



Tours de jeu:

1. **Phase de marquage** - retirez tous les marqueurs du tour précédent.
2. **Phase d'initiative** - tous les joueurs lancent un D10, le joueur qui obtient le plus haut résultat commence le tour ou détermine qui commence.
3. **Phase d'activation** - Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Il n'est possible d'activer qu'une seule unité par tour.

Ordres:

1. **Mouvement** (Mouvement normal ou Charge (triple Mouvement); (suite à une déclaration de charge, c'est le joueur suivant qui joue)
2. **Tenir** (une unité au corps à corps avec l'ennemi ne peut pas recevoir cet ordre, suite à cet ordre, le joueur suivant joue)
3. **Tir**
4. **Assaut** (Les unités au corps à corps avec l'ennemi doivent déplacer des figurines supplémentaires au contact si possible)

Tir :

1. **Vérifiez la ligne de vue LdV et la portée** - Les membres d'une même unité ne se bloquent pas la ligne de vue
2. **Sélectionnez une cible** - L'ennemi le plus proche dans la LdV et qui n'est pas engagé au corps à corps
3. **Jet pour toucher** - voir tableau ci-dessous
4. **Répartition des touches** - Le joueur de l'unité visée détermine les touches
5. **Jet pour blesser** - voir tableau ci-dessous

Touches										
SH de la figurine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour toucher	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Note : 1 est toujours un échec, et un 10 naturel est toujours un succès !

Modificateurs
-1 Tir sur unité qui s'est déplacée
-1 Cible de taille 1
+1 cible de taille 4-5
+2 cible de taille 6-7
+3 cible de taille 8-9

Unités à distance
CC: caractéristiques des armes au contact avec l'ennemi
Courte: distance jusqu'à 12"
Moyenne: distance entre 12-24"
Longue: distance entre 24-36"
Extreme: distance entre 36-48"

Corps à corps:

1. Mouvement d'assaut
2. Combat
3. Détermination des résultats du combat

Nahkampf Tabelle										
Valeur d'assaut du défenseur (AS)										
Valeur d'assaut de l'attaquant (AS)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Modificateurs pour toucher
-2 L'unité à paniqué
+1 L'unité à chargé ou contre-chargé
+1 Défense d'un couvert
+2 L'adversaire est paniqué

Tests

Table pour les jets de dégâts, réaction et autres tests										
DIFF: Test difficulté (Toughness de la cible (T))										
Active Stat (AS)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Lorsqu'aucune valeur de DIFF n'est indiquée pour un test (e.g. tests de réaction), la valeur de DIFF est 4.

Moral et Commandement:

Modificateurs de ralliement	Tests de moral
-1 Enemis à distance médium et dans la LdV	Unités: Perte d'un corps à corps
-2 Enemis à courte distance et dans la LdV	Squads: L'unité à subi une perte ET la taille de l'unité est < 50% de sa taille initiale (pas au CC)
	Individus: Blessures en dessous de 50%

Résultats du test de Moral	
+ de 50% de l'unité a survécu	Panique : Les unités non-engagées au corps à corps ne peuvent pas Tenir, Tirer, déclarer d'Assaut. Elles ne peuvent pas Contre-attaque ou Tirer en Reaction à une Charge
Personnage avec blessures >50%	
- de 50% de l'unité à survécu	Déroute : Toute la cohésion de l'unité s'évapore. Retirez les figurines restantes de l'unité sont retirées de la table.
Personnage avec blessures <50%	