Règles de base fondamentales

Cohésion d'unité	2" horizontal de 1 fig si unité entre 2-6 figs
	2" horizontal de 2 figs si unité de 7 ou + figs (5" vertical)
Portée d'engagement	1" horizontal / 5" vertical
	Fig peut pas être placée, finir mvt normal, d'avance ou retraite à portée d'engagement
Visibilité	Si 1 fig est visible (y compris partiellement) alors **unité** visible

1 TOUR =

Phase de COMMANDEMENT

Phase de MOUVEMENT

Phase de TIR

Phase de CHARGE

Phase de COMBAT

Phase de COMMMANDEMENT

. Les 2 joueurs >> +1PC

. Test d'ébranlement

Si ébranlé : 0 OC / Pas Stratagème / Si retraite : test de fuite désespérée sur **chaque** fig de l'unité

. Check des points de primaire (pour 2e joueur du tour 5 : marque à la fin du tour)

Phase de MOUVEMENT

. Si pas engagée >> Mouvement normal ou Advance ou Immobile

. Si engagée >> Rien ou battre en retraite

Battre en retraite : Doit pas finir mvt à portée d'engagement. Sinon : Pas de mvt.

De + : Peut **pas tirer** / **pas charger** dans le tour + tard.

. Test de fuite désespérée : **si** se déplace par-dessus 1 fig ennemie (ou si ébranlé)

Pour rappel : D6 >> résultat 1-2 >> fig détruite (si personnage/monstre/véhicule > D3 mortel)

. Déplacement par-dessus terrain : Seulement si <2". Plus haut : Escalade (compte dans mvt)

2e partie Phase MOUVEMENT : RENFORTS

Deepstrike > L'unité compte comme ayant fait mvt normal. (droit zone déploiement ennemie au T2!)

Pour unité pas deepstrike mais en réserve classique : 2e tour : Unité placée à 6" d'un bord de table ET pas dans zone déploiement ennemie.

3e tour : Unité placée à 6" d'un bord de table (peut être dans zone déploiement ennemie).

Phase de TIR

. Pas possible si a advance ou retraite

. Tir avec **toutes les armes de tir**. Mais peut pas tirer sur plusieurs cibles avec la même arme.

On déclare toutes les cibles de toutes les armes de l'unité, puis on procède.

Si une arme était à portée et ennemi visible au moment du choix des cibles au début, on peut faire les attaques même si cible n'est plus visible

(car il y a eu des morts avec tir de l'arme précédente par exemple)

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Phase de TIR (cont)

. Les unités ne peuvent pas tirer si engagées.

. Les unités ne peuvent pas tirer sur ennemis engagés avec unités amies.

SAUF : . **Monstres et véhicules peuvent tirer** et se faire tirer dessus si engagés.

Dans les deux cas : **-1 à la touche**

Mais : Les unités non montres/véhicules ne peuvent pas tirer dessus si au CaC, sauf avec **pistolets**.

Phase de CHARGE

. Pas charge si a advance ou retraite ou déjà à portée d'engagement

. Charge : finir à portée d'engagement (1") de **toutes les unités déclarées** comme cible **sans** se mettre à portée des non déclarées, **et en cohésion d'unité".

(on pourra se mettre à portée d'engagement d'un non déclaré, sur un mvt de consolidation + tard).

. **On peut charger une unité non visible !**

Mouvement de charge : doit être < ou égal au jet de charge, **mais** doit être socle à socle si possible.

Jet de charge : 2D6

Phase de COMBAT

1/ Mouvement d'engagement : Faire jusque 3" pour être en contact socle à socle si possible (et + près).

2/ Celui qui fight first commence.

Choisir **1 seule arme** de mêlée par combat.

Choisir **la ou les cibles de chaque attaque** si plusieurs cibles éligibles (plusieurs attaques avec 1 fig, ou plusieurs figs pouvant taper plusieurs cibles éligibles).

ex : 1 fig ayant plusieurs attaques ou 1 unité de 5 modèles ayant 2 unités qu'ils peuvent taper

(attention, l'éligibilité se fait par fig. Donc seulement 2 figs sur 5 pourraient taper la 2e unité).

Mais : comme pour tir, on résout les attaques sur les cibles même si elles ne sont plus à portée d'engagement, car ce qui compte c'est le moment où elles sont déclarées).

3/ Consolider

. 3" de mouvement, pareil que mouvement d'engagement.

. Si impossible (car par exemple, unité ennemie tuée ou mouvement impossible sans casser la cohésion d'unité) :

Si : **On peut bouger de 3" ET finir le mouvement à portée du pion objectif le + proche ET en cohésion d'unité, alors mouvement autorisé !**

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com