

FISTFUL OF LEAD

WAR
GAMES
WILEY
APPROVED

BIGGER BATTLES!



**REGLE DE JEU AVEC FIGURINES
POUR LES COMBATS D'ESCARMOUCHES DE
MASSE A TRAVERS L'HISTOIRE ET AU DELA !**

BIGGER BATTLES!

Introduction	2
Ce dont vous avez besoin pour jouer	3
Jouer le jeu	4
Cartes spéciales	5
Les Actions	6
Le Mouvement	7
Formations	7
Terrain	8
Le Tir	10
Exemples d'armes de Tir	11
Combat au Corps à Corps	14
Exemples d'armes de Corps à Corps	15
Les Pertes	16
Ralliement, Regroupement, En Veille	17
Monter/Démonter	18
Déployer une Arme Lourde avec servants	18
Les Tâches	18
Exemple d'un tour	19
La Construction de vos unités	21
Les Traits d'Unités	22
Les Traits Négatifs d'Unités	26
Armer vos Troupes	26
Les Commandants et les Héros	27
Leaders d'unité	27
Les Véhicules	31
Bêtes et Monstres	37
Les Evénements	38
Exemples d'unités et de véhicules	39
Les Scénarios	39
Questions & Réponses	41
Fiche de référence rapide	42

Publié par Wiley Games

Copyright Jaye Wiley 2020. Tous droits réservés

Conception de jeux : Jaye Wiley

Art de couverture : Jaye Wiley

Design des spots d'intérieur : Jaye Wiley

Montage : Steve Wilkie

Testeurs : Beaucoup de gens ont joué au fil des ans, mais surtout les Basement Generals. Ils sont, sans ordre particulier : Ken "Lead Addict" Boone, Al "Little Al" Trout-wine, Chris "Cluck Amok" Cluckey, Greg "Where's the cover ?" Moore, les 3 Écossais : (Mathews, Wagner et Lindsey), Roger "Just Got Rogered" Reed, Jon "Gas War-fare" Fleckal", Jay "Propaganda Architect" Reese, Ramon "Silver Fox" Olivera, Steve "Dutch Oven" Willaredt, Doug "D.E.F." Strue, Brett "Polska" Murawski, Marshal "the Boy" Wiley, et sa soeur Rowan "Hugs When I Need 'em" Wiley. Les frères Arnold, Chris et Jay.

Mes playtesters du groupe Across the Pond, the Fistful of Everything : James "Oshiro" Sharpe, Nick "Malamute" Futter, Mark "Dr. De'Ath" Evans et Steve "Elk101" Wilkie.

Nous remercions tout particulièrement la communauté Fistful of Lead pour son soutien et ses idées, ainsi que tous ceux qui, au fil des ans, ont joué et laissé une belle critique sur un site web. C'est grâce à vous que nous avons un public.

Un merci tout particulier à la fontaine de patience débordante qu'est ma femme Robin, qui comprend quand je passe trop d'heures à "jouer avec mes soldats".

www.wiley-games.com

NOTES DE LA TRADUCTION

Le but de cette traduction est d'offrir aux joueurs francophones, le plaisir et le moyen de profiter d'une règle performante, afin de passer de bons moments avec des amis autour d'une table et de quelques boissons (c'est une option, pas une obligation). Ce qui colle parfaitement avec la philosophie de l'auteur et l'esprit de cette règle.

Pour le côté pratique de la règle, nous n'avons pas adapté les distances au système métrique afin de conserver la même aisance dans le système de jeu et dans la mesure des distances. Rien de plus simple que de transformer un mètre dérouleur en système Impérial en pouces avec un feutre indélébile et un feutre à peinture (type Posca). Mais rien ne vous empêche de tout convertir en cms aussi.

Sur le plan traduction, nous avons essayé de rester au plus près de la règle originel, en modifiant au minimum certains mots qui ne rendaient pas honneur à la langue de Molière. Mais on conserve aussi certains mots ou termes pouvant rester dans leur langue d'origine car ils sont universellement connus (comme par exemple, Ranger et Sniper). Inversement certains termes de la version d'origine ont été adaptés à la langue française afin d'offrir une meilleure compréhension aux lecteurs.

Vous pourrez trouver certaines répétitions dans des phrases mais ceci est volontaire afin d'éviter certaines ambiguïtés qui pourraient induire les joueurs en erreur. Ainsi le mot « Blessure » (Wound) utilisé dans la règle d'origine par l'auteur a été remplacé par le mot « Perte ». Ceci permet de mieux s'appliquer à la notion de gestion des pertes à une unité. Idem pour les Véhicules où le mot « Blessure » est remplacé par « Dégât ».

Maintenant vous n'avez plus d'excuses pour utiliser cette règle qui vous permettront de passer un bon moment de convivialité entre amis.

Pour le club « Les Nerviens » et la francophonie du jeu d'histoire avec figurines.

Traduction et Mise en page :

Eric Buyck - le Ré-Animator

Equipe de relecture et de rédaction :

Dominique Blanchar, Pascal Renard et Alain Bacqueville



INTRODUCTION

Lorsque nous avons écrit pour la première fois **Fistful of Lead** il y a deux décennies, l'un des attraits était qu'un joueur pouvait entrer dans le jeu sans grand engagement financier. Un jeu ne nécessitait que 5-6 miniatures par camp et un jeu de cartes. Cela s'est avéré un excellent moyen d'essayer des nouvelles périodes ou des nouveaux genres de jeux. Et nous sommes nombreux à souffrir du "syndrome du joueur papillon".

Au fil des ans, ma collection s'est enrichie et j'ai eu besoin de jouer avec toutes les figurines que je peignais. Il existe de nombreuses options dans l'univers du jeu, mais j'avais un groupe de joueurs qui étaient déjà fans de **Fistful of Lead** dans toutes ses versions, et franchement, leur apprendre quelque chose de nouveau aurait pu être difficile. Il s'est avéré que tout ce que j'avais à faire, c'était de revenir aux règles.

Pour que cela fonctionne, nous jouons essentiellement au même jeu, mais en remplaçant la carte standard d'une carte par figurine par une carte par unité. De cette façon, un joueur peut contrôler 5-6 unités contre 5-6 figurines. Au lieu qu'une seule figurine subisse un Choc et des Blessures, une unité subit un Choc et perd des figurines de l'unité lorsqu'une Perte est enregistrée. Ces règles ont été écrites à l'origine pour des figurines soclées de façon individuelle, mais elles fonctionnent tout aussi bien avec des socles à base multiple.

L'objectif des règles est de jouer des batailles plus importantes que les jeux standards de **Fistful of Lead** sans changer fondamentalement le système. Restez dans les parties qui nous plaisent avec les règles qui vous plaisent, ne changez que ce dont nous avons besoin. Il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances préalables sur les jeux **Fistful of Lead**. Les nouveaux joueurs comprendront rapidement les mécanismes et les fans de **Fistful** reconnaîtront un jeu qu'ils connaissent déjà.

Nous avons également voulu que les règles fonctionnent pour plusieurs périodes et genres. Au début, cela peut être difficile à visualiser, mais d'autres systèmes de règles populaires ont un ensemble de mécanismes de base qu'ils utilisent ensuite pour d'autres périodes. Comme toujours, nous avons opté pour un aspect cinématographique. Les joueurs sont libres de construire des armées en fonction de leurs propres recherches ou réflexions.

Cette règle est-elle valable pour tout le monde ? Certainement pas. Les compteurs de boutons et les avocats des règles vont détester.

Ce que les règles **NE SONT PAS** : Une reconstitution historique d'escarmouches à grande échelle à travers l'histoire ou une reconstitution théorique de combats futuristes ou fantaisistes.

Ce que les règles **SONT** : Une façon amusante de passer le temps avec vos amis en utilisant toutes ces figurines que vous avez collectionné et qui sont en train de prendre la poussière.

Ce livre contient toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer à une partie, y compris les règles de construction de vos forces et la façon de dresser la table pour différents scénarios. Quelques options de genre sont fournies pour vous aider à démarrer.

Pour ceux qui connaissent bien la famille de règles **Fistful of Lead**, vous trouverez le même mécanisme, mais avec quelques idées nouvelles que nous avons développées au fil des ans. J'ai essayé de couvrir la plupart des situations qui se présentent dans le jeu, mais je ne peux pas prétendre les avoir toutes couvertes. Si une situation n'est pas prévue dans ces règles, faite appel au jugement de Dieu ; Jeter un dé pour avoir raison ou tort.

Amusez vous bien avec Bigger Battles
Jaye

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Les Figurines

Fistful of Lead - Bigger Battles n'est pas lié à un fabricant de figurines en particulier. En effet, la moitié du plaisir consistera à utiliser tout ce que vous avez sous la main. Les règles fonctionnent pour l'Histoire, le Fantastique (Fantasy) ou la Science Fiction. Il s'agit en fait d'une boîte à outils qui vous permet de concevoir vos propres parties.

Bigger Battles est conçu pour les figurines à l'échelle 28 mm. C'est une échelle populaire et sur la table, les portées et les échelles de mouvement semblent correctes. Vous pouvez cependant utiliser des échelles plus petites ou plus grandes sans modifier les règles. Avec la grande variété de figurines à l'échelle 15 mm, vous pouvez faire une grande partie dans un espace réduit.

Vous voudrez très probablement monter vos figurines sur des socles. Cela les rend plus faciles à manipuler et rajoute un côté esthétique à vos figurines. La taille de la base n'a pas d'effet sur les règles. Vos figurines peuvent même être montées sur un socle multiple avec d'autres figurines. Cela vous donne plusieurs options en ce qui concerne la taille de vos unités. Vous pouvez retirer des socles entiers de figurines lorsque des pertes sont subies ou utiliser un moyen de suivre les pertes individuelles de chaque figurine sur chaque socle.

Des Dés

Pour déterminer le résultat des actions de vos unités, vous utiliserez des dés. Vous utiliserez principalement un dé à 10 faces, ci-après (appelé D10 dans la règle). Une poignée de dés devrait suffire.

Pour certaines des règles avancées, vous aurez également besoin de quelques dés à 8 et 12 faces (D8 et D12). Tous ces dés sont facilement disponibles en ligne ou dans votre magasin de loisirs et de jeux.

Lors d'un lancer de dés, un "1" est généralement considéré comme mauvais, et un 10 ou plus comme

bon. Certaines conditions particulières peuvent même être déclenchées par ces jets. Sur un dé à 10 faces, la face "0" est considérée comme un "10".

Des Cartes à jouer

Vous aurez besoin d'un paquet ordinaire de 52 cartes à jouer ou des cartes personnalisées disponibles par l'intermédiaire de Wiley Games. Celles-ci servent à déterminer quel joueur agit et constituent le cœur des règles.

Un Ruban à mesurer ou une règle

Vous aurez besoin de quelque chose pour mesurer la distance à laquelle les unités se déplacent et tirent. Un ruban adhésif fonctionne mieux en raison de la plus grande portée de certaines armes. Toutes les distances sont mesurées en pouces.

La table de jeu

Comme ce jeu porte sur des batailles plus importantes, vous aurez besoin d'une grande table ! La taille exacte dépend du nombre d'adversaires et de la taille de leurs forces. Une table de 4' x 4' (1m20 sur 1m20) pourrait être utilisée, mais elle ne laissera pas beaucoup de place pour la manoeuvre et certaines unités risquent de commencer la partie en étant déjà à portée de tir. Une table de 6' x 4' (soit 1m20 sur 1m80) est idéale, mais 8' x 6' peut vous donner de la dimension pour des batailles encore plus importantes.

De digne(s) adversaire(s)

Bien sûr, vous aurez besoin de quelqu'un contre qui jouer. Les grandes batailles fonctionnent bien pour un jeu en face à face, mais c'est tout aussi amusant, sinon plus, avec plus de joueurs.



Jouer le jeu de base

Voici les règles de base. Une fois que vous les aurez comprises, vous pourrez ajouter les règles avancées sans problème. Pour les lecteurs qui ont joué à **Fistful of Lead**, le système vous semblera familier, mais nous vous invitons à le lire attentivement car certaines choses sont différentes. Nous allons passer en revue les règles avant de discuter de la manière de constituer vos forces.

Séquence de jeu d'un Tour

Une partie de **Bigger Battles** se joue sur plusieurs tours. Le nombre de tours que dure une partie est déterminé par le scénario choisi, ou par les joueurs impliqués.

Chaque tour est divisé en 2 phases.

1- BATTRE LES CARTES (Toutes)

2- DISTRIBUER LES CARTES ET, PASSER A L'ACTION

Chaque joueur reçoit une carte pour chaque unité, Héros ou Commandant qu'il contrôle. Par exemple, Scott a trois unités dans son armée, il reçoit donc 3 cartes. Du tour précédent, il reste encore deux unités à Ken. Il reçoit donc 2 cartes. Les joueurs sont autorisés à regarder leurs propres cartes, mais pas celles des autres.

Le tour se déroule en partant de la carte la plus haute (Roi) à la plus basse (Deux). Les as sont expliqués dans les cartes spéciales, ci-dessous.

Un joueur ou l'arbitre est désigné comme l'annonceur. Il commence son tour en criant "Rois !". Chaque joueur ayant une carte Roi (s'il y en a une) peut la jouer.

Les cartes ne peuvent pas être gardées pour plus tard. Chaque carte "active" une des unités du joueur, que celui-ci décide d'en faire quelque chose ou non. Le joueur effectue alors des actions avec cette unité (voir Actions, ci-dessous).

Une fois qu'une unité a été activée et a fait ses actions, elle ne peut pas être activée à nouveau avant le prochain tour.

Ensuite, les "Dames" sont appelées, et tous les joueurs ayant une carte Dame la joue, puis les valets, les dix, etc.

Dans le cas où plusieurs joueurs ont la même carte, les Piques sont joués en premier, puis les Coeurs, les Carreaux, et pour finir les Trèfles.



Pour une aide supplémentaire, votre guide dans les règles est le Général. Il peut être grincheux, mais il délivre plein d'informations utiles.



"Écoutez bien, les recrues !

C'est le début d'un nouveau tour. Steve a reçu trois cartes, une pour chaque unité qu'il contrôle. Il reçoit un Roi, un Valet et une carte 5. Mike a quatre cartes.

L'annonceur crie "Rois !". Steve a deux unités à couvert et une seule qui se tient à découvert et qui semble demander à être pris pour cible.

Steve décide d'utiliser son Roi pour activer l'unité à découvert.

Il joue son Roi et fait un mouvement "Au pas de course" vers un mur voisin. Ensuite, les "Dames" sont appelées. Personne n'en a, donc le tour passe au Valets. Steve et Mike sortent tous deux un valet. Mike a un valet de Pique, il passe donc devant le valet de Cœur de Steve. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les unités soient activées.

Tu as compris ? Bien !"



CARTES SPECIALES

En plus d'activer des figures, certaines cartes ont des qualités particulières. Elles sont appelées **cartes spéciales**.

Elles se jouent comme des cartes d'activation normales, mais permettent au joueur de réaliser des exploits inhabituels et de pimenter le jeu. Les cartes spéciales et leurs qualités sont :

Dame de Pique

Retirer tous les marqueurs de Choc d'une unité, d'un commandant ou d'un héros lorsqu'ils sont activés.

Dame de Coeur-

Lancer 1 D10 : Si résultat Impair, permet de récupérer un membre de l'unité. Si Pair, on récupère 2 membres de l'unité. On peut justifier cela en supposant que ce sont des traînards qui reviennent à l'unité ou des soldats légèrement blessés qui retournent au combat. L'unité peut alors passer à l'action. Cette carte peut également être utilisée pour soigner une blessure sur un Héros ou un Commandant.

Valets de Cœur et de Pique (Borgnes)

L'unité, le Héros ou le Commandant activé avec cette carte a un +1 aux jets de tir de ce tour ci.

Valets de Carreau et Trèfle

L'unité, le Héros ou le Commandant activé avec cette carte a un +1 aux jets de dé en Corps à Corps ce tour ci.

Sept (n'importe quelle couleur)

Une unité, un Héros ou un Commandant peut relancer l'ensemble de son jet de dés ou un seul dé. Cela peut être n'importe quel jet de dé comme un jet de Combat ou de Récupération. Ce second résultat de jet doit être utilisé.

Six (n'importe quelle couleur)

L'unité, le Héros ou le Commandant activé avec cette carte peut se défausser de n'importe quel marqueur "A court de Munitions". Ceci annule les règles normales sur les munitions (voir « A court de Munitions », page 13). L'unité, le Héros ou le Commandant procède alors à n'importe quelles actions.

Deux (n'importe quelle couleur)

L'unité, le Héros ou le Commandant activé avec cette carte peut relancer les scores ratés d'un jet de dés, ce tour ci.

As (n'importe quelle couleur)

Un As est une sorte de joker et peut remplacer n'importe quelle carte, au choix du joueur. Cette carte doit cependant être jouée dans l'ordre de la séquence. Par exemple, si vous utilisez un As pour remplacer une carte Six et obtenir des Armes rechargées

instantanément, il doit être joué lorsque les "Six" sont appelés.



"Steve" a 2 As. Il sait qu'il veut passer en premier dans le tour, donc quand le tour commence et que les "Rois" sont appelés, il sort un de ses As et déclare que c'est le Roi de Pique.

S'il n'y a pas d'autres Rois de Pique (c'est-à-dire le vrai), il commence le premier, puisque c'est le Pique qui a la priorité. En revanche, s'il y avait un vrai Roi de Pique de sorti, ce vrai Roi de Pique passerait devant celui de Steve".

Voici un autre exemple : Plus tard dans la séquence, on appelle les "Six". Steve a gardé le deuxième As pour le sortir au bon moment. Les autres joueurs ont ignoré une de ses unités parce qu'elle a un marqueur "Manque de Munitions" et ils savent qu'il a besoin de deux actions pour "recharger". Steve sort son As et l'appelle un "Six". Son unité récupère instantanément des munitions et effectue une de ses actions pour arroser une des unités qui l'avait ignoré ! Ça leur apprendra !"

Une « vraie » carte a toujours la priorité sur un As qui l'imité. Comme dans l'exemple ci-dessus, un vrai Roi de Pique passe avant l'As de Steve qui se fait passer pour un Roi de Pique. Si plusieurs As sont joués, tous agissent comme la même carte, l'ordre de Pique puis de Coeur, etc. sont prioritaires.

Parfois, vous vous retrouverez avec plus de cartes que d'unités. Cela se produit lorsqu'un joueur a une unité qui est éliminée avant d'avoir eu la possibilité de l'activer. Le joueur conserve la carte supplémentaire jusqu'à la fin du tour et la défausse.

LORSQUE TOUTES LES CARTES ONT ÉTÉ JOUÉES (TOUTES LES UNITÉS, LES HÉROS OU LES COMMANDANTS ONT ÉTÉ ACTIVÉS), UN NOUVEAU TOUR COMMENCE.

LES ACTIONS

Lorsqu'une unité, un Héros ou un Commandant est activé, il peut effectuer **une action** parmi celles énumérées ci-dessous :

Au pas de course

L'unité, le Héros ou le Commandant peut se déplacer au double de la vitesse normale. Ce mouvement ne peut pas placer l'unité à moins de 1 pouce d'une unité, d'un Héros ou d'un Commandant ennemi. Cela nécessiterait une action de Charge.

Manœuvrer

L'unité, le Héros ou le Commandant peut faire un seul mouvement et tirer ou tirer puis se déplacer mais avec un **-1** aux jets de tir.

Tirer

L'unité, le Héros ou le Commandant ne bouge pas, mais tire une fois ce tour ci.

Formez les rangs (unités de Réguliers uniquement)

Cette action permet aux troupes de se regrouper en ordre serré. L'Ordre Serré est la seule formation permettant d'utiliser le Tir Concentré et d'obtenir des avantages en Corps à Corps.

Tir Concentré (unités de Réguliers uniquement)

Cette action peut également être considérée comme un tir de salves, et représente un tir contrôlé, effectué de manière ordonnée. L'unité ne bouge pas mais obtient un **+1** à son jet de Tir.

Charger

L'unité, le Héros ou le Commandant peut se déplacer au double de la vitesse normale pour contacter l'ennemi. Cela donne un **+1** aux jets de Corps à Corps, en plus des caractéristiques qu'ils possèdent.

Ralliement

Une unité, un Héros ou un Commandant peut essayer de retirer tous les marqueurs de Choc (voir Blessures, ci-dessous) qu'il a accumulés.

Si l'unité, le Héros ou le Commandant ne parvient pas à tous les retirer, son tour s'achève là. S'ils ont réussi à retirer tous les marqueurs de Choc, ils peuvent toujours utiliser une seule action de mouvement ou de tir (mais pas de Tir Concentré).

En Veille

C'est comme l'action « Surveiller » ou « Tenir » dans le livre de règles **Fistful of Lead – Core rules**. Dans la première partie de l'action, l'Unité, le Héros ou le Commandant reçoit un marqueur « En veille ». Plus tard dans le tour, l'Unité, le Héros ou le Commandant peut réagir aux actions de l'ennemi en l'interrompant par son tir ou son mouvement. Le marqueur « En Veille » est retiré à la fin de chaque tour.

Monter / Démontér

Une unité montée peut effectuer un seul mouvement montée à la vitesse de mouvement et démonter ensuite. Une unité démontée peut monter et effectuer un seul mouvement.

Déployer une arme lourde (avec servants)

Les armes comme les canons, les mitrailleuses, les lasers lourds, pour n'en citer que quelques-unes, nécessitent un certain temps pour être déployée en position. Il faut un tour à une unité équipée de ce type d'armes pour se déployer ou se replier.

Accomplir une Tâche

Une Unité, un Héros ou un Commandant peut avoir à accomplir une Tâche au cours de la partie (voir Tâches, ci-dessous), par exemple mettre le feu à un champ de cultures ou abaisser les boucliers de protection. Cela implique généralement un jet de dé basé sur la difficulté de la tâche.

Important :

Une Unité, un Héros ou un Commandant ne peut tirer qu'une fois par tour.

LE MOUVEMENT

Le mouvement est maintenu aussi simple que possible. Chaque figurine (ou socle) peut se déplacer jusqu'à son mouvement maximum, limité par les effets du terrain. A la fin du mouvement, chaque figurine de l'unité doit rester à moins de 1 pouce d'une autre figurine de l'unité. Si vous utilisez des socles multiples, vous pouvez les garder en contact les uns avec les autres. Il est toujours plus facile de déplacer une ou deux figurines de l'unité, puis de déplacer les autres en les maintenant à peu près dans la même position qu'au départ.

Emportez par l'action dans **Bigger Battle**, certaines unités peuvent se mélanger, alors essayez de garder une distance entre les unités amies pour qu'il soit évident de savoir quelles figurines appartiennent à quelle unités.

Les unités amies peuvent se croiser tant qu'il leur reste suffisamment de mouvement pour laisser de la place à l'autre unité, et qu'aucune des deux unités n'a de marqueurs de Choc (voir Choc, page 16). Si chacune des deux unités a au moins un marqueur de Choc, les deux unités reçoivent un marqueur de Choc supplémentaire. Cela peut provoquer un Regroupement (voir page 17).

Mouvement des unités

Régulier à pied :5 pouces.
Irrégulier à pied :6 pouces.
Régulier monté :8 pouces
Irrégulier monté :10 pouces
Arme Lourde avec équipage :
Déployé..... 3 pouces
Replié.....6 pouces

Mouvement « au pas de course » :
Doubler les valeurs ci-dessus.

Une unité ne peut pas terminer son mouvement à moins de 1 pouce" de l'ennemi. Pour ce faire, elle doit utiliser une action Charge.

Formations et Flancs

Ordre Lâche

La formation par défaut d'une unité est l'Ordre Lâche. Les figurines se déplacent dispersé, mais toujours à moins de 1 pouce les unes des autres. Il n'y a aucun modificateur pour tirer, être pris pour cible ou combattre en Ordre Lâche, sauf si elles sont attaquées par des unités en Ordre Serré. En Ordre Lâche, une unité n'a pas de flanc et peut tirer dans n'importe quelle direction.

Ordre Serré

L'ordre Serré permet à l'unité de se serrer les coudes pour maximiser sa puissance de combat. Seuls les Réguliers peuvent former l'Ordre Serré et ils doivent utiliser l'action « Formez les rangs ». Les figurines au sein de l'unité doivent se toucher et être au moins en deux rangs.

Les équipages, les Héros et les Commandants ne peuvent pas « Formez les rangs » pour être en Ordre Serré.

En ordre serré, une unité ne peut tirer que sur son front avec un angle de 90 degrés mais peut utiliser le Tir Concentré. Les unités en Ordre Serré ont un +1 à toucher en Corps à corps contre les ennemis en Ordre Lâche. Les unités en Ordre Serré contactées par des unités ennemies sur le flanc ou à l'arrière sont fortement désavantagées. Les ennemis peuvent relancer tout échec en Corps à corps. Les unités qui tirent avec des pièces d'artillerie ou des Armes Lourdes sur des unités en Ordre de Serré obtiennent un +1 à leur jet de dé.

Une unité perdra sa formation en Ordre Serré si elle est forcée de se Regrouper, de se déplacer dans un terrain difficile ou de traverser un obstacle.

Une fois qu'une unité est réduite à moins de la moitié de sa force, elle ne peut plus se former en Ordre Serré



Troupes Bolcheviks en Ordre Lâche.
Quasiment 1 pouce séparent les figurines.



Les mêmes troupes en Ordre Serré.
Les socles se touchent



"Qu'en est-il de la formation en carré et des autres types de formations ? Je vous entends dire. Eh bien, nous devons couvrir beaucoup de terrain avec cette règle,, donc soyons plus précis dans notre définition. La formation en ordre Serré pourrait signifier former un carré contre une attaque de cavalerie. En fait, vous pourriez placer vos figurines dans cette disposition. Dans ce cas, traitez l'unité comme n'ayant pas de flancs, et seuls les côtés faisant face à l'ennemi peuvent tirer. Le bonus pour l'artillerie ennemie tirant sur les troupes en Ordre Serré est toujours valable.

L'Ordre Serré peut également être utilisé pour représenter le fait d'être dans un Mur de Boucliers ou une autre formation compacte comme un bloc de piques.

Les cavaliers en Ordre Serré représentent la formation en coin serrée utilisée par certaines cavaleries anciennes et médiévales pour briser les formations ennemies. C'est à vous de choisir comment vous voulez représenter l'Ordre Serrés".

TERRAIN

Comme votre partie à toutes les chances de ne pas se dérouler dans un désert sans reliefs ou sur une lune plate, découverte et gelée, traitons la question du terrain.

Le terrain affecte le jeu de deux façons : en empêchant les mouvements et en offrant un couvert. Le Couvert sera expliqué plus en détail dans la section Tir. Nous allons maintenant traiter de la façon dont le Terrain affecte le mouvement.

Il existe plusieurs types de terrain :

A découvert : Assez évident, rien qui n'entraverait le mouvement, champs ou rues. Pas de déduction.

Difficile : Comprend les bois, les champs pleins de cultures, les marais, les ruisseaux peu profonds et les gravats/décombres. Déplacement à vitesse réduite de moitié, c'est-à-dire 2,5 pouces pour les Réguliers à pieds, et 4 pouces pour les montés. Pour les besoins du jeu, les montures ne peuvent pas entrer dans les bois ou les bâtiments. Les troupes doivent être en Ordre Lâche pour se déplacer en terrain difficile.

Impraticable : Falaises, rivières larges et profondes. Comme le nom l'indique, c'est impraticable !

Obstacles : Murs bas, murets, clôtures.

Soustrayez 1 pouce par action de déplacement. Les murs ou les fortifications de campagne coûtent une action entière pour être traversés. Les troupes terminent leur mouvement au contact de l'obstacle. Au tour suivant, elles peuvent le franchir.

Routes : Les routes n'apportent pas de bonus de mouvement, mais elles permettent de franchir des zones accidentées comme si c'était du terrain découvert.

Les figurines au sein d'une unité se déplacent individuellement. Le terrain peut affecter certaines figurines au sein d'une unité mais pas d'autres.

Tout terrain doit être discuté avant le début de la partie afin que chaque joueur soit conscient de ses effets.

Modificateurs de Mouvement en cas de CHOC :

-1 pouce de mouvement par marqueur de Choc reçu par une unité.

TERRAIN DIFFICILE :

Mouvement réduit de moitié.

OBSTACLES :

-1 pouce pour les murets et les clôtures, une action complète pour les murs.

ÉTAGE SUPÉRIEUR / INFÉRIEUR :

-3 pouces



**Ces Japonais défendent un obstacle en
Ordre Serré. Ils sont en Couvert Lourd
si ils se font tirer dessus.**

**Les attaquants Chinois sont à
Découvert et en Ordre Lâche.**



*« Une unité avec 3 Chocs doit donc se
déplacer avec 3 pouces de moins. Ainsi,
une unité de Réguliers à pieds qui
bougent normalement de 5 pouces, ne
peut plus se déplacer de 2 pouces. si elle*

*utilise l'action « Manœuvre » et 4 pouces si elle utilise
« au pas de course »*

Se déplacer sur un terrain difficile peut ralentir encore plus les unités. Si l'unité que nous venons de mentionner essayait de se déplacer à travers les bois, elle tomberait à 1 pouce de mouvement possible. Comme vous pouvez le voir, plusieurs marqueurs de Choc peuvent rapidement immobiliser vos troupes. Il est temps de donner cet ordre de Ralliement !"

Bâtiments

Une grande partie du combat peut se concentrer sur les bâtiments. La taille de vos bâtiments peut varier, mais les règles générales régissant les entrées et sorties sont les suivantes :

Entrer ou sortir d'un bâtiment ne coûte rien. Monter ou descendre d'un étage coûte 3 pouces de mouvement. À moins que vous n'ayez un intérieur fini pour vos bâtiments indiquant l'emplacement des escaliers, assurez-vous simplement que le coût des escaliers est calculé à partir du moment où l'unité entre dans le bâtiment. Les unités peuvent apparaître n'importe où sur le toit. La taille du bâtiment limitera évidemment le nombre de figurines qui pourront y accéder. Le bon sens doit prévaloir.

LE TIR

Lorsqu'une unité tire, il faut d'abord choisir une cible. Dans le feu de l'action d'une fusillade dans **Bigger Battles**, toutes les figurines ont un champ de tir de 360 degrés par défaut comme des troupes en Ordre Lâche. En Ordre Serré, l'unité a un champ de tir de 90 degrés vers l'avant.

L'unité qui tire doit avoir une ligne de visée sur la cible. L'unité ennemie la plus proche doit être prise pour cible, à moins que l'unité la plus proche ne soit à couvert ou ne soit un Commandant / Héros. Si une unité veut prendre pour cible une autre unité, elle doit d'abord passer un test de Tâche - Difficile (8+).

Vous ne pouvez pas tirer à travers des unités, qu'elles soient amies ou non. Les unités situées sur une surface élevée comme une colline ou un bâtiment peuvent tirer par-dessus une unité amie si cette unité par-dessus laquelle elles tirent est plus proche du tireur que de la cible.

Il peut être nécessaire de se mettre à la hauteur des yeux de l'unité et d'essayer de voir ce qu'elle voit. Des pointeurs laser ou des cordes sont utiles pour cela. Mais, espérons-le, dans un esprit de bonne entente, les deux joueurs peuvent décider si une unité a une ligne de visée ou non.

Les figurines ne sont visibles à l'intérieur d'un terrain ou d'un bâtiment que si elles se trouvent à moins d'un pouce de la porte, de la fenêtre ou de la lisière d'un bois. Il en va de même si elles souhaitent tirer à l'extérieur en restant à couvert.

Les unités à couvert peuvent être prise pour cible, mais pas les unités complètement cachées par des obstacles comme des bois ou des bâtiments.

Une unité est considérée comme étant dans un morceau de terrain, ou à couvert, si la moitié ou plus des figurines sont dans le dit couvert. Alors toute l'unité bénéficie de ce couvert. Il faut pour cela faire preuve de bon sens. Empiler une unité de 12 hommes en ligne derrière des WC extérieurs serait conforme à la règle, mais pas à l'esprit.

Une unité peut être ciblée si au moins un membre de l'unité tirant a une ligne de vue sur la cible. Toute l'unité est la cible, mais seules les troupes visibles peuvent être éliminées par des pertes. Elle reçoit toujours le Choc comme d'habitude.



« Une unité de 10 figurines tire sur une unité située partiellement derrière une colline. Seules 3 figurines de la cible peuvent être vues par l'unité qui tire. Les attaquants lancent 10 dés à -2 pour le couvert intermédiaire offert par la colline Six touches sont infligées, entraînant 4 pertes et deux Marqueurs de Choc. Seules les trois figurines visibles sont retirées, mais l'unité cible reçoit toujours 2 marqueurs de Choc. »

Une unité doit prendre pour cible une seule unité, Héros ou Commandant. Pas de tirs fractionnés ou de combats entre les cibles.

La portée est mesurée de la miniature la plus proche d'une unité à la miniature la plus proche de l'unité cible.

Les portées des armes les plus courantes sont énumérées à la page suivante et sont divisées en courte et longue portée. Il n'y a pas de distance à bout portant. Cette notion est intégrée dans le combat au Corps à corps, ci-dessous.

Les portées sont basées sur ce qui semble juste, et non sur une échelle terrestre particulière.

Ce qui suit à la page suivante n'est en aucun cas une liste exhaustive de toutes les armes que vous pouvez utiliser pour **Bigger Battles**, mais cela vous donne une bonne base de départ si vous voulez concevoir la vôtre.

On suppose que la plupart des unités seront armées de la même façon, mais certains traits ou l'utilisation d'armes de soutien de la section peuvent changer la donne. Certaines armes peuvent être à portée de tir tandis que d'autres ne le sont pas. L'utilisation de dés de couleurs distinctes peut vous aider à savoir quelle arme est en train de tirer, tout en vous permettant de ne lancer qu'une seule poignée de dés.



TABEAU DES ARMES DE TIR

Types d'armes	Portée en pouces Courte / Longue	Nombre de dés	Notes
Pistolet, Révolver	6 / 12	1	-
Fusil d'assaut	12 / 24	2	-
Pistolet Mitrailleur	6 / 12	2	+1 au lancé de Corps à corps
Mitrailleuse	18 / 36	3	Servants
Mitrailleuse Lourde	18 / 36	4	Servants, IP1
Fusil Moderne	12 / 24 ⁴	1	-
Fusil Obsolète	9 / 18	1	-
Mousquet	9 / 18	1	Rechargement
Mousquet Rayé	12 / 24	1	Rechargement
Lance-Grenades	10 / 20	1	IP2, Aire d'Explosion 3, IF, Munitions Limitées
Arme de Soutien de section	12 / 24	2 or 3*	-
Pistolet Laser	8 / 16	1	IP 1
Fusil Laser	16 / 32 ²	1	IP 1, Feu nourri
Laser Lourde	24 / 48	3	IP 2, Feu nourri, Servants
Lance-Missiles	12 / 24 ^{2*}	3	IP2, Munitions Limitées, Aire d'Effet
Fusil de chasse (Shotgun)	6 / 12	1	+1 au lancé de Corps à corps +1 aux jets de Pertes à Courte Portée.
Lance-Flammes	-	1	Gabarit Flammes, Munitions Limitées, Terrifiant
Lance de Jet	3 / 6	1	Munitions Limitées
Arc	9 / 18	1	-
Arc Monté	6 / 12	1	-
Arbalète	9 / 18	1	Rechargement, +1 aux jets de Pertes à Courte Portée
Canon de Campagne ***			
* Léger	18 / 36	3	IP 1, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
* Moyen	24 / 48	4	IP 2, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
* Lourde	24 / 48	5	IP 2, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
Mortier	12-24 / 48****	1	Aire d'Explosion 5, Servants, TI
Canon sur rails	24 / 48	1	IP3, Servants, Mortel
Canon à Fusion	18 / 36	4	Servants, Aire d'Effet, Terrifiant

* **Les armes du Soutien de Section** peuvent utiliser 2 ou 3 dés selon le choix du joueur. S'ils choisissent 3 dés, ils obtiennent le trait Feu nourri.

Les portées des **Lance-Missiles doivent être ajustées en fonction de la période. Les premières versions, comme le Panzerfaust devraient probablement faire 8 /16, alors qu'un Lance-Missiles plus moderne comme le Javelin pourrait faire 18 /36.

*** **Les Canons de Campagne** peuvent relancer les jets manqués à 12 pouces pour simuler la Mitraille.

**** **Les mortiers** ont une portée minimale de 12 pouces. Tout ce qui se rapproche à moins de 12 pouces ne peut être touché.

Feu nourri – Tombe à cours de munitions s'il lance plus de 1 et 2 que de coups.

IP (Indice de Perforation du blindage) - Le nombre indiqué est ce que la cible doit soustraire de son jet de Blindage, c'est-à-dire que pour un AP1, un jet de Blindage de 8+ devient un 9+, etc.

Aire d'Explosion - Utilisez un gabarit (Blast) égal à la valeur (3 ou 5) en pouces. Centrez sur la cible et lancez un dé pour chaque membre de l'unité qui se trouve à plus de la moitié en dessous, en fonction de la portée du point cible.

Servants - Ces armes nécessitent l'utilisation d'un équipage de servants. Le nombre de servants est basé sur le nombre de dés utilisés pour le tir.

Mortel - Détruit automatiquement sa cible sur un résultat de 10 ou plus au dé.

Gabarit de flamme - Utilisez le gabarit de flamme. Lancez pour chaque membre de l'unité qui se trouve à plus de la moitié sous le gabarit. On touche avec un score de **5** + si dans la première bande, et avec un score de **8** + dans la deuxième bande.

TI (Tir Indirect)- Voir page 11 pour les règles sur le Tir Indirect.

Munitions limitées - Un résultat "A court de munitions" signifie que cette arme ou unité est à court de munitions pour le reste du jeu.

Angle de tir limité- L'arme ne peut tirer que vers l'avant à 90 degrés.

Rechargement - Les unités deviennent automatiquement à court de munitions après chaque tir (voir page 12).

Aire d'Effet - Peut toucher toute unité se trouvant à moins de 3 pouces de l'unité cible initiale. Ces dégâts supplémentaires sont à - **1** du jet de Tir.

Terrifiant- L'unité cible subit automatiquement 1 Marqueur de Choc supplémentaire en plus de toutes les autres Pertes. Les unités amies de l'unité cible dans un rayon de 6 pouces reçoivent également un marqueur de Choc.

Lancer les dés pour Toucher

Lancez D10 (ou D8 pour la Milice ou simplement les mauvaises troupes et un D12 pour les troupes d'élite) pour chaque figurine de l'unité.

Le jet de base nécessaire pour Toucher est de 5 ou + (5+) pour le tir à courte portée et de 8 ou + (8+) pour le tir à longue distance.

L'artillerie et les Armes Lourdes avec servants lanceront un certain nombre de dés en fonction de leur type, généralement en fonction du nombre d'hommes d'équipage. Par exemple, un Canon Moyen lance 5 dés, un pour chaque homme d'équipage. Si l'équipage subit des pertes, l'efficacité du canon en fait autant, perdant des dés comme il perd des hommes d'équipage.

Des unités plus modernes, dans un futur proche ou de Sci-Fi, peuvent avoir des unités avec un mélange d'armes comme des fusils avec une Arme Lourde de soutien. C'est assez facile. Il suffit d'ajouter les dés supplémentaires fournis par l'Arme Lourde de soutien.



« Une unité de Space-Troopers a 4 soldats armés de fusils laser, et un avec un laser lourd. Ils lancent 4 dés pour les fusils laser et 3 dés pour le laser lourd, soit un total de 7 dés.

La cible ennemie se trouve à longue portée pour les fusils laser, mais à courte portée pour le laser lourd. Les fusils laser ont besoin de 8 ou + alors que le laser lourd n'en a besoin que de 5 ou +. Il suffit de lancer des dés de couleur différente pour le laser lourd".

« Un autre exemple : Vous avez une unité mixte de 12 figurines, 6 arbalétriers et 6 figurines équipées de boucliers. Lorsqu'ils tirent, il n'y a que 6 arbalétriers, donc ils ne lanceront que 6 dés. En revanche, s'ils sont engagés dans un combat rapproché, les 12 se battront ».

Tir indirect

Les armes répertoriées avec la capacité de tir indirect (TI) peuvent viser des unités qu'elles ne peuvent pas voir ou pour lesquelles elles ne peuvent pas établir de ligne de visée, tant qu'une unité amie peut voir la cible. Placez un marqueur sur le champ de bataille en vue d'une unité amie et à portée. C'est votre point de cible.

Contrairement au tir direct, qui utilise plusieurs dés pour toucher, vous n'utiliserez qu'un seul dé pour toucher avec un tir indirect.

Effectuez le jet de dé pour toucher la cible comme d'habitude. En cas de succès, lancez un dé à 10 faces près du point cible. Le dé indique la distance en pouces que le projectile dévie, la "pointe" du dé indiquant la direction. Utilisez le gabarit correspondant centré sur la zone d'impact. Toute unité partiellement sous le gabarit est touchée avec le nombre de dés indiqué dans le profil de l'arme, mais seules les figurines sous le gabarit peuvent être retirées comme pertes.

Par exemple, si le gabarit ne couvre que 2 membres d'une unité, mais que le score de pertes infligées entraîne 3, seuls les deux sous le gabarit sont retirés. Le Marqueur de Choc s'applique toujours à l'ensemble de l'unité.

Si le jet est raté, utilisez la procédure ci-dessus, mais doublez la distance obtenue au dé.

Si le même point cible est visé une deuxième fois consécutive, et que le jet est réussi, le projectile arrive en plein sur la cible et il n'y a pas de déviation. Ils ont mis en plein dans le mille ! Si le jet est raté, déviez la distance parcourue comme indiqué ci-dessus.

Ceci peut également être utilisé pour représenter les frappes aériennes sur votre champ de bataille.

Modificateurs de tir

Retirez un dé pour chaque marqueur de Choc (une unité réduite à 7 figurines et 3 marqueurs de Choc ne lancera que 4 dés)

Divisé par deux le nombre de dés (arrondi à l'unité supérieure) si « A court de munitions ».

+1 pour les Tirs Concentrés.

-1 si l'unité utilise l'action « Manœuvre ».

+/- pour tout trait modifiant le tir.

-1 tirant sur des équipages d'artillerie, des Héros ou des Commandants.

-1 si la cible est sous Couvert Léger.

-2 si la cible est sous Couvert Lourde.

+1 pour une grande cible telle qu'un véhicule.

+1 Artillerie ou Arme Lourde avec servants tirant sur une unité en Ordre Serré.



« Une unité française avec 8 figurines restantes et un marqueur de Choc tire sur une unité d'Anglais placée derrière une clôture (Couvert Léger) à courte distance. Ils ne bougent pas, donc ils décident de

faire un Tir Concentré.

Ils lancent 7 dés (8 moins 1 pour le marqueur de Choc) nécessitant un "5+" pour toucher (5+ pour le tir à courte portée, -1 pour la clôture, +1 pour le Tir Concentré.

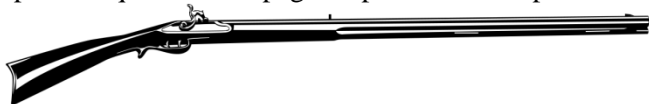
Score de 1 aux jets de dés de Tir

Si on obtient plus de 1 que de Touches, l'unité tombe « **à court de munitions** ». C'est un terme générique. Il peut en fait signifier un tir irrégulier ou non soutenu dû à une rupture de la discipline de tir, ou littéralement l'unité a gaspillé ses munitions et a besoin de se réapprovisionner.

Les unités qui sont « **à court de munitions** » tirent à la moitié de leurs dés autorisés, arrondis à l'entier supérieur (en comptant d'abord les réductions pour les marqueurs Choc) jusqu'à ce qu'elles passent un tour à recharger. Pendant ce tour de rechargement, l'unité ne peut faire aucune autre Action.

Cependant l'utilisation de la Carte Spéciale 6, permet de recharger instantanément l'unité et elle peut continuer normalement.

Certaines armes nécessitent d'être rechargée après chaque tir. Voir page 11 pour des exemples.



« L'unité française citée plus haut, réussit à obtenir plus de 1s sur son action de Tir Concentré que de Touches et tombe donc « à court de munitions ». Au tour suivant, ils décident quand même de tirer. Avec 8

figurines réduites à 7 dés éligibles à cause de leur marqueur de Choc (- 1). Leur tir est alors réduit à 4 dés. Le 7 divisé par deux et arrondi à 4.

Dommage qu'ils ne se soient pas activés sur une carte 6. ! »

Le Couvert

Nos petits soldats en métal ou en plastique sont à jamais coincés dans une seule pose. Il serait faux de penser que dans leur monde, le monde du jeu sur table, ils ne sont pas activement accroupis derrière un quelconque couvert, essayant désespérément de ne pas être touchés. Leurs homologues dans la vie réelle sont vraiment doués pour trouver chaque petit bout de couvert. C'est pourquoi nous devons penser au Couvert d'une manière abstraite.

Si une unité se trouve derrière une pièce de terrain linéaire comme un mur, même si les figurines sont debout et présentent une grande cible, en réalité, elles sont accroupies derrière ce couvert.

Si une unité est en contact avec un mur solide, ou à l'intérieur d'un bâtiment en regardant par les fenêtres, l'unité compte comme dans un Couvert Lourde, et c'est un -2 au jet de dé de n'importe quelle unité qui lui tire dessus, sauf si les tireurs sont positionnés de manière à déborder le terrain. Par exemple, l'unité de tir se trouve dans le même bâtiment ou du même côté du mur.

Il est utile que le joueur qui contrôle l'unité déclare qu'elle est à Couvert.

Si une unité se trouve derrière un morceau de terrain linéaire comme une clôture en bois, ou quelque chose de moins substantiel que de la pierre, elle est à l'abri dans un Couvert Léger, et il y a un -1 au jet de dé de n'importe quelle unité qui lui tire dessus.

Zone de Terrain

Certaines zones sur la table peuvent être identifiées comme étant **des Zones de Terrain**. Il s'agit de bois ou de grandes cultures. Elles doivent avoir un bord défini et être annoncées à tous les joueurs avant le scénario. Une unité doit se trouver à moins d'un pouce du bord pour pouvoir tirer ou se faire tirer dessus.

Lorsqu'elles se trouvent dans une Zone de Terrain, les unités reçoivent le **modificateur de Couvert Léger de -1** pour ce faire tirer dessus. Les figurines qui se trouvent à plus de 1 pouce du bord du terrain ne peuvent pas être prises pour cible.

Si deux unités se trouvent dans la même zone, elles sont toutes les deux en Couvert Léger et n'ont qu'une visibilité de 6 pouces. Si elles sont à plus de 6 pouces l'une de l'autre, elles ne peuvent pas se viser.

LE COMBAT AU CORPS A CORPS

Le combat au Corps à corps ne peut être déclenché qu'à la fin d'une action de « Charge ». Comme pour le tir, l'unité ennemie la plus proche doit être prise pour cible, à moins que l'unité la plus proche ne soit à Couvert ou ne soit un Commandant / Héros. Si une unité veut prendre pour cible une autre unité, elle doit d'abord passer un jet de Tâche de niveau Difficile (8+).

Vous ne pouvez pas charger à travers les troupes ennemies pour atteindre une cible de l'autre côté. Vous pouvez traverser vos propres troupes pour charger, mais l'unité amie qui a chargé à travers gagne un marqueur de Choc.

La procédure de combat au Corps à corps est similaire à celle du tir. Les deux camps, attaquant et défenseur, lancent un D10 (ou un D8 pour la milice ou les mauvaises troupes / un D12 pour les troupes d'élite) pour chaque figurine (ou socle si vous les utilisez) de l'unité.

Jet de base pour Toucher

Tribal4+

Réguliers5+

Irréguliers6+

Modificateurs pour le Corps à corps

Retirez un dé pour chaque marqueur de Choc (une unité réduite à 7 figurines et 3 marqueurs de Choc ne jettera que 4 dés)

+1 au lancé si Attaquant

+1 si en Ordre Serré

+1 au lancé si l'unité a une unité amie dans un rayon de 3 pouce. Ce bonus n'est valable qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'amis à portée.

+1 pour défendre un obstacle ou une zone fortifiée.

Relancer les échecs, si l'on combat une unité en Ordre Serré sur le flanc.

Gagnants et perdants

L'unité qui cause le plus de Pertes gagne, le perdant recule d'un mouvement.

Si le nombre de Pertes infligées est égal, alors regardez quel camp a infligé le plus de Marqueurs de Choc.

Si les deux opposants sont toujours à égalité, l'attaquant est forcé de reculer d'un mouvement. **Les unités s'opposant ne terminent jamais un tour en restant au contact.**

Si une unité est forcée de reculer à travers ses propres troupes, les deux unités reçoivent un Marqueur de Choc. Ce mouvement de recul ne tient pas compte des pénalités dues au Choc.

La cavalerie qui attaque et qui gagne un combat au Corps à corps peut immédiatement effectuer un mouvement supplémentaire. Ce mouvement peut les mettre en contact avec une autre unité ennemie, y compris l'unité avec laquelle ils viennent de combattre. Dans ce cas, un autre combat au corps à corps est engagé. Ce mouvement de suivi ne peut être effectué qu'une fois par tour.

Les unités qui ont déjà été activées mais qui ont le statut « En Veille » peuvent lancer une contre-charge si elles sont elles-mêmes chargées. Si elles réussissent un jet de Tâche – niveau Normal à 5+ (voir Les Tâches page 18), elles peuvent contre-charger l'unité ennemie, annulant ainsi le bonus de charge de l'ennemi au Corps à Corps. Seules les unités montées et l'infanterie qui charge peuvent faire cela.

L'infanterie Régulière qui attaque et qui gagne un combat au corps à corps peut immédiatement se déplacer pour occuper l'espace libéré par les ennemis qui battent en retraite. Ce mouvement ne peut pas les mettre en contact avec l'ennemi.

Score de 1 aux jets de dés au Corps à corps

Si on obtient plus de 1 que de Touches, qu'elle soit considérée comme le vainqueur du combat ou non, l'unité retraite de 1 mouvement immédiatement et se rajoute un marqueur de Choc.

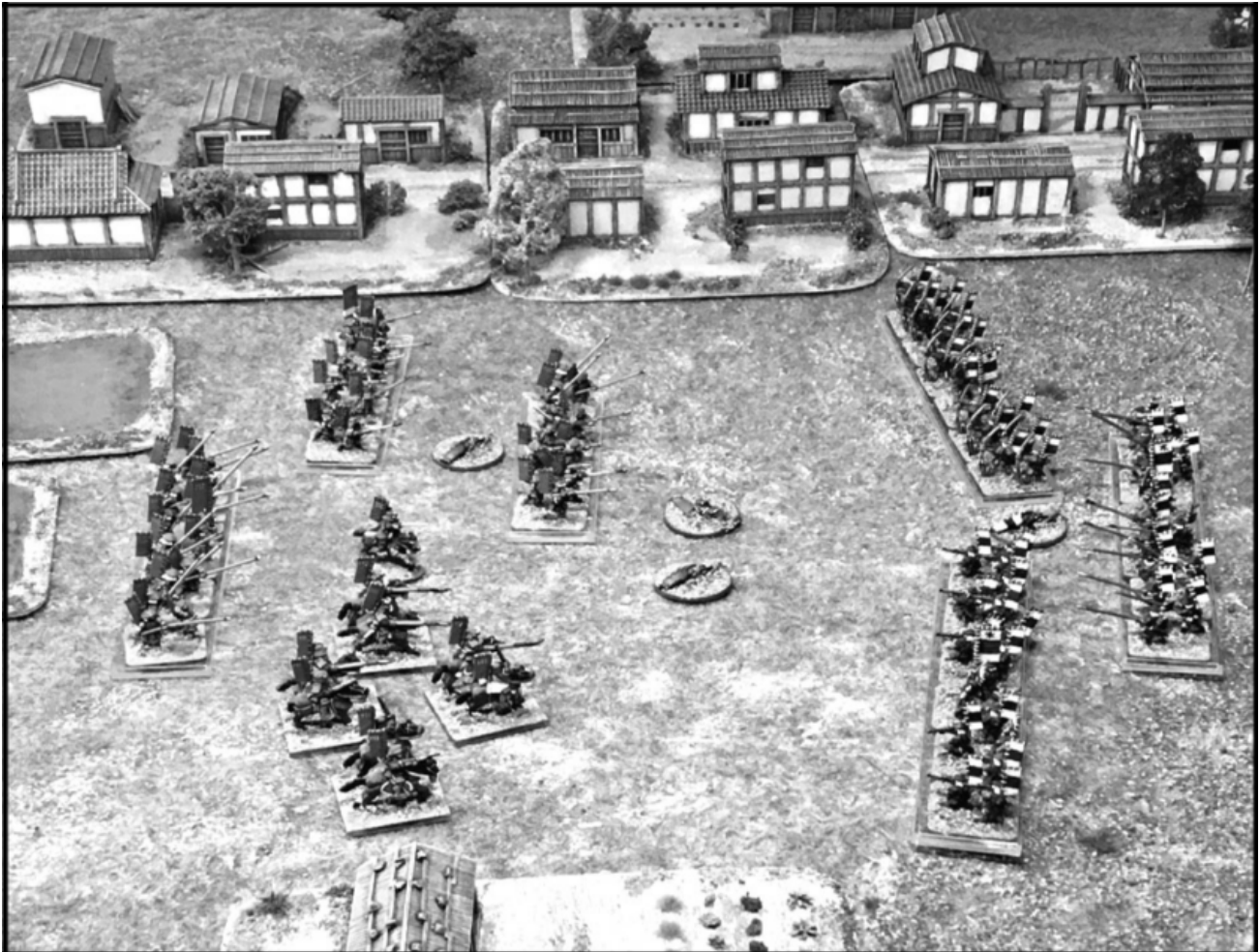


« Une unité de 8 Star-troopers utilise son activation pour charger une unité de 6 Rebelles. Les Star-troopers ont 1 Marqueur de Choc et les Rebelles ont 2 Marqueurs de Chocs. Les Star-troopers lancent 7 dés. Ils ont 8 figurines, mais le Marqueur de Choc les réduit de un. Ce sont des Réguliers et ils doivent normalement Toucher sur un 5 ou plus, mais ils sont les attaquants ce qui leur donne un +1 à tous leurs dés. Maintenant, ils obtiennent 4 ou plus. Ils lancent leurs 7 dés et obtiennent 4 Touches. Les Rebelles ripostent avec seulement 4 dés à cause de leur Choc, ce qui nécessite des 5 ou plus. Ils lancent les dés et n'obtiennent qu'une seule Touche. Cependant, les Rebelles ont le trait de bagarreux et peuvent relancer leurs jets de dés de Corps à corps ratés »

LES ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Notes
Armes de poing	Tous les types d'armes tenus à une main comme une épée, une hache ou une massue
Lances, armes d'Hast et baïonnettes	L'attaquant Monté a -1 au jet au combat au Corps à Corps contre une unité armée de lances.
Piques	L'attaquant Monté doit relancer ses Touches si l'unité de Piquiers est en Ordre Serré.
Épées/haches à deux mains	+1 au jet de Blessure
L'arme de Légende	Héros seulement, Mortel*
Lances montées	Relancer les dés ratés au Corps à corps. Une seule utilisation.
Boucliers	Les troupes portant des boucliers comptent comme étant en Couvert Léger contre les arcs, les arbalètes et les lances de jet. Ne peut pas être combiné avec des armes d'hast, des piques ou des armes à deux mains.

* **Mortel** - Détruit automatiquement sa cible sur un jet de dé naturel pour blessure de 10 ou plus.



LES PERTES

Lancez un dé pour chaque Touche reçue.

Résultat du jet de dé

Jet de dé	Résultat
0 ou moins	Sans effet
1 - 5	Choc. L'unité reçoit un marqueur de Choc)
6 - 8	1 Perte (retirer 1 fig. de l'unité)
9 ou +	2 Pertes (retirer 2 figs. de l'unité)



« Sur les sept dés de tir utilisés par les Français, seuls quatre ont touché. Quatre dés sont lancés pour Blessé. Les résultats sont 3, 5, 7 et 10. Cela signifie que les Anglais prennent 2 marqueurs de Choc et doivent retirer 3 figurines. Ils

vérifient maintenant si le Leader de l'unité a été touché (voir **Les pertes**, ci contre) »

Le Choc

Le choc représente une perte temporaire de courage. On peut considérer cela comme des blessures mineures ou comme une simple hésitation due à des balles ou des flèches qui passent tout azimut et à proximité. Marquez les unités avec un marqueur "Choc" pour chaque résultat de dé qui obtient un résultat de Choc. Vous trouverez ce marqueur à la fin du livre, ou vous pouvez utiliser de petits dés pour suivre le Choc.

Pour mémoire, les unités qui sont activées avec la Dame de Pique peuvent éliminer tous les Marqueurs de Choc.

Les unités avec un Marqueur de Choc ont un malus à leur mouvement pour chaque Marqueur de Choc reçu. Ainsi, une unité Régulière avec 2 Marqueurs de Choc ne bougera que de 3 pouces, ou 6 pouces " lorsqu'elle se déplacera « au pas de course ». Cela peut laisser une unité immobile. Il est temps de se rallier !



« En regardant notre dernier exemple, les deux camps avaient infligé 4 Touches. Ils lancent tous les deux 4 dés sur le tableau des Pertes. Les Star-troopers ont le trait de Tueur et peuvent ajouter un +1 à chacun de leurs dés. Après avoir lancé les dés, ils obtiennent 2 Chocs et 2 Pertes sur les Rebelles. Cela signifie que les Rebelles n'ont plus que 4 figurines dans leur unité avec 4 Marqueurs de Choc. Ce n'est pas suffisant pour forcer un Regroupement (nous en parlerons plus tard). En retour, les Rebelles ripostent en infligeant 2 Marqueurs de Chocs et 3 Pertes (ils ont réussi à obtenir un 9). Comme les Rebelles ont infligé plus de pertes, ils sont considérés comme les vainqueurs et les Star-troopers doivent se replier. Tous deux devraient penser à se rallier lors de leur prochaine activation !

Si une unité a plus de Marqueurs de Choc que de figurines restantes, elle doit se replier pour effectuer un Regroupement (voir Regroupement, ci-dessous).

Les pertes

Les pertes entraînent le retrait d'une figurine par perte reçue par l'unité pour chaque résultat obtenu sur le tableau de Pertes (ci-contre). Il peut s'agir de pertes réelles, mais aussi de troupes devenues inefficaces à la suite de blessures ou ayant perdu la volonté de se battre.

Si des Pertes sont comptabilisées, vous devez voir si le **Leader** de l'unité a été blessé. Lancez un D10 et soustrayez -1 pour chaque Perte reçue par l'unité. Si le score final est inférieur ou égal à 0, le Leader a été touché. Voir la section Leaders, ci-dessous.

Une unité est éliminée lorsque toutes ses figurines ont été retirées en tant que Pertes.

Modificateurs de Pertes

Lancez la moitié des dés (arrondis au supérieur) pour Toucher si :

- Ordre Lâche à pied engagé au Corps à corps avec des troupes montées.
- Attaquer au Corps à Corps des unités se défendant dans un Couvert Lourd.
- Troupes à pied tirant sur des troupes montées en Corps à corps. Cela représente la répartition des tirs entre les cavaliers et les montures.

Exemple : 5 Touches sont marquées. Ne lancez que 3 dés sur le tableau des blessures.

Pour mémoire, les unités qui sont activées à l'aide de la Reine de Coeur peuvent essayer de ramener des traînards ou des troupes légèrement blessées.

LE RALLIEMENT

En tant qu'action, une unité, un Héros ou un Commandant peut essayer de retirer les Marqueurs de Choc. C'est l'action de Ralliement. Pour rallier une unité, le Héros ou le Commandant doit lancer un nombre de dés (5D10, D12 ou D8 selon sa catégorie) égal au nombre de Marqueurs de Choc.

Retirer un Marqueur pour chaque jet de dé dont le score est supérieur ou égal à la valeur suivante :

Réguliers, Véhicules ou servants d'artillerie :	5+
Irréguliers :	6+
Tribal :	7+

Modifiez ce lancé :

-1 si le Leader est « Hors de Combat »

+ / - Traits de l'unité

Si tous les Marqueurs de Choc sont retirés sur ce jet, l'unité peut faire une action de « Mouvement » ou de « Tir ». Si tous les marqueurs de Choc ne sont pas retirés, l'activation de l'unité est terminée.

Une unité activée avec une Dame de Pique retire tous les marqueurs de Choc.

Si on obtient plus de score de 1 que de succès, l'unité doit se replier d'un mouvement et enregistrer un autre Marqueur de Choc. Cela peut forcer un Regroupement.

REGROUPEMENT

Si une unité a **plus** de Marqueurs de Choc que de figurines restantes dans l'unité, elle doit se Regrouper. L'unité concernée doit immédiatement se replier en s'éloignant 2 mouvements de l'ennemi. Ce mouvement ignore tout terrain (autre que les infranchissables) ou toute pénalité de Choc lorsque l'unité s'enfuit.

Retirez tous les Marqueurs de Choc en trop afin que le nombre de Marqueurs de Choc soit égal au nombre de figurines de l'unité.

Si l'unité était en Ordre Serré, elle est par défaut en Ordre Lâche. L'unité peut s'activer normalement lors de son prochain tour. Cependant, avec un mouvement maintenant limité et sans dés pour attaquer car le nombre de Marqueur de Choc est égal au nombre de figurines, la meilleure action à faire est de se rallier.

Si l'unité est forcée de procéder à un Regroupement et qu'elle n'a nulle part où battre en retraite (coupée par le terrain ou les ennemis), elle part en déroute, se disperse et est retirée définitivement.

EN VEILLE

Lorsqu'elle est activée, une unité peut utiliser son action pour se mettre "En Veille". Cela peut être considéré comme de la surveillance ou de l'attente. L'unité attend une occasion pour plus tard dans le tour afin de frapper un ennemi lorsqu'il apparaît, ou bien elle attend simplement pour voir ce qui se passe. Marquez-les avec un marqueur "En Veille".

Ils peuvent alors attendre le moment opportun, plus tard dans le tour pour interrompre les actions d'une autre unité pour tirer, uniquement sur l'unité qui s'est activée, avec un malus de -1 pour Toucher. Cette cible doit apparaître dans le champ de vision de l'unité « En Veille ».

Comme mentionné ci-dessus, les unités qui se sont déjà activées mais qui ont le statut "En Veille" peuvent lancer une contre-charge si elles sont, elles mêmes chargées. Si elles réussissent un jet de Tâche de niveau Normale (à 5+), elles peuvent contre-charger l'unité ennemie, annulant ainsi leur bonus de charge en Corps à corps.

L'action « En Veille » **ne peut pas** être utilisée en conjonction avec la capacité spéciale d'une carte si elle en possède une. Si, par exemple, vous avez activé avec un Valet de Pique, vous ne pouvez pas bénéficier du +1 pour tirer lorsque vous tenter d'intervenir plus tard dans le tour.



« Une unité de Jaegers prussiens est positionnée au sommet d'une colline. Elle est activée avec un Valet de Cœur, mais elle n'a pas de cible disponible. Les jaegers utilisent leur action pour se mettre « En veille ».

On place un marqueur « En Veille » à côté d'eux pour les aider à s'en souvenir.

Plus tard dans le tour, un ennemi sort de son couvert et se déplace à découvert. Le joueur du Jaeger demande poliment à son adversaire d'interrompre son mouvement pendant le temps qu'il tire. Les tirs seront de longue portée. Il n'obtient pas le bonus du Valet de Pique de +1 pour tirer.

Les Jaegers marquent quelques Touches, et l'unité ennemie peut terminer son mouvement ».

Le statut "En Veille" disparaît à la fin du tour.

MONTER / DÉMONTER

Une unité montée peut effectuer un seul mouvement à sa vitesse de déplacement montée puis démonter. Une unité démontée peut effectuer un seul mouvement d'infanterie puis monter en selle/embarquer ou monter en selle/embarquer et ensuite effectuer un mouvement monté.

Cette action comprend également l'embarquement et le débarquement de troupes de véhicules. Les véhicules (voir Véhicules, page 31) s'activent sur leur propre carte. Les unités à l'intérieur débarquent ou embarquent ensuite, sur leur propre carte. Une unité peut effectuer un seul mouvement avant d'embarquer dans un véhicule ou peut effectuer un seul mouvement après avoir débarqué.

DEPLOYER UNE ARME LOURDE AVEC SERVANTS

Certaines armes sont trop importantes pour être portées par une seule figurine. Nous les classons dans la catégorie des Armes Lourdes avec servants. Ces armes peuvent être des canons, des mitrailleuses, des lasers lourds. Elles nécessitent un certain temps de mise en place. Il faut un tour à une unité équipée de ce type d'armes pour se mettre en place ou pour se désinstaller.



« Un canon et son caisson ont été déplacés au dernier tour vers leur emplacement actuel. Au cours de ce tour, ils décident de démonter et de mettre en place le canon. Le caisson est mis de côté et le canon est pointé dans la direction que le joueur décide. »

Au tour suivant, le canon est prêt à tirer. »

Ou

« Une équipe de mitrailleurs a tiré les deux derniers tours et a décidé qu'ils attirent trop l'attention. Ils passent le tour suivant à remballer leur arme et leurs munitions mais prennent 2 Marqueurs de choc du feu ennemi pendant ce temps.

Quand ils bougent enfin, ils se déplacent avec un malus de -2 pouces en raison des Marqueurs de Choc qu'ils ont accumulé. »

LES TÂCHES

Les tâches sont des choses qui nécessitent des roulements pour les accomplir, comme la fouille de zone, l'incendie des récoltes, l'abattage des murs, l'appel au soutien aérien ou la fermeture de barrières de défense. L'exécution d'une tâche est l'action pour l'unité, le héros ou le commandant.

Niveau de Tâche	Score à obtenir
Facile	3 +
Normale	5+
Difficile	8+

Les tâches peuvent être réparties en trois niveaux de difficulté : Facile, Normal et Difficile. C'est vraiment aux joueurs de décider si une tâche est facile ou difficile. Certains facteurs peuvent les rendre plus faciles ou plus difficiles. Si un ennemi se trouve à proximité, augmentez la difficulté de la tâche d'un niveau. Les joueurs peuvent également décider de rendre les choses plus faciles, comme un robot qui s'introduit dans un ordinateur.

Par exemple, Faire une recherche est une Tâche Régulière, nécessitant un 5 +. Cependant, chercher avec une unité ennemie à moins de 6 pouces devient Difficile.

Si une unité possède un Marqueur de Choc, elle obtient un -1 à tout jet de Tâche, par Marqueur de Choc.

Un 10 naturel ou plus, quelle que soit la difficulté, accomplit automatiquement une Tâche, et un « 1 » signifie que quelque chose de grave est arrivé. Par exemple, si vous obtenez un 1 alors que vous essayez de mettre le feu à des cultures, cela signifie que vos torches se sont éteintes.

Echouer à une tâche sans obtenir un 1 rend la tâche plus difficile au prochain essai :

Une unité essaie de détruire une barricade (Tâche niveau Normal à 5 +). Elle échoue avec un jet de « 3 ». Au prochain tour, elle devra faire un jet de dé pour une Tâche maintenant devenue Difficile (à 8+). Si elle échoue à nouveau, elle devra faire un 10+ à toutes les tentatives suivantes.

EXEMPLE D'UN TOUR



"Voici un exemple de quelques tours. Nos deux joueurs sont Mike et Steve. Pour plus de facilité, nous n'utilisons pas de Héros ou de Commandants, ils contrôlent chacun 4 unités.

Steve reçoit :



Mike reçoit :



Steve se porte volontaire pour être l'annonceur et commence avec "Rois" !

Mike a le Roi de Coeur donc il le sort et commence à activer une unité, mais Steve l'interrompt.

Steve a décidé d'utiliser son As de Trèfle comme joker Roi de Pique. Les Piques passent devant les Coeurs dans l'ordre de la séquence. Steve l'active en premier en l'utilisant pour faire bouger son unité « Au pas de course », suivi de Mike avec son Roi de Coeur. Mike utilise « Formez les rangs » pour une de ses unités.

La « Dame » est appelée ensuite. Seul Mike a une Reine. C'est la Dame de Coeur, qui, utilisée comme carte spéciale, lui permet de ramener une ou deux pertes à une unité. Mike n'a pas d'unité avec des troupes perdues, donc celle-ci est utilisée comme une carte normale.

Mike utilise cette carte pour « Manœuvrer » son unité. Son unité cible est à longue portée et ses troupes tireront avec un -1 pour l'action « Manœuvrer ». Il réussit quelques 9. Il lance les deux dés qui touchent sur le Tableau de Pertes mais n'infligent que 2 Chocs sur l'unité de Steve.

« Les Valets » sont les suivants. Steve active une autre unité avec l'action Tir. Steve obtient un +1 car il a activé son unité avec un « Valet borgne » (Pique), qui, utilisé comme Carte Spéciale, lui donne +1 aux jets de Tir.

L'unité de Mike est à 13 pouces. L'unité de Steve a des fusils, ce qui lui permet de tirer à longue distance. La longue portée nécessite un 8+ pour toucher. Steve a 10 hommes dans son unité qui ont maintenant besoin d'un 7 ou plus pour toucher (grâce au bonus du « Valet borgne »). Trois dés donnent un score de 7 ou plus.

Steve lance 3 dés sur le tableau de Pertes et obtient 2 Chocs et une Perte. Mike retire une figurine de son unité. Où est la Reine de Coeur maintenant ?

Les « Dix » sont les suivants, mais aucun des joueurs n'en a, alors c'est le tour des « Neufs ». Steve doit y retourner.

Il décide d'essayer de se rapprocher de l'unité de Mike qui a 2 Marqueurs de Choc. Steve charge et établit le contact. Un combat au Corps à corps s'engage..

Le combat au Corps à corps est simultané. Steve a 10 hommes. Étant un Régulier, il lance 10 dés, chacun nécessitant 4 ou plus (Régulier 5+ plus 1au dé pour la charge). Il obtient 7 Touches ! Il lance sur le Tableau des Pertes et obtient 4 Pertes et 3 Chocs. Mike riposte. Il descend à 9 figurines avec 2 Marqueurs de Chocs. Il lance donc 7 dés nécessitant 5 ou plus. Il obtient 3 Touches qui donnent, 2 Chocs et une Perte.

Comme il marque plus de Pertes, Steve gagne et Mike doit se replier de 2 mouvements (soit 10 pouces).

Les « Huit, Sept et Six » sont appelés mais personne ne possède ces cartes. Lorsque le « Cinq » apparaît, Mike l'utilise pour Manœuvrer et marquer quelques Touches.

Il en va de même pour Steve lorsque son "Trois" est appelé. Mais Steve lance plus de 1 que de Touches. L'unité de Mike est touchée, mais celle de Steve est « à court de munitions ».

Quand le « Deux » arrive, Mike l'utilise pour sa capacité de carte spéciale. Toute unité activée par le Deux peut relancer tout tir manqué.

A 11 pouces, il est à courte portée pour les fusils de son unité. Il obtient d'abord un score de 6 Touches et 4 échecs. Il prend les 4 dés ratés et les relance, et rajoute ainsi 2 Touches supplémentaires pour un total de 8 Touches !

Lorsque Mike lance ses 8 dés pour infliger des Pertes, il obtient 2, 3, 3, 4, 6, 9, 9 et 10. Quatre Chocs et 7 Pertes. Cela laisse l'unité de Steve à 3 figurines. Avec plus de Marqueurs de Choc que de figurines dans l'unité, l'unité de Steve doit se Regrouper.

Le tour est terminé. Toutes les unités ont été activées. »

EXEMPLE D'UN TOUR



« Toutes les cartes sont à nouveau mélangées.
Au tour 2, les deux joueurs reçoivent encore 4 cartes.

Steve reçoit :



Mike reçoit :



Lorsque les « Rois » sont appelés, Mike utilise son Roi de Pique pour commencer le premier, mais Steve a également lancé son As comme joker pour être un Roi de Pique. Mike a le "vrai" Roi et est donc le premier à jouer.

Mike utilise son As pour Tirer. Il met quelques Pertes sur une unité de Steve déjà affaiblie.

Steve utilise son activation pour faire un Ralliement sur son unité qui a dû se Regrouper. Il dispose de 3 Marqueurs de Chocs sur cette unité (après le Regroupement, vous réduisez le nombre de Marqueurs de Choc pour qu'il corresponde à celui des figurines restantes). Steve lance 3 dés en cherchant 5 ou plus sur chaque dé. Il obtient 3, 5 et 7. C'est suffisant pour se débarrasser de 2 Marqueurs de Choc. Comme il ne s'est pas débarrassé de tous les Marqueurs de Chocs, l'unité est éliminée.

On appelle les « Dames » et Mike utilise son As de Trèfle comme un joker pour devenir une Dame de Coeur. Il active une unité qui a une Perte. Une Reine de Coeur lui permet de lancer un dé. Sur un jet impair, il récupère 1 figurine, sur un jet pair, il en récupère 2. Comme l'unité n'a qu'une seule perte, il n'est pas nécessaire de lancer le dé. Il ne peut pas avoir plus de troupes qu'il n'en avait au départ.

Comme il a utilisé une carte spéciale, Mike a toujours son activation. Il décide de Manoeuvrer pour mettre ses troupes à couvert. Ils se déplacent puis lâchent des tirs. L'unité de Steve est touchée et Mike fait les jets de Pertes habituels pour elle.

Les cartes sont appelées jusqu'à ce que des « Six » apparaissent. Steve a une unité non activée qui est à court de munitions. Il l'utilise et l'unité peut recharger automatiquement. Alors qu'il lui reste encore de l'action, Steve utilise Formez les rangs, pensant qu'une charge pourrait se diriger vers lui.

Mike utilise un Quatre pour mettre en Veille une de ses unités.

L'autre quatre est utilisé pour se déplacer au pas de course vers un terrain élevé.

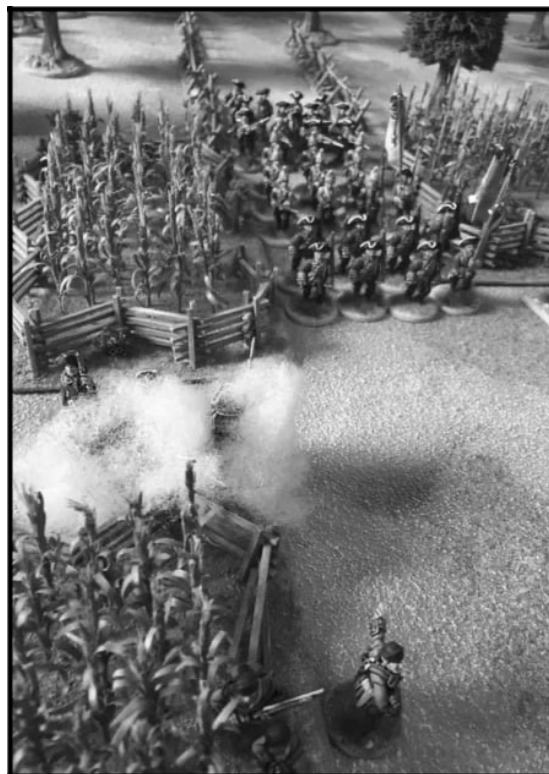
Steve a la dernière carte et l'active avec son Trois. Il prend le risque et utilise la carte pour Charger l'unité de Mike qui est En Veille. Steve commence à déplacer son unité.

Mike lui demande de s'arrêter à quelques pouces de son unité En Veille. Il lance ses dés de tir et inflige quelques Pertes ainsi qu'un Marqueur de Choc à l'unité de Steve. Cela ne suffit pas pour faire Regrouper l'unité de Steve, alors la Charge continue.

Ils combattent au corps à corps. Steve doit se battre avec moins de figurines et le Marqueur de Choc qu'il a accumulé. Dans le combat qui s'ensuit, Mike est capable d'achever les soldats restants de l'unité de Steve.

C'est tout pour ce tour. Au prochain tour, Steve n'aura que 3 cartes pour correspondre à ses 3 unités. »

Dans cet exemple, nous n'avons pas utilisé de Commandant ou de Héros. Nous les expliquerons dans la section suivante. »



LA CONSTRUCTION DE VOS UNITÉS

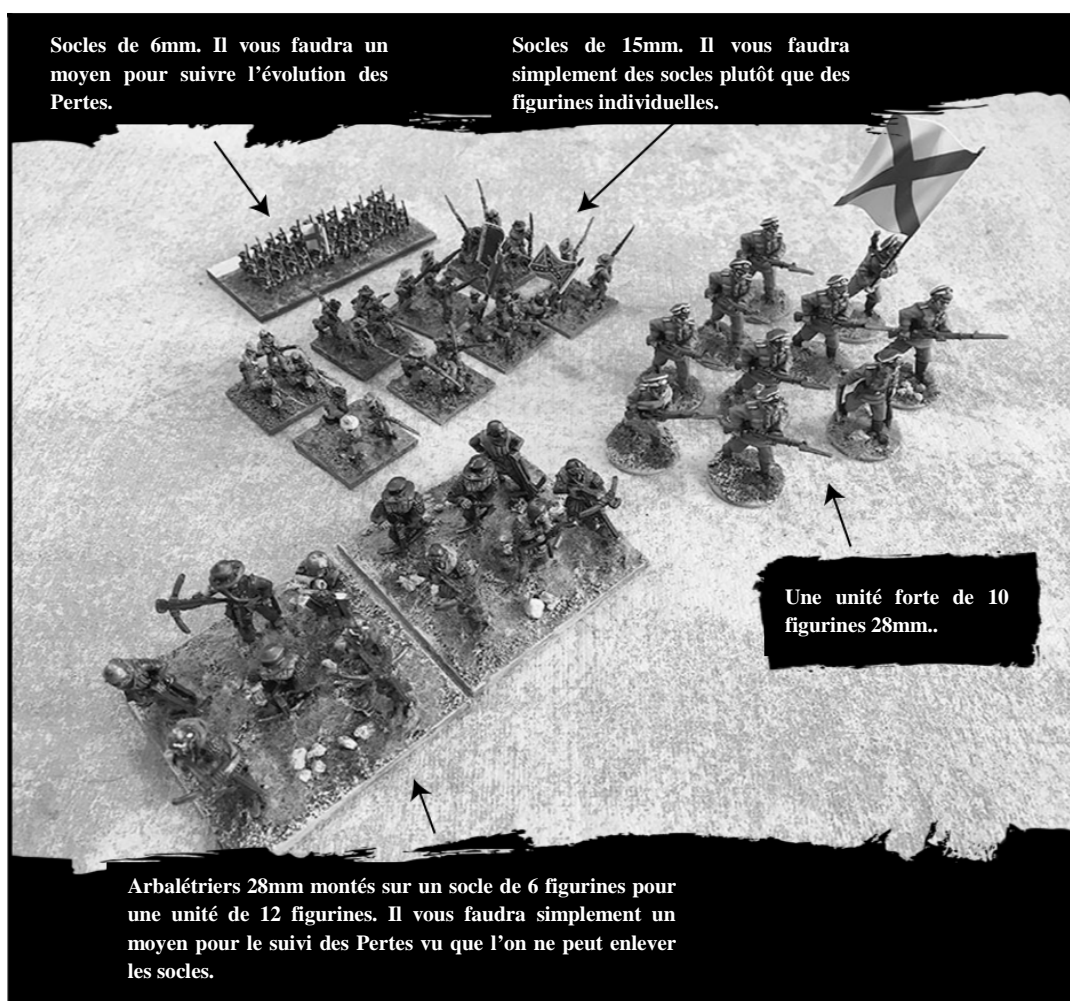
Nous utilisons le terme d'unité, mais il pourrait tout aussi bien s'agir d'une bande de guerriers, d'une section, d'une escouade, de tout ce que vous voulez pour votre période ou votre genre de jeu. Chaque unité sera composée d'un certain nombre de miniatures. Le nombre exact de figurines dépend du type de jeu auquel vous jouez. Par exemple, pour une période plus moderne, vous pouvez vouloir des unités de 5 à 6 hommes, mais pour les troupes de la période coloniale ou médiévale, 10-12 figurines peuvent être plus appropriées.

Si vous utilisez des socles, c'est-à-dire plusieurs figurines montées sur la même base, vous pouvez choisir de compter des socles entiers lors de la détermination de la taille, en comptant essentiellement un socle comme une seule figurine. Vous pouvez aussi utiliser un moyen de suivre les pertes de figurines individuelles sur les socles, comme un système de dé ou de liste.

Pour déterminer les tailles relatives des unités, une règle de base est de savoir ce qui vous semble le mieux adapté. N'oubliez pas que ceci est une boîte à outils que vous pouvez utiliser. Gardez toutes les unités combattant près de la même taille ? Peut-être avez-vous besoin de forces plus importantes que d'autres ? Une horde de Zoulous ou de morts-vivants a tout simplement meilleure allure avec plus de figurines.

Exemples de tailles d'unités

Niveau Section : 5 - 6 figurines.
Réguliers à pieds : 10 - 12 figurines.
Irréguliers à pieds : 12-16 figurines.
Réguliers Montés : 6 - 8 figurines.
Irréguliers Montés : 8 - 10 figurines.
Artillerie et équipage : 3 - 4 plus la pièce.
Tribales à pieds : 12 - 16 figurines.



Types d'unités

Nous répartissons les unités en trois grandes catégories : à pied, à cheval et Artillerie. Les véhicules seront abordés plus loin dans les règles avancées. Les unités à pied et à cheval sont subdivisées en trois catégories : Réguliers, Irréguliers et Tribales. Cela a plus à voir avec l'entraînement et limite les Traits que peut avoir une unité.

Chaque unité a un type de dé de Tir et un type de dé de Corps à corps. Ce sont les types de dés utilisés par une unité pour chaque action associée. Le type de dé par défaut est un dé à 10 faces (D10). Cela peut changer en fonction des caractéristiques de l'unité.

Les unités sont définies plus précisément par les Traits de caractéristiques que vous leur attribuez. C'est là que vous pouvez vraiment personnaliser et faire en sorte que vos unités se sentent bien dans le monde du jeu dans lequel elles se battent.

Chaque joueur va construire une force d'environ 5 unités et un Commandant. C'est parce que c'est à peu près la quantité que la plupart des joueurs peuvent facilement gérer.

Tout d'abord, nous commencerons avec un Commandant. Cette personne commande toutes les unités que vous allez gérer. Selon l'échelle que vous utilisez avec **Bigger Battles**, il ou elle peut être n'importe quoi, d'un officier de bas niveau à un général. Les Commandants sont expliqués en détail ci-dessous (page 27).

L'attribution de Traits à vos unités est ce qui leur donne vraiment du caractère et permet de différencier une unité de Berserkers vikings ou de commandos cyborgs. Les éléments suivants sont énumérés par souci d'exhaustivité et ne correspondent pas toujours au type de jeu auquel vous jouez. Je ne pense pas que vous aurez des troupes Volantes dans une bataille de la Renaissance, à moins qu'il ne s'agisse des fameuses troupes d'hommes-oiseaux de Léonard de Vinci ! Je vous suggère d'essayer les premières parties sans les Traits d'Unité. Les Traits ne peuvent pas être pris deux fois par une unité, un Héros ou un Commandant, sauf si cela est spécifiquement indiqué dans leur description.

Les Traits peuvent comporter des lettres à la fin de la description. S'il n'y a pas de lettre, cela signifie que le trait peut être choisi par n'importe quelle Unité, Héros ou Commandant.

R : Réguliers uniquement
I : Irréguliers uniquement
T : Tribal uniquement
H : Héros seulement
C : Commandants uniquement

L'une de vos unités sera la plus expérimentée et la plus dévouée. Il peut être considéré comme votre unité de commandement ou simplement comme la plus digne de confiance. Pensez aux Huscarls d'un chef Viking, à une unité de vétérans grisonnants ou aux gardes du corps fanatiques du Chef suprême galactique. Cette unité aura 3 Traits.

Votre deuxième unité a vu un peu d'action. Ils savent à quoi s'attendre au combat et ont appris quelques petites choses en cours de route. Cette unité a 2 caractéristiques

Le reste de vos unités seront des troupes normales. Ce sont des troupes un peu expérimentées. Chacune a un Trait. Ce trait peut être identique ou différent pour chaque unité afin de donner de la variété à votre armée.

Vous pouvez choisir de remplacer une de vos unités par un Héros. Il s'agit d'un personnage de légende. Il peut ajouter de la personnalité à votre force et, utilisé correctement, il peut même renverser le cours de la bataille. Ils sont expliqués en détail page 27.

Enfin, vous pouvez choisir d'échanger une de vos unités contre deux unités de Recrues. Vous sacrifiez la qualité pour la quantité. Les Recrues peuvent être des hordes de paysans sans enthousiasme ou des conscrits enthousiastes mais peu entraînés. Les Recrues sont toujours Novices (voir Traits négatifs, ci-dessous) et ne peuvent jamais être des Réguliers. Les Recrues n'ont qu'un seul trait.

LES TRAITS D'UNITES

Amphibie : Une Unité amphibie, un Héros ou un Commandant n'a pas de pénalité de mouvement pour se déplacer dans l'eau. Cette capacité peut être due à un équipement ou un entraînement spécial.

Armure : L'unité, un Héros ou un Commandant, a sensiblement plus d'armure/protections que les autres troupes. Une fois les résultats des Pertes établis, lancez un dé pour chaque type, c'est-à-dire Marqueurs de Choc et Pertes. Tout résultat de 8 ou plus fait baisser le résultat des Pertes d'un niveau : Une Perte devient Chocs, un Choc devient Sans Effet.

Par exemple : Une unité de Star Troopers subit 5 Pertes. Le jet de Pertes donne 3 Chocs et 2 Pertes. Le joueur des Star Troopers effectue un jet de dé pour les 3 Choc. Il obtient 3, 5 et 8. L'un des Chocs devient "Sans Effet". Il lance ensuite le dé pour les Pertes et obtient un 6 et un 9, une des Perte est reclassée en Choc. Les Star Troopers se retrouvent avec 3 Chocs et une figurine est retirée comme Perte.

Ce trait peut être pris deux fois pour créer une unité fortement blindée. Cela signifie que leur armure réduit les hits sur un 6 ou plus. Cela réduit également le mouvement d'une unité de 1pouce par action de mouvement.

Armes naturelles : Cette unité ou ce Héros a des griffes, des crocs ou des cornes et pour ça, elle reçoit un **+1** aux jets de Corps à corps (I,T,H)

Assoiffé de sang : L'unité ou le Héros doit utiliser une action de Charge si un ennemi se trouve à distance de Charge (Mvt « Au pas de Course »). Ils obtiennent un **+1** sur leurs jets de dés de Corps à Corps et **+1** sur les jets de Pertes. (I, T, H)

Astucieux : Cette unité, ce Héros ou ce Commandant peut relancer n'importe quel jet de Tâche une fois par tour.

Avalanche de coups : Si une attaque au Corps à Corps ne provoque que des Choc, l'Unité, le Héros ou le Commandant effectue un second round de Corps à Corps immédiatement avant que les vainqueurs ne soient déterminés.

Brute : Cette unité, ou ce Héros, sont des sauvages ou des berserkers et n'ont pas d'armes de combat à distance mais montent d'un cran en type dé (de D10 à un D12) pour le Corps à corps. Comme ils sont tous en attaque et non en défense, les défenseurs peuvent relancer n'importe quel résultat de jet de Pertes contre les Brutes. Ce trait ne peut pas être combiné avec Armure ou être donné à des Novices. (I, T, H)

Bagarreur : Une fois par tour, cette Unité, ce Héros ou ce Commandant, peut relancer ses dés de Corps à Corps.

Camouflé : L'unité, le Héros ou le Commandant reçoit un **-1** supplémentaire pour être touché lorsqu'il est à Couvert.

Chanceux : Un Héros peut relancer n'importe quel jet de dé une fois par tour. (H)

Charge Impétueuse : Une unité, un Héros ou un Commandant ajoute un **+1** supplémentaire au jet de Mêlée si est l'attaquant.

Charismatique : Comme action pour le tour, un Héros ou un Commandant peut retirer tous les Marqueurs de Choc d'une unité dans un rayon de 12 pouces ou à celle à laquelle ils sont attachés. (H, C)

Défenseur : Si cette Unité ou ce Héros est le défenseur dans une attaque (c'est-à-dire qu'il a été attaqué par une autre unité ou un autre Héros) et qu'il gagne, il peut immédiatement faire une Charge contre l'attaquant. (R, I, T, H)

Deux armes : un Héros peut lancer un dé de Tir pour chaque adversaire sur lequel il tire au lieu de se contenter de son nombre actuel de Blessures. Ils ont toujours une pénalité au jet de dé de Choc, à moins qu'ils n'aient un autre trait qui compense cela. Par exemple, un héros tirant sur une unité de 5 ennemis lancera 5 dés moins le nombre de Marqueurs de Choc qu'il a. (H)

Deux Poings : Un Héros peut lancer un dé de Corps à Corps pour chaque adversaire qu'il affronte en Corps à Corps au lieu de se contenter de son nombre actuel de Blessures. Ils ont toujours une pénalité au jet de dé pour les Marqueurs de Choc, à moins qu'ils n'aient un autre trait qui compense cela. Par exemple, un héros engageant une unité de 5 ennemis lancera 5 dés moins le nombre de Marqueurs de Choc qu'il a. (H)

De sang froid : Ce Héros gagne un **+1** supplémentaire en Corps à Corps pour chaque marqueur de Choc et de Pertes que possède sa cible, unité ou individu. (H)

Déterminé : Cette unité, Héros ou Commandant, ignore les pénalités dus aux Marqueurs de Choc en Corps à corps.

Dur à cuire : Un Héros ou un Commandant a 4 Blessures au lieu de 3 comme c'est le cas habituellement. (H, C)

Esquive : Si l'unité, le héros ou le commandant est la cible de tirs, il peut immédiatement faire un seul mouvement vers un Couvert après avoir déterminé les Pertes, s'il y a lieu. Ce mouvement bonus ne peut pas les emmener au combat, ni être utilisé si l'unité est forcée de se regrouper.

Expert : Cette Unité, ce Héros ou ce Commandant sont particulièrement bien entraînés ou armés pour le Corps à corps et reçoivent un **+1** aux jets de combat au Corps à corps.

Féroce : Une unité, un Héros ou un Commandant peut ajouter **+1** aux jets de Pertes au Corps à Corps.

Fiable : Cette Unité, ce Héros ou ce Commandant, ignore les pénalités de Choc lorsqu'elle tire. (R, H, C)

Furtif : Une Unité, un Héros ou un Commandant est capable d'utiliser chaque relief de terrain ou chaque morceau de Couvert. Cela leur donne un **-1** pour être touché si pris pour cible lors d'un Tir.

Garde du corps : Ce héros ou Commandant a un garde du corps. Il ou elle peut transférer une Perte reçue à toute unité amie dans un rayon de 6 pouces, au lieu de prendre la Perte elle-même. (H,C)

Garder la tête froide : Une unité, un Héros ou un Commandant avec ce trait a un +1 aux jets de Ralliement. (R, H, C)

Grand : Les membres de cette unité sont plus grands que la plupart, comme les éléphants ou les ogres. Cela fait d'eux une cible facile. Les ennemis qui tirent sur cette unité obtiennent un +1 à leur jet de dé. Cependant, leur taille immense oblige les ennemis à relancer tout résultat de Blessures (6 ou plus) sur le tableau des Pertes. Les Unités ou les Héros ajoutent +1 à tout jet de Pertes qu'ils infligent au Corps à Corps. (R, I, T, H)

Inarrêtable : Une fois par tour, si cette unité ou ce Héros gagne un combat au Corps à corps, ils peuvent immédiatement engager un autre ennemi avec une seule action de mouvement, ou un ennemi avec lequel ils ont déjà été engagés. La cavalerie possède déjà cette capacité, mais ce trait leur permet une attaque bonus si la dernière a réussi. L'infanterie ne peut normalement pas attaquer après un Corps à Corps. Ce Trait leur permet de le faire.

Indifférent : Un Héros ou un Commandant ignore les pénalités dues aux Pertes sur les jets de Corps à corps et de Tir. En d'autres termes, même s'il ne reste qu'une Blessure à votre Héros, il lance quand même son nombre de dés initial, généralement 3, pour les attaques. (H, C)

Indomptable : Les unités, les Héros et les Commandants ayant ce trait peuvent enlever tous les Marqueurs de Choc en utilisant un tour entier pour le faire.

Infiltration : Une fois qu'un scénario a défini les positions de départ, cette Unité, ce Héros ou ce Commandant peut immédiatement se déplacer de 12 pouces dans n'importe quelle direction.

Inspirant : Votre commandant est tellement inspirant qu'il gagne une unité de Réguliers supplémentaire pour sa force. (C)

Insaisissable : Si l'Unité ou le Héros est visé par une Charge, il peut essayer de faire un jet de Tâche Normale (5+) hors séquence. En cas de succès, cette Unité ou ce Héros peut alors se replier d'un mouvement complet avant que l'ennemi n'entre en contact. De plus, l'unité peut d'abord effectuer une action de Tir avec la moitié de ces dés. Si l'ennemi est capable d'entrer en contact après ce mouvement, combattez comme d'habitude. C'est un Trait fort utile pour représenter la Cavalerie Légère. (I, T, H)

Intelligent : Cette unité, ce Héros ou ce Commandant a un +1 à tous les jets de Tâche.

Invulnérable : Un Héros ou un Commandant peut relancer un jet de Ralliement raté. (H, C)

Loyal : Lorsque cette Unité, ce Héros ou ce Commandant est forcée de se Regrouper, ignorez ce résultat et retirez, à la place, suffisamment de Marqueurs de Choc pour qu'il reste autant de figurines, ou de Blessures dans le cas des Héros ou des Commandants, tant qu'une autre unité de son camp est encore sur la table.

Maître : Ce Héros lance deux fois plus de dés en Corps à corps et conserve les meilleurs résultats. En Corps à corps, les Héros lancent un nombre de dés égal à leurs blessures restantes. Un Héros ayant le trait de Maître avec 3 Blessures lancera 6 dés au Corps à Corps et choisira les 3 meilleurs résultats, en ignorant les 3 autres dés. (H)

Médecin : Cette unité dispose de médecins ou de guérisseurs. S'il s'agit d'un Héros, celui-ci a des capacités de guérison. Un Héros doit être adjacent à une unité pour essayer de l'aider, mais une unité peut essayer de se soigner elle-même, mais pas d'autres unités ou Héros. C'est un jet de Tâche Normale (5+). En cas de succès, l'unité récupère 1 figurine. Cela ne peut pas amener l'unité à plus de miniatures qu'elle n'en avait au départ. (R, H, C)

Mixte : Cette unité a un mélange d'armes de Corps à corps et d'armes de tir. L'unité bénéficie des deux types d'armes. Par exemple, une unité mixte composée de 6 Lances et de 6 Arbalètes bénéficie du bonus défensif contre la cavalerie dont dispose une unité de Lances, ainsi que des dégâts infligés à distance que les arbalètes ont. Cependant, l'unité ne lancera que des dés égaux au type de combat qu'elle mène. Dans l'exemple ci-dessus, l'unité lancera 6 dés pour les Lances en combat rapproché, et 6 lors du Tir. C'est une caractéristique importante pour les unités de piquiers et de tireurs.

Lorsque des Pertes sont infligées, le propriétaire de l'unité doit essayer de répartir les pertes entre les deux types de combat aussi équitablement que possible. (R, I, T)

Monté : Cette unité, ce Héros ou ce Commandant, est monté. Les Unités montées obtiennent ce Trait gratuitement. Ce Trait est en fait destiné aux unités d'infanterie qui doivent pouvoir être montées ou démontées comme des dragons ou des types d'infanterie montée.

Nerfs d'acier : Ignorez un résultat de Choc à chaque fois que les résultats de Pertes sont obtenus pour cette unité, ce Héros ou ce Commandant. Par exemple, si une unité subit 2 Pertes et 2 Chocs lors d'un tir, réduisez-le à 2 Pertes et 1 Choc. (R, H, C)

Œil de Lynx : Augmentez la portée de l'arme de l'unité, du Héros ou du Commandant de 2 pouces à courte distance et de 4 pouces à longue distance.

Petit : les membres de cette unité sont physiquement petits. Les ennemis qui attaquent cette unité ont un -1 à leur jet de dé. Cependant, leur petite taille permet aux ennemis de relancer tout résultat de Choc (1-5) sur le tableau des Pertes.

Plein de Munitions : Ignorez le premier résultat de « Plus de Munitions » de la partie. (R, H, C)

Poison/Venin : Le trait est présenté plutôt pour le Fantastique (Fantasy) ou pour représenter des armes chimiques. Si une Unité cause au moins une Perte au Corps à corps, faites un jet sur le tableau de Pertes à la fin de chaque tour pour la cible empoisonnée. Elles ne peuvent être "guéries" que par une Reine de Coeur. Si plus de 1 sont obtenus que de Touches en Corps à corps, l'unité (ou l'individu) est hors de combat pour le reste de la partie.

Rangers : Les unités, les Héros et les Commandants ayant ce Trait ignorent les pénalités de terrain pour le mouvement.

Rapide : Cette Unité, ce Héros ou ce Commandant ajoute +2 pouces à chaque action de Mouvement.

Rapide comme l'éclair : Si un Héros est la cible d'une action de Tir réussie, faites immédiatement un jet de Tâche Difficile (8+). En cas de succès, les tirs sont manqués. (H)

Sans âme : Cette Unité ou ce Héros ne connaît pas la peur (ou en est incapable). Leur tirer dessus donne à l'ennemi un +1 à leur jet de dé, mais cette Unité ou ce Héros ignore tout résultat de Choc sur le tableau des Pertes. Ce Trait est parfait pour les Morts-Vivants ou les robots. (R, I, T, H)

Sans peur : Un Héros ou un Commandant peut relancer un jet de Rallye manqué. (H, C)

Sixième sens : Un Héros avec ce trait peut forcer un ennemi à relancer toute action de Tir contre lui-même, une fois par tour. (H)

Sniper : Une unité, un Héros ou un Commandant peut relancer les dés de Tir manqués. Limitez ce Trait à une unité par commandement.

Solide comme un roc : Cette Unité, ce Héros ou ce Commandant n'est jamais forcée de reculer ou de se déplacer en Corps à corps. A moins que vous ne soyez forcé de vous regrouper, l'attaquant sera forcé de reculer d'un mouvement après le combat. (R, H, C)

Soutien de Section : Une unité peut donner à l'un de ses membres une arme de soutien ou un lanceur de missiles. (R, I)

Surentraîné : L'unité, Héros ou Commandant, compte les Chocs ainsi que les Pertes pour déterminer les victoires au combat. (R, H, C).

Tirailleurs : Cette unité peut utiliser l'action de « Manœuvrer » sans pénalité de Tir. Elle ne peut cependant pas utiliser l'action de « Formez les rangs » ni être en Ordre Serré.

Tireur : L'unité a un D12 pour les actions de Tir, mais un D8 pour le Corps à corps. Le D12 est utilisé pour les Pertes dues au Tir, tandis que le D8 est utilisé pour les Pertes infligées au Corps à Corps. Une seule Unité de votre commandement peut avoir ce Trait et elle ne peut pas non plus avoir le trait « Novice » (voir Traits négatifs, ci-dessous).

Tireur d'élite : Cette unité, ce Héros ou ce Commandant a un +1 aux jets de Tir.

Tueur : Les unités, les Héros ou les Commandants peuvent ajouter +1 aux jets de Pertes lors des tirs.

Vétérans : Une Unité de Vétérans, Héros ou Commandant utilise un dé à 12 faces (D12) pour tous les jets. Il ne peut y avoir qu'une seule de ces unités et un seul individu par commandement.

Volant : Cette unité peut voler ! Qu'il s'agisse de jetpacks ou d'ailes, cette unité peut ignorer le terrain lorsqu'elle se déplace. On suppose qu'elle se pose ou se rapproche de la surface à la fin de chaque mouvement. Les pilotes ne peuvent pas être en Ordre Serré.

LES TRAITS NÉGATIFS

Lors de la construction d'une unité, vous pouvez choisir de prendre un Trait négatif (N) afin d'obtenir un autre Trait positif. Cela ne peut être fait qu'une seule fois.

(N) En sous nombre : L'unité commence la partie avec 1 D8/2 arrondi à l'entier supérieur en moins de figurines. Vous pouvez utiliser "Soigner" pendant la partie comme d'habitude avec une Reine de Coeur pour les ramener à effectif plein (avant la décote).

(N) Fragile : Les opposants ajoutent +1 aux jets de Pertes.

(N) Froussard : Vous devez obtenir un 5+ avant de vous engager dans un combat au Corps à corps.

(N) Inefficace : L'unité a un -1 aux jets de Pertes effectués contre les adversaires lors du tir.

(N) Lent : -1 pousse à une de Mouvement.

(N) Novice : L'Unité utilise un D8 pour tous les jets.

(N) Mal armé : Les armes à longue portée tirent avec la moitié des dés (arrondi vers le haut).

(N) Malchanceux : Une fois par tour, chaque unité ennemie peut relancer n'importe quel jet de dé contre cette unité.

(N) Mauvais Tireurs : A manqué cette partie de l'entraînement : -1 aux dés de Tir.

(N) Roi de la Gâchette : Lorsqu'un résultat "A court de Munitions" est obtenu, relancer le dé. Sur un "1, 2 ou 3", l'unité est complètement à court de munitions pour le reste du jeu. Pas de tir. Le fait de jouer une carte 6 ne change rien à cela.

(N) Timide : -1 à tous les jets de Corps à Corps.



« Construisons une Unité avec un Trait Négatif. Il est temps de constituer une unité d'archer d'homme-oiseaux de Leonardo de Vinci. Nous allons commencer par le trait « Volant ». Pour des hommes-oiseaux, c'est plutôt logique, non ? Pour leur donner un autre Trait, nous devons compenser en donnant à cette unité un Trait Négatif. Comme ces archers aiment rester au-dessus de la mêlée, il est normal que nous leur donnions le Trait "Timides". En retour, nous pouvons leur donner un autre Trait. Tireur d'élite semble être un bon trait de caractère pour des archers. »

Les Traits de n'importe quel supplément de la règle **Fistful of Lead**, non couverts ici, peuvent être facilement ajoutés à cette liste. Assurez-vous simplement que vos adversaires sont au courant de tout changement.

Les Traits sont un moyen d'ajouter de la saveur à vos unités tout en racontant une histoire. Vos troupes sont-elles déterminées parce qu'elles sont des Vétérans grisonnants ou des fanatiques zélés ? Sont-elles des tueurs à cause de leur entraînement ou de munitions spéciales ? L'histoire dépend de vous.

ARMER VOS TROUPES

Pour la plupart, les membres d'une Unité seront armés de la même manière. Cependant, certains Traits de caractère comme « Mixte » ou « Soutien de Section » permettent à certains membres d'avoir une arme différente. Lorsqu'une unité prend un Marqueur de Choc et réduit le nombre de dés qu'elle peut lancer, le joueur qui la possède peut décider quelles figurines et quelles armes sont utilisées. Par exemple, une unité avec 4 Fusils et une arme de soutien de section a 3 Marqueurs de Chocs. Le joueur décide que les 3 Marqueurs de Chocs sont sur les figurines armées des Fusils.

Lorsque vous décidez de l'équipement de vos troupes, il est préférable de regarder l'histoire, ou au moins votre film préféré pour vous inspirer. Donner des

fusils d'assaut à vos troupes de la Révolution américaine ne vous laissera pas beaucoup d'amis pour jouer avec vous. À moins, bien sûr, que vous ne jouiez à un jeu de réalité alternée dans lequel Benjamin Franklin invente des répétiteurs à vapeur pour faire tomber ces satanés dirigeables britanniques.

Il n'est pas nécessaire de dresser la liste de toutes les armes qu'une unité peut porter, seulement l'arme principale est signalée. Avec une unité de piquiers, c'est la pique qui affecte les performances de l'unité, même si les piquiers peuvent aussi porter des épées.

A la fin de cette règle, vous trouverez quelques pages de troupes d'examen que nous avons rassemblées pour vous aider à démarrer.

LES COMMANDANTS ET LES HÉROS

Les joueurs doivent choisir de créer un commandant en chef pour leur force. Il peut s'agir d'un modèle unique (ou d'un modèle avec état-major). Nous utilisons une méthode similaire à la création d'un leader dans les règles standard de **Fistful of Lead**. Cela signifie qu'ils peuvent choisir 3 traits parmi les traits ci-dessus.

Pendant le tour, le Commandant ou le Héros reçoit sa propre carte qu'il activera comme une Unité.

Les Commandants

Un Commandant non attaché (voir ci-dessous) donne un **+1** à tout jet de Ralliement d'Unité dans un rayon de 12 pouces autour de lui. Lorsqu'un commandant s'active, il peut effectuer n'importe quelle action standard. En plus, il peut faire une des actions suivantes :

- Retirez 1 Marqueur de Choc de n'importe quelle unité se trouvant dans un rayon de 12 pouces. Ceci ne nécessite pas de jet de dé mais utilise l'action des Commandants.
- S'attacher à une unité (pour une action) si elle se trouve dans un rayon d'un seul mouvement. Lorsqu'il est attaché, le Commandant ajoute un **+2** aux jets de Ralliement à l'unité en question. L'unité peut également effectuer un jet de Ralliement manqué en Corps à corps. Cette figurine supplémentaire compte dans la taille de l'unité lorsqu'on vérifie si une unité a besoin de se Regrouper, mais pas pour le Tir ou le Corps à Corps.

Lorsqu'il est attaché, le commandant se déplace avec l'unité qui se déplace. Il perd la capacité d'influencer d'autres troupes, comme de donner un **+1** aux jets de Ralliement, mais surtout de donner à l'unité tous les Traits que le Commandant possède, comme Vétéran. Un commandant est également vulnérable en tant que Perte de leader (voir ci-dessous) comme d'habitude.

Les unités forcées de reculer par le combat ou forcées de se Regrouper emmènent le Commandant avec elles. Si une Unité se replie à travers un commandant détaché, elle ne subit pas de Marqueur de Choc.

Le Commandant peut se détacher et s'éloigner de l'unité lorsqu'il s'active pour une action mais ne peut pas s'attacher à une autre unité dans le même tour.

Pour les Tirs et le combat au Corps à corps, les Commandants n'ont qu'un seul dé. Cependant, ils comptent comme ayant 3 Blessures, à moins qu'ils n'aient un trait qui modifie cela.



*« Scott utilise une carte pour activer son Commandant. Le Commandant se trouve à moins de 5 pouces du Mouvement normal d'une unité de lanciers. Même s'il n'est pas lui-même monté...Il se base sur la vitesse de déplacement de l'unité. Nous supposons que l'on prête une monture au boss. Plus tard dans le même tour, les lanciers s'activent. Le Commandant attaché se déplace avec eux. Les lanciers chargent une unité ennemie. Dans la bagarre qui s'ensuit, les lanciers utilisent le trait de « Tueur » du commandant et obtiennent **+1** à tous leurs jets de Pertes, tout en relançant leur dés manqués de Corps à corps parce que le commandant est attaché.*

Au tour suivant, son travail terminé, le Commandant se détache des lanciers lors de son activation. Une unité voisine est à portée de son mouvement normal, mais il ne peut pas se détacher et se rattacher à une autre unité au cours du même tour ».

Les Héros

Les Héros sont des figurines uniques qui peuvent être « customisées » en utilisant les règles pour les Commandants mais qui sont traitées de manière légèrement différente. Ayant une stature hors du commun, les Héros sont un peu plus résistants que la plupart des autres. Au combat, ils utilisent un nombre équivalent de dés par rapport au nombre de Blessures qu'ils peuvent encaisser. Ce serait 3 pour un chef standard dans les règles de base de **Fistful of Lead**. Cependant, ils reçoivent un **- 1** pour chaque Marqueur de Choc qu'ils ont reçu lorsqu'ils effectuent un Tir ou un combat au Corps à corps (sauf s'ils ont un Trait qui leur permettrait d'ignorer le Marqueur de Choc, comme « Fiable »).

Exemple : Le Baron Von Bombast est un Héros. Il tire sur un groupe de Marins français. Il est à pleine puissance, il lance donc 3 D10. Plus tard dans le tour, les Marins ripostent et Herr Baron reçoit un Marqueur de Choc et une Blessure. Maintenant, lorsqu'il combat, il n'aura qu'un seul dé pour refléter son Choc et sa Blessure.

Les Héros peuvent rejoindre les unités comme les Commandants, mais ils ne bénéficient d'aucun bonus de moral et partagent leurs traits de caractère comme le fait un Commandant. Ils peuvent, néanmoins, ajouter leurs dés au Tir ou au combat au Corps à corps de l'unité qu'ils ont rejoint.

Attacher un Commandant ou un Héros à une unité au bon moment peut renverser le cours d'une bataille, mais la clé du jeu repose sur le moment où il faut le faire.

Cibler les Commandants et les Héros

Un commandant ou un Héros ne peut être la cible d'un Tir ou d'une charge que s'il se trouve à plus de 6 pouces d'une unité amie. S'il est ciblé, et à moins de 6 pouces d'une unité amie, un Commandant sera automatiquement mis à l'abri de l'unité la plus proche et il lui sera attachée.

Si la distance est supérieure à 6 pouces, le Commandant ou le Héros est une cible éligible. S'il n'est pas carrément mis hors de combat, un Commandant ou un Héros sera forcé de se Regrouper si ses Marqueurs de Choc deviennent plus nombreux que ses blessures restantes.

Si un Commandant est mis hors de combat par la perte de toutes ses blessures, toutes les unités sous son commandement reçoivent un Marqueur de Choc. Cela peut forcer une unité à se Regrouper.

Si une unité subit des Pertes alors qu'un Héros ou un Commandant est attaché, vous devez vérifier si il fait parti des Pertes. Si une unité subit au moins 1 perte (pas de Choc), lancez un D10. Soustrayez 1 du dé pour chaque Perte infligée lors de l'attaque. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, le Héros ou le Commandant attaché est touché. Réduisez leurs Blessures restantes de 1. Si cela les réduit à zéro, ils sont Hors de combat et retirés du jeu.

LEADERS D'UNITE

Ce qui suit est facultatif, mais ajoute un peu de fun. Vous pouvez inclure des leaders dans chaque unité. Cela peut ajouter, soustraire ou ne rien changer à votre unité. Chaque unité a un Leader avec un Trait qui affecte l'unité dont elle fait partie. Ils comptent comme l'un des personnages qui font partie d'une unité au lieu d'une figurine supplémentaire et, contrairement aux Héros ou aux Commandants, ils sont attachés de façon permanente.

Avant le jeu, lancez un D100. Cela signifie qu'il faut lancer deux dés à 10 faces. L'un compte comme les dizaines (le premier chiffre) et l'autre comme les unités (le second chiffre). Un jet de "00" se lirait comme "100".

01-03 Gros Lourdaud - -1 à tous les Ralliements, Tirs et Corps à Corps par unité.

04-06 Beau gosse - Beau gosse, mais pas d'autres capacités discernables.

07-09 Allons y molo - Son unité ne peut pas bouger au pas de course.

10-12 Faible - Ne pas compter sa figurine en combat rapproché quand son unité se bat.

13-15 Poltron - Son unité doit manœuvrer de manière à rester hors de portée de charge ennemie lorsque cela est possible.

16-18 Non testé - Faites un jet avant la partie : si 1-5 : l'unité se bat en tant que Milice, si 6-9 se bat normalement avec un D10, si 10 utilise un D12 il est un Dieu parmi les hommes (voir ci-dessous).

19-21 Vraiment moche - Pas grand chose à regarder, mais pas d'autres capacités discernables.

22-24 Lâche - La première fois que son unité subit une Perte, lancez un D10 : 6+ il déserte son unité.

25-27 Gros radin - Pas de tir au-delà de courte distance. Pour pas gêcher.

28-30 Maîtrise du tir - L'unité tire à +1.

31-33 Sprinter - L'unité se déplace avec + 1 pouce au mouvement normal et +2 pouces « au pas de course ».

34-36 Ivrogne - Jet de dé avant la partie. Impaire : Il est ivre et tous les jets de l'unité sont à -1. Paire : Les jets de dés de l'unité obtiennent un +1. Cet état peut être retiré en utilisant la carte spéciale "Dame de Coeur".

37-39 Bien connecté - L'unité obtient un Trait supplémentaire ou une amélioration de ses armes.

40-42 Bon tireur - Relancez un dé de tir.

43-45 Fuyard - Son unité ne tirera pas ou n'engagera pas de combat au Corps à corps à moins qu'elle se fasse tirer dessus ou chargée.

46-48 Aimant à balles - Il est hors de combat sur un jet de perte de Leader de 0, 1 ou 2. Voir Perte du Leader, ci-dessous.

49-51 Agréable compagnon - Il est gentil mais n'a pas de caractère au combat.

52-53 Mauvais planificateur - Après chaque tir ou tir concentré qui se termine par un résultat "A court de munitions ! », lancez un dé. Sur un score de "1", l'unité est complètement à court de munitions pour le reste de la partie.

54-56 Manque de goût- L'unité doit retraiter de 2 mouvements complets lorsqu'elle perd un combat au Corps à corps.

57-59 Vaillant - + 1 au jet de Ralliement.

60-62 Chanceux- Son unité peut relancer un jet de dés une fois par tour.

63-71 Bon camarade - Ni plus, ni moins.

72-75 Trouillard - Son unité ne tire sur l'ennemi que lorsque c'est possible et ne peut pas entrer volontairement en contact avec un ennemi.

76-78 Un vrai gentleman- Son unité ne chargera pas ou ne tirera pas sur une unité ayant des Marqueurs de Choc si une autre unité en meilleur état est à portée. Cela ne tient pas compte de la règle habituelle de la Tâche qui consiste à tirer sur une unité qui n'est pas la plus proche.

79-81 Fixez les baïonnettes - Si elle est à portée de charge, l'unité doit charger au Corps à Corps

82-84 Bagarreur- + 1 pour l'unité en combat au Corps à corps.

85-87 Chauve - Heureusement, il a un casque de soleil.

88-90 Inspirant - Peut relancer un jet de Ralliement

91-94 Brave- L'unité ignore les effets des multiples marqueurs de Choc jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau de Regroupement.

95-97 Maître Stratège- Si elle est activée sur une carte rouge, l'unité obtient un mouvement ou une action de tir supplémentaire.

98-100 Dieu parmi les hommes - Son unité devient Vétéran et il lui donne un +1 aux jets de dé de Ralliement.

Pertes de leaders

Comme pour les Héros et Commandants attachés, si une unité subit au moins 1 perte (pas de Choc), lancez un d10. Soustrayez 1 au dé pour chaque Blessure infligée lors de l'attaque. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, lancez le dé et consultez le tableau ci-dessous :

Tableau des pertes des chefs

1-5 : "Juste effleurer !" L'unité prend un Marqueur de choc supplémentaire.

6-8 : "Blessé !" Le chef a pris une blessure et s'est déplacé vers l'arrière. L'unité perd toutes les capacités (Traits) accordées par le chef. Si l'unité est forcée de se Regrouper, lancez un D 10. 1-5 : Le chef reste hors de combat. 6-10 : Le chef peut rejoindre l'unité pour combattre à nouveau.

9-10 : "Très certainement mort". L'unité perd toutes les capacités (Traits) accordées par le chef.

L'utilisation de chefs d'unités est totalement optionnelle, mais c'est un excellent moyen de faire passer en douce un trait supplémentaire à une unité.

Notes de conception

Ces règles de construction ne sont que des lignes directrices. Elles ne sont pas gravées dans la pierre. Les joueurs peuvent les adapter pour qu'elles correspondent à leur vision des troupes représentées.

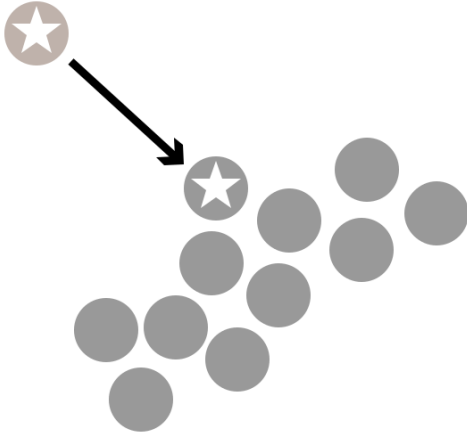
Une bonne règle de base est que si vous ajoutez quelque chose à une unité, essayez de l'équilibrer avec un négatif. Donner à une unité un blindage supplémentaire peut signifier qu'elle est plus lente. Si vous lui donnez de meilleurs tirs, cela peut signifier qu'elle n'est pas aussi bonne au combat rapproché.

Plus important encore, toute modification que vous apportez doit être discutée avec votre adversaire avant la partie. N'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'un jeu de compétition !

Exemples de Commandants et Héros

TOUR 1

Le commandant se déplace de 5" (un coup) et s'attache à une unité.

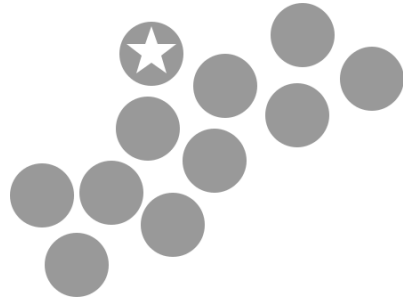


TOUR 1 suite

L'unité effectue une action de manœuvre.

Le commandant se déplace avec l'unité.

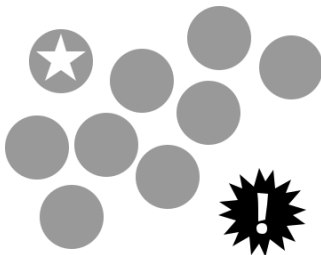
Elle bénéficie de la caractéristique « Tireur d'Elite » du commandant et reçoit un +1 aux jets de tir, ce qui élimine le -1 de l'action de manœuvre.



TOUR 2

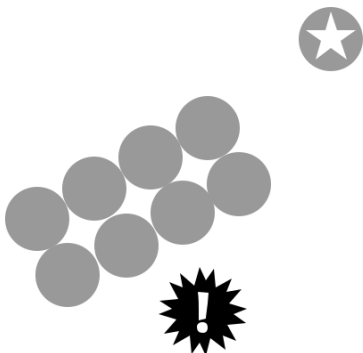
L'unité est la cible de tirs ennemis et prend 2 blessures et un Choc. Le joueur concerné effectue un jet de dé pour les pertes du chef. Le chef de l'unité fait un jet de dé et survit. Ensuite, le Commandant est contrôlé. Lui aussi survit.

Le joueur retire 2 figurines de l'unité.



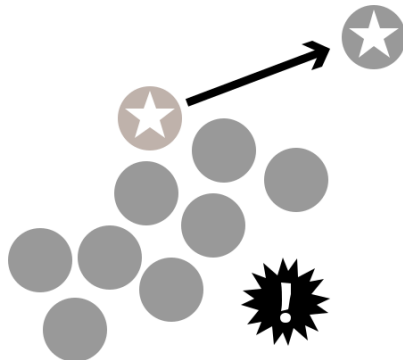
TOUR 2 suite

L'unité utilise son action pour se former.



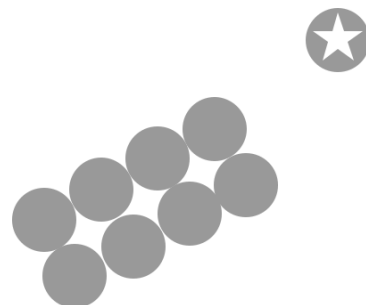
TOUR 2 suite

Le commandant s'active et décide de se détacher de l'unité. Une autre unité est proche, mais il ne peut pas se détacher et se rattacher dans le même tour.



TOUR 3

Le commandant active et utilise sa capacité à retirer 1 Choc d'une unité dans un rayon de 12".



LES VÉHICULES

Si vous voulez avoir des véhicules sur votre champ de bataille, ils sont traités pour la plupart comme des unités. Ils ont une vitesse de mouvement et un nombre de Points de Dégâts qui agissent comme des Pertes pour les unités.

Les dés de Tir sont basés sur la compétence du tireur qui manie les armes de bord, tandis que les dés de Corps à corps sont basés sur la robustesse du véhicule ou sur les armes antipersonnel qu'il transporte.

De plus, les véhicules sont de tailles différentes : Léger, Moyen, Lourd et Super Lourd. Il y aura également une liste des véhicules s'il y a de la place pour les passagers.

Activation des véhicules

Chaque véhicule reçoit une carte comme les unités. Lorsqu'ils s'activent, ils ont les mêmes choix que les unités quant à ce qu'ils doivent faire :

Se déplacer « au pas de course »:

Essayer de couvrir le plus de terrain possible, en renonçant à la capacité de tirer.

Manœuvrer :

Se déplacer et tirer, mais au prix de la précision. Si un véhicule se déplace, il y a un -1 à tous les jets de Tir.

Tirer :

Etre en position et tirer avec tous les armes de bord.

Charger :

Essayer de déborder une position ou d'éperonner un autre véhicule.

Ralliement :

L'équipage essaie de se débarrasser de tout ces Marqueurs de Choc qu'il a acquis. Si un véhicule a plus de Marqueurs de Choc que de Points de dégâts restants, le véhicule doit se regrouper. Dans certaines circonstances, l'équipage peut même évacuer.

En Veille :

Attendre de voir ce que l'ennemi va faire.

Embarquer/Débarquer :

Certains véhicules ont le trait de Transport qui leur permet d'emmener des troupes.

Vous remarquerez que « Formez les rangs », Tir Concentré, Déployer une arme Lourde et Effectuer une Tâche, ne sont pas sur la liste. Il peut être demandé aux équipages de faire un jet pour effectuer une Tâche en cours de jeu.

Par exemple pour faire un test d'enlèvement, mais cela est fait au moment de l'incident.

Mouvement des véhicules

Les véhicules se déplacent à peu près de la même manière que les unités, leur vitesse de déplacement étant fonction de leur taille.

Léger :	10 pouces
Moyen :	8 pouces
Lourd :	6 pouces
Super Lourd :	4 pouces

Les véhicules peuvent effectuer un nombre quelconque de tours pendant leur activation, mais certains modes de déplacement peuvent changer cela.

Le terrain peut également affecter la vitesse de déplacement d'un véhicule en fonction du mode de déplacement dont il dispose, comme par exemple en mode Roues, Vol stationnaire ou Chenillé. Le mode par défaut est Roue. Les autres modes sont les Traits de véhicules (voir ci-dessous).

A Découvert :

Assez évident, rien qui puisse entraver le mouvement, les champs ou les rues. Pas de déduction.

Difficile : Comprend les bois, les champs pleins de cultures, les marais, les ruisseaux peu profonds et les gravats/décombres.

Déplacement à mi-vitesse. Les véhicules à roues doivent effectuer un test d'enlèvement dès qu'ils entrent en Terrain Difficile. Voir la section Test d'enlèvement dans la section sur les véhicules, ci-dessous.

Impraticable : Falaises, rivières larges et profondes. Comme le nom l'indique, impraticable.

Obstacles : Murs, clôtures et bâtiments. Si un véhicule entre en collision avec un autre véhicule, ou un obstacle tel qu'un gros rocher ou un bâtiment, l'équipage devra effectuer un Test de Collision (voir Collisions, ci-dessous). Les collisions risquent d'endommager le véhicule et l'équipage.

Les routes : Les routes n'offrent pas de bonus pour le mouvement, mais elles offrent un peu de terrain ouvert pour traverser des zones accidentées.

Taille des Véhicules – Plutôt que d’avoir un nombre de figurines dans une unité, les véhicules utilisent la Taille pour déterminer la capacité à prendre des dégâts, le nombre d’armes de bord et ce qu’ils peuvent transporter et à quelle vitesse.

Léger : Véhicules de reconnaissance	Pts de Dégâts : 2	Mvt : 10 pouces
Moyen : Camion de transport, véh. de Commandement	Pts de Dégâts : 3	Mvt : 8 pouces
Lourd : Marcheurs de bataille, Chars	Pts de Dégâts : 4	Mvt : 6 pouces
Super Lourd : Chars Lourds	Pts de Dégâts : 6	Mvt : 4 pouces

Tir de véhicules

Le tir est traité à peu près de la même manière que les unités, mais le nombre de dés est basé sur le type d’arme plutôt que sur le nombre de figurines.

Exemples d'armes	Portée en pouces	Dés
Mitrailleuse Lourde	18 / 36 pouces	4
Canon léger	18 / 36 pouces	3
Canon Moyen	24 / 48 pouces	4
Canon lourd	24 / 48 pouces	5

Lorsque vous lancez les dés, lancez chaque type d’armes de bord séparément. Certaines armes peuvent avoir des effets et des portées différentes. Rappelez-vous aussi comment fonctionne « A cours de munitions ». Si une arme fait plus de 1 que de Touches, c’est qu’elle est à court de munitions.

Ligne de visée

Les mesures sont effectuées du centre du véhicule jusqu’à la partie la plus proche du véhicule cible ou du membre le plus proche d’une unité.

Il faut s’assurer que la cible se trouve dans l’angle de tir de l’arme. Tracez une ligne sur le côté approprié sur lequel l’arme est montée (avant, latéral ou arrière). Tout ce qui se trouve devant cette ligne se trouve à l’intérieur de l’angle de tir de l’arme. Les armes montées sur tourelle peuvent tirer dans toutes les directions.

Tirer sur un véhicule

Lorsque vous tirez sur un véhicule, vous devez déclarer si vous visez le véhicule ou le conducteur ou les passagers.

Si le véhicule a un habitacle fermé comme un véhicule blindé, vous ne pouvez pas viser les passagers ou le conducteur. Si le conducteur ou les passagers sont exposés, ils sont considérés comme étant en Couvet Lourd (-2 pour les tirs).

Il est plus facile de tirer sur le véhicule lui-même. Les Véhicules Lourds ont un +1 pour être touchés, tandis qu’un Véhicule Super Lourd donne un +2.

Après avoir réussi les jets de Tir, faites un jet sur le tableau de Dégâts aux véhicules (voir ci-dessous).

Corps à corps et collisions de véhicules

Si un véhicule se déplace pour toucher un autre véhicule, une unité ou un obstacle, une collision peut se produire.

Véhicule contre véhicule :

Chaque véhicule doit immédiatement faire un jet test pour Tâche Difficile (8+). Si un véhicule rate son test, il est projeté à 2 pouces de l’autre véhicule. Le véhicule fait un jet sur le tableau de Dégâts aux véhicules (voir Dégâts aux véhicules, ci-dessous) avec un modificateur basé sur la taille de l’autre véhicule :

Léger	+ 1
Moyen	+ 2
Lourd	+ 3
Super Lourd	+ 4

Véhicule contre unités :

Les unités lancent les dés en fonction du nombre de figurines comme d’habitude. On suppose que les unités sont équipées d’arme antichar, ou qu’elles attaquent les parties exposées ou s’attaquent à l’équipage par des fentes de vision. Les véhicules ne sont jamais repoussés s’ils sont défaits par les unités. A moins que le véhicule ne soit mis hors de combat, l’unité est forcée de reculer après le combat.

Les véhicules lancent un certain nombre de dés pour le combat rapproché en fonction de leur taille :

Léger	+ 2
Moyen	+ 3
Lourd	+ 4
Super Lourd	+ 5

Les véhicules Touches sur un 5+ modifié, bien sûr avec les mêmes facteurs que les unités.

Véhicule contre Obstacles :

Si un véhicule heurte un obstacle ou un bâtiment, faites deux fois un jet sur le tableau des dégâts des véhicules avec les modificateurs ci-dessus, en vous basant sur la taille du véhicule.

Dégâts aux véhicules

Les véhicules ont des Points de Dégâts au lieu de Pertes, mais on pourrait les considérer comme tels. Tout comme une unité, plus un véhicule est endommagé, moins il est fonctionnel. Il aura un **-1** sur son mouvement pour chaque Point de Dégâts qu'il a, ainsi que pour les Marqueurs de Choc.

Lancez un dé pour chaque Point de dégâts :

Jet de dé	Résultat
0 ou moins	Sans effet
1 - 5	Choc. L'équipage reçoit un Marqueur de Choc.
6 - 8	1 Dégât
9 ou +	2 Dégâts

Une fois qu'un véhicule a perdu tous ses Points de Dégâts, il est hors d'usage.

Un véhicule peut être ou ne pas être une épave en feu, il peut avoir des pneus, des bandes de roulement ou un moteur explosé. Quelle qu'en soit la cause, il est hors d'usage pour le reste du jeu. Vous pouvez laisser le véhicule sur la table comme obstacle ou comme Couvert.

Marqueur de Choc

Le Choc avec les véhicules représente l'équipage se faisant secouer par des dégâts réels ou imaginaires. Marquez les véhicules avec un Marqueur de « Choc » pour chaque résultat de dé qui se présente sous la forme d'un choc.

Pour mémoire, les véhicules qui sont activés à l'aide de la Dame de Pique peuvent éliminer tous les Marqueurs de Chocs.

Les véhicules avec un Marqueur de Choc ont un **- 1** à leur mouvement pour chaque Marqueur de Choc. L'équipage ne fonctionne pas de manière optimale et est un peu plus prudent. Ainsi, un véhicule qui se déplace de 6 pouces avec 2 Marqueurs de Choc ne se déplace plus que de 4 pouces, ou 8 pouces lorsqu'il se déplace « Au pas de course ». Trop de Marqueurs de Choc peuvent être suffisant pour rendre un véhicule immobile. Il est temps de se rallier !

Si un véhicule a plus de Marqueurs de Choc que de Points de Dégâts restants, il devra se Regrouper tout comme une unité. Il reculera de 2 mouvements complets, en ignorant la réduction pour les Marqueurs de Choc. Suivez les règles de Regroupement de la page

Si un véhicule a plus de Choc que de Points de Dégâts restants ET que le véhicule a la moitié (arrondie à l'inférieur) de ses Points de Dégâts restants, l'équipage devra évacuer le véhicule (voir Evacuation, ci-dessous).

Tout comme pour les unités, les Marqueurs de Choc réduisent la quantité de dés utilisés lors des tirs ou

des combats au Corps à corps. Cette réduction est valable pour chaque type d'arme.



«Nous avons un char stationnaire avec 2 Marqueur de Choc qui contient un Canon Lourd (soit 4 dés) et une mitrailleuse lourde (4 dés). A cause des 2 Marqueurs de Choc, quand notre char ouvrira le feu, il ne lancera que 2 dés pour chaque arme.

Les Dégâts

Cela signifie que le véhicule a subi des Dégâts physiques réels. Il n'est pas important de savoir si des systèmes ou des armes spécifiques ont été endommagés, mais simplement que le véhicule ne fonctionne pas pleinement.

Tout comme une unité, les véhicules qui sont activés à l'aide de la Reine de Coeur peuvent réparer les Dégâts. L'activation avec cette carte spéciale répare 1 Point de Dégâts.

Evacuation !

Comme mentionné précédemment, lorsqu'un véhicule n'a plus de Points de Dégâts, il est Hors service. L'équipage est soit blessé, soit tué, mais il est hors de combat.

Le résultat est le même si le véhicule a plus de Marqueurs de Choc que de Points de Dégâts restants ET que le véhicule a la moitié (arrondie à l'inférieur) de ses Points de Dégâts restants. L'équipage en a assez et abandonne le véhicule. Ils ne reviendront pas avant la fin du jeu. Les véhicules ne peuvent pas être ré-occupés par un autre équipage.

Facultatif : Cette option n'est vraiment utilisée que lors d'un jeu de campagne où la survie de l'équipage est importante. Si le l'évacuation est dû à la réduction du véhicule à zéro Point de Dégâts, les membres de l'équipage doivent réussir un test de Tâche Difficile (8+).

Les unités transportées (si le véhicule a la caractéristique Transport) auront un jet similaire si le véhicule dans ou sur lequel elles voyagent est mis hors service. Lancez un dé pour chaque membre de l'unité, qui doit réussir un Test de Tâche Difficile (8+) pour s'échapper. Ceux qui échouent sont perdus dans l'épave en feu. Les unités dans/sur des véhicules abandonnés par leur équipage ne sont pas obligées de descendre.

Blindage des véhicules

Certains véhicules peuvent se promener sur le champ de bataille sans être blindés : Jeeps, transports, véhicules de ravitaillement. Ces véhicules suivent simplement les règles décrites ci-dessus.

Les véhicules militaires ont tendances à être généralement blindés. C'est un Trait et le fait d'être blindés permet d'atténuer les Touches reçues par un Test de Blindage: Les Pertes deviennent des Marqueurs de Choc, les Marqueurs de Choc deviennent « Sans Effet ».

Cependant, le blindage des véhicules est plus solide que celle portée par les soldats qui se déplacent à pied. Les balles des armes légères n'ont que peu ou pas d'effet sur les chars. C'est pourquoi, lorsque nous notons les blindages des véhicules, nous les notons par (V) suivi du chiffre de jet de blindage (6+, 8+).

Seuls les armements répertoriés comme ayant un Indice de Perforation de blindage (IP) 2 ou plus, d'aire d'explosion, dit « Mortel » ou des Lance-Flammes sont capables d'endommager le blindage des véhicules. Si un véhicule blindé est touché par un autre type d'arme, il passe AUTOMATIQUEMENT le jet de blindage. Cela signifie que le pire qui puisse arriver sur la blessure du Tableau des dommages est un résultat de Choc.



« Une section Russe est menacée par un char allemand. Ils ouvrent tous le feu et obtiennent cinq Touches. « Ivan » lance les dés pour Toucher sur le Tableau de Dégâts et obtient 3 Marqueurs de Chocs et 2

Points de Dégâts.

Comme ils n'ont utilisé que des armes légères, le char passe automatiquement le Test de Blindage ce qui fait passer les Marqueurs de Chocs en « sans effet » et les Point de Dégâts en Marqueurs de Choc. Toutes les balles qui frappent le côté du char réussissent à donner 2 Marqueurs de Choc à l'équipage. Heureusement, l'équipage possède le trait « Nerfs d'acier » et ignore un de ces Marqueurs de Choc ».



« Nous allons regarder du côté des opposants. Une section d'Allemands a un char Russe dans la ligne de mire. Ils sont armés avec un Panzerfaust. Nous lui avons donné un IP3 et le trait

« Mortel ». Les Allemands tirent avec. Coup réussi ! L'IP3 réduit le Test de blindage du char Russe de 6 + à 9 +, ce qu'ils échouent. Mais cela n'a pas d'importance. Les Allemands lancent un 10 pour leur arme au trait « Mortel » et le char est mis hors de combat. »



Caractéristiques du véhicule

Tout comme vos unités, vous pouvez donner à vos véhicules en ajoutant des Traits de Véhicules. Chaque véhicule dispose de 3 choix à consacrer aux Traits de Véhicules.

Traits de véhicule

Les Traits ci-dessous indiquent le nom et le coût entre parenthèses. Certains traits ont une restriction en raison de la taille.

Agile (1) : -1 pour être touché par le Tir de l'ennemi. Véhicules Léger et Moyen uniquement.

Amphibie (1) : Le véhicule peut se déplacer sur l'eau à pleine vitesse.

Arme de bord (1) : L'arme montée sur le véhicule occupe un emplacement moindre (voir Armement de votre véhicule, ci-dessous), mais l'arme est fixée à l'avant avec un angle de tir à 90°.

Blindage (1) : Test de Blindage de (V) 8+.

Durable (1) : Le véhicule a un Point de Dégâts supplémentaire pour sa taille.

Blindage Lourd (2) : Le véhicule possède deux niveaux de blindage. Le Test de Blindage est de (V) 6+. Le véhicule doit être Lourd ou super Lourd.

Blindé Super Lourd (3) : Le jet de blindage est de (V) 4+. Le véhicule doit être Super Lourd.

Chenillé (0) : Ce véhicule peut traverser un terrain accidenté comme si c'était du terrain à Découvert, mais ne peut effectuer qu'un seul virage à 90° pendant son mouvement.

Compartiment de l'équipage renforcé (1) :

Réduire les scores en Marqueurs de Choc de 1 à chaque attaque sur un véhicule.

Feu indirect (1) : Le canon d'un véhicule peut utiliser le tir indirect tant qu'il a un observateur, sous la forme d'une unité amie, d'un héros ou d'un commandant. La cible doit se trouver à plus de 12 pouces de distance.

Marcheur (1) : Ce véhicule peut traverser un terrain accidenté (sauf l'eau) comme s'il s'agissait d'un terrain à Découvert et peut ignorer la pénalité de mouvement pour avoir franchi des obstacles comme des murs, si la hauteur est inférieure à la moitié de la hauteur du véhicule.

Stabilisateur (1) : Pas de malus pour le jet de Tir si le véhicule utilise l'action « Manœuvrer ».

Rapide (1) : Ajoutez 2 pouces" par action de Mouvement.

Survoler (2) : Ce véhicule peut traverser un terrain accidenté (y compris l'eau) comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert.

Tourelle (1) : Le canon du véhicule peut tirer dans n'importe quelle direction.

Transport (1) : Le véhicule peut transporter une unité de troupes.

Trappe d'évacuation (1) : L'équipage et les unités transportées ajoutent +1 à tout Test d'Evacuation.

Viseurs avancés (1) : +1 pour tirer.

Traits de l'équipage

L'équipage de votre véhicule peut aussi avoir un Trait. Si vous utilisez plusieurs véhicules identiques, n'hésitez pas à prendre des Traits différents pour chaque véhicule.

Camouflage : L'équipage est maître dans l'art du camouflage. Le véhicule reçoit un -1 supplémentaire pour être Touché lorsqu'il est à couvert.

Charge Impétueuse : Ce véhicule ajoute un +1 supplémentaire au jet de combat au Corps à corps s'il est l'attaquant.

De sang froid : L'équipage se réjouit d'écraser l'infanterie. Le véhicule gagne un +1 supplémentaire en combat au Corps à corps pour chaque Marqueur de Choc et chaque Perte subit par sa cible, unité ou individu.

Déterminé : L'équipage ignore les pénalités de Choc dans le combat au Corps à corps véhicule contre véhicule ou véhicule contre unité.

Encourageant : Comme action pour le tour, l'équipage peut retirer tous les marqueurs de Choc d'un autre véhicule dans un rayon de 12 pouces.

Fiable : L'équipage de ce véhicule ignore les pénalités dues aux Marqueurs de Choc lorsqu'il tire.

Furtif : L'équipage de ce véhicule sait utiliser chaque relief de terrain ou Couvert. Cela lui donne un -1 pour être Touché s'il est pris pour cible.

Indomptable : L'équipage peut retirer tous les Marqueurs de Choc en prenant le tour entier pour le faire.

Infiltration : Une fois qu'un scénario a défini les positions de départ, ce véhicule peut immédiatement se déplacer de 12 pouces dans n'importe quelle direction.

Insaisissable : Si le véhicule est visé par une Charge, il peut essayer de faire un jet de Tâche Normale (5+) en dehors de la séquence. En cas de succès, ce véhicule peut se replier d'un mouvement complet avant que l'ennemi n'entre en contact. De plus, cet équipage peut d'abord effectuer une action de Tir avec une arme de bord avec la moitié des dés. Si l'ennemi est capable d'arriver au contact après ce mouvement, combattez comme d'habitude.

La tête froide : L'équipage ayant ce Trait a un +1 aux jets de Ralliement.

Loyal : Lorsque ce véhicule est forcé de se Regrouper, retirez à la place le nombre équivalent de Marqueurs de Choc à ses Points de Dégâts restants, tant qu'une autre unité de son commandement est encore sur la table.

Nerfs d'Acier : Ignorez 1 Marqueur de Choc à chaque fois que vous obtenez des résultats de Dégâts pour ce véhicule. Par exemple, si le véhicule subit 2 Dégâts et 2 Marqueurs de Chocs lors du tir, réduisez-le à 2 Dégâts et 1 Marqueur de Choc.

Oeil de lynx : Augmente la portée de l'arme de 2 pouces à courte distance et de 4 pouces à longue distance.

Plein de munitions : Ignorer le premier jet de dé de la partie pour « A court de munitions ».

Sans âme : Le véhicule est contrôlé par des ordinateurs. Tirer sur lui donne à l'ennemi un +1 à son jet de dé, mais ce véhicule ignore tous les résultats de Marqueur de Choc sur le tableau des Dégâts. Cette caractéristique est parfaite pour les morts-vivants ou les robots.

Sniper : Une fois par partie, l'équipage peut relancer un jet de Tir.

Tireur d'élite : Cet équipage a +1 aux jets de Tir.

Tueurs : Ajoutez +1 aux jets de Pertes / Dégâts lors du tir.

Vétéran : Un équipage de Vétéran utilise un dé à 12 faces (D12) pour tous les jets. Il ne peut y avoir qu'un seul de ces équipages par commandement.

Armement de vos véhicules

Le nombre d'armes de bord qu'un véhicule peut transporter est basé sur la taille du véhicule. La taille vous donne un nombre de d'emplacements pour les armes. Il se trouve que le nombre de ces emplacements coïncide avec le nombre de Touches qu'un véhicule peut encaisser.

Léger	+ 2
Moyen	+ 3
Lourd	+ 4
Super Lourd	+ 6

Les armes lourdes comme les mitrailleuses, les lasers lourds et les blasters, qui nécessitent normalement un équipage, peuvent être montées sur la plupart des véhicules. Sur les véhicules blindés, elles occupent 0 emplacement pour un maximum de 2 armes, mais 2 emplacements pour chaque arme supplémentaire ou pour un véhicule non blindé.

Les armes plus grandes, que l'on trouve sur les véhicules de type militaire, nécessitent plus d'espace,

Nous divisons ces armes en trois grandes catégories : **Léger, Moyen et Lourd**.

C'est vous qui décidez de les appeler ainsi : Laser Twin-Turbo, Désintégrateur, Canon à explosion,. Ils fonctionnent de la même manière pour les besoins du jeu.

Canon	Emplacement	Règles Spéciales
Léger	2	IP 1
Moyen	3	IP 2
Lourd	4	IP 3

IP 1 : Projectiles perforants de blindage qui rendent les jets de Blindage plus difficiles (6+ deviendrait 7+)

IP 2 : Projectiles perforants de blindage qui rendent les rouleaux de Blindage deux fois plus difficiles.

IP 3 : Projectiles perforants de blindage qui rendent les jets de Blindage trois fois plus difficiles.

Aire d'explosion 3 / 5 : Utilisez le gabarit Aire d'explosion de 3 ou 5 pouces.

+1 Dégâts : Ajoutez +1 au jet de Pertes ou de Dégâts au véhicule.

C'est une liste d'armes très basique, mais elle devrait vous aider à démarrer. Lorsque vous concevez vos propres armes au-delà de ce qui est fourni ici, une bonne règle consiste à ajouter un négatif chaque fois que vous ajoutez un positif. Par exemple, si vous donnez à une arme le Trait « Mortel », il est bon de lui donner le trait « Rechargement » car il faudra peut-être la recharger entre deux tirs.

Les véhicules dans les grandes batailles sont des transports ou des plates-formes de combat. Ils ont généralement des équipages de plus d'une personne. Si vous voulez utiliser des choses comme des groupes de motos volantes, il est préférable de les construire en tant qu'unités utilisant le trait Monté. Une liste des différents véhicules génériques se trouve à la fin de ce livre. Lorsque vous construisez votre force, vous pouvez remplacer les unités par des véhicules. Un Véhicule Léger : 1 unité, Véhicule Moyen : 2 unités, Véhicule Lourd : 3 unités et un Véhicule Super Lourd : 4 unités.

Champs de mines

Définissez une zone ne dépassant pas 1 pied x 1 pied (30x30cms) pour votre champ de mines. Cette zone peut être connue des joueurs ou être dessinée sur une carte cachée et gérée par un arbitre ou une tierce personne.

Toute figurine ou véhicule qui traverse le champ de mines doit passer un Test de Tâche Difficile pour chaque distance de 3 pouces parcourue. En cas d'échec, effectuez immédiatement un jet sur le Tableau de Pertes ou de Dégâts aux Véhicules avec un modificateur de +3. Les véhicules en vol stationnaire effectuent un jet de Tâche Normale.

Test d'enlèvement

Lorsqu'un véhicule à chenilles, à roues ou un Marcheur pénètre pour la première fois sur un terrain accidenté, l'équipage doit effectuer un Test d'enlèvement en fonction de son type de mouvement :

Véhicules à chenilles ou Marcheurs :... 3+
Véhicules à roues :5+

Le succès signifie que le véhicule se déplace normalement. Un échec signifie que le véhicule est bloqué. Arrêtez-le où il se trouve. Il peut essayer à nouveau de se déplacer au prochain tour en utilisant le même jet de dé, mais il est un plus difficile de 1.



BÊTES ET MONSTRES

De grandes bêtes ou des monstres mythiques peuvent facilement être ajoutés à vos forces. Ils peuvent être formatés tout comme vous le faite pour une unité, avec des traits utilisés pour mieux définir la créature. Tous les traits qui s'appliquent aux unités peuvent être utilisés.

Au lieu de miniatures individuelles déterminant la taille d'une unité, les bêtes ont des Blessures. Les mêmes règles s'appliquent aux bêtes en tant qu'unités. Elles prennent le Choc et les Blessures et peuvent être forcées à se Regrouper si le nombre de Chocs dépasse le nombre de blessures restantes.

Dragon

Blessures : 12

Tir : D10

Corps à corps : D10

Traits :

Armure

Volant

Grand

Charge Impétueuse

Les armes :

Souffle (lance-flammes)



« Notre général veut aligner une unité de Minotaures pour sa force grecque mythologique. Au lieu de 12 figurines individuelles, il décide d'utiliser 4 grandes brutes, chacune

avec 3 Blessures. Les Minotaures sont touchés par des tirs et subissent 2 Blessures. Deux marqueurs de Blessure sont placés à côté d'un des Minotaures. Ils attaquent en Corps à Corps quelques tours plus tard et se battent avec 10 dés (c'est le nombre de Blessures qu'il leur reste). Ils gagnent le combat mais perdent 2 autres Blessures. Le joueur grec retire un des Minotaures ainsi qu'un des marqueurs de Blessures. L'autre marqueur de Blessure est déplacé vers un autre Minotaure. »

En pensant aux Blessures comme les membres d'une unité, vous pouvez créer toutes sortes de créatures de tailles différentes. Vous pouvez faire une grande créature de 10-12 Blessures, deux créatures de 6 Blessures, trois de 4 Blessures, etc.

Pour les unités au niveau section (5-6 hommes), vous pouvez créer des bêtes ou des créatures qui correspondent au niveau du jeu. Imaginez une escouade allemande de l'époque de la Seconde Guerre mondiale se heurtant à un ours blanc soviétique à 6 Blessures !

Quelques exemples de bêtes se trouvent à la fin de ce livre.



« Regardons notre Dragon ci-dessus. La bête se bat comme une unité de 12 hommes, elle peut voler, possède une armure (ses écailles) et possède un + 1 quand elle charge. Cela ressemble à un

dragon pour moi. Quand il attaque, il lance autant de dés, qu'il lui reste de Blessures. »

Les bêtes se battent en tant qu'Irréguliers, frappant **en Corps à corps et se Ralliant sur un 6 ou plus**. Elles ne peuvent prendre que les Traits autorisés aux Irréguliers et ne peuvent pas « Formez les rangs » ou Concentrer le Tir.

Les bêtes ont 4 traits et peuvent s'ajouter à votre force en échange de deux unités.

Au lieu d'un seul grand monstre, vous pouvez aligner des groupes de bêtes. Il s'agit simplement de garder une trace des Blessures de chaque créature.

LES ÉVÉNEMENTS

En ajoutant un ou deux Jokers au jeu, vous pouvez les utiliser pour déclencher les événements de votre scénario. Deux Jokers augmentent les chances de déclencher un événement.

Lorsqu'un joueur utilise un Joker pour activer une unité, celle-ci est traitée comme un As de la plus petite couleur, de sorte qu'elle passe toujours en dernier si des multiples de cette carte sont joués. Une fois que le joueur a terminé son activation, l'événement est déclenché, mais l'événement lui-même peut être retardé jusqu'à la fin du tour, comme dans le cas des renforts.

Les Événements doivent être organisés à l'avance et être soit aléatoires à partir d'une liste, soit séquencés et suivre un ordre strict.

Avec un événement aléatoire, vous pouvez le configurer de sorte que seul le joueur qui l'utilise en bénéficie ou soit affecté par l'événement.

Exemple :

Lorsqu'un Joker est joué, lancez un D10 sur le tableau suivant :

Jet	Événements
1 – 2	Raccourci ! : Une de vos unités peut effectuer un seul mouvement bonus même si elle a déjà été activée. Ce mouvement ne peut pas les mettre au Corps à corps.
3 – 4	Trainard : Une de vos unités récupère une Perte.
5 – 6	Renseignements locaux : Ajoutez une carte supplémentaire à votre main au prochain tour.
7 – 8	D'où vient ce marais ? : Choisissez une unité ennemie. Elle a traversé un terrain qui n'était pas sur la carte. Ils ne peuvent pas bouger lors de leur prochaine activation.
9 - 10	Renforts : Une unité de Régulier ami entre sur l'arrière de votre zone de déploiement. Elle sera disponible au début du tour suivant.

Cela peut conduire à une partie à sens unique si un joueur est chanceux lors de la donne, à moins que vous ne rajoutiez quelques événements négatifs pour pimenter la partie.

Les événements séquentiels se prêtent à une plus grande régularité au profit des deux joueurs. Lorsqu'un Joker est joué, regardez le premier événement sur le tableau. Lorsque le joker suivant est

joué, utilisez le deuxième événement, etc. Assignez un côté comme côté A et l'autre côté B.

Par exemple :

Ordre des événements

1- Météo :

Sable, brouillard, pluie. Tout ce qui s'applique à votre scénario a réduit la visibilité à 12 pouces. Toutes les portées des armes sont réduites de moitié.

2- Amélioration Météo : Les conditions météorologiques appliquées dans l'événement ci-dessus se dissipent.

3- Attaque aérienne : Le joueur A peut placer le gabarit d'explosion de 5 pouces sur n'importe quel point ou unités du champ de bataille. Une fois qu'il est placé, lancez un D10. La direction vers laquelle le dé pointe est celle où le gabarit se disperse et le chiffre sur le dé est la distance. Lancez le dé sur le tableau des Pertes pour chaque figurine sous le gabarit.

4- Bombardement : Le joueur B utilise les règles pour l'attaque aérienne ci-dessus, mais il doit placer trois gabarits de 3 pouces.

5- Renforts : Le joueur A reçoit une unité de Réguliers qui entre sur l'arrière de sa zone de déploiement. Elle sera disponible au début du tour suivant.

6- Les renforts ! : Le joueur A reçoit une unité de Réguliers qui entre sur l'arrière de sa zone de déploiement. Elle sera disponible au début du tour suivant.

7- Rassemblement ! : Le joueur A choisit une unité et retire tout les Marqueurs de Choc.

8- Rassemblement ! : Le joueur B choisit une unité et retire tous les Marqueurs de Choc.

Et ainsi de suite...



« Ce ne sont là que quelques exemples. Créer des tableaux d'événements pour votre scénario spécifique peut vraiment ajouter de la saveur à votre jeu. De toute évidence,

les attaques aériennes ne vont pas se produire dans un match opposant les Romains aux Celtes. Vous devrez vous adapter à votre période. »

Exemples de type d'unités et de véhicules

Voici quelques exemples d'unités et de véhicules. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive et ne doit pas être considérée comme une ligne directrice historique stricte. N'hésitez pas à vous adapter à votre goût en fonction de vos propres recherches ou de votre film préféré.

Nous les avons répartis en périodes et avons donné quelques exemples. Après le nom du type d'unité se trouve leur classe : Régulier, Irrégulier ou Tribal (R, I ou T). Ensuite, la taille de l'unité suggérée.

Certaines des unités, selon l'époque, peuvent ne pas avoir d'attaque à distance.

De la période Classique à Médiévale

Infanterie lourde - R(10-12)

Traits : Armure, Indomptable, Vétéran ou Bagarreur.

Arme de poing, Lance, lance de Jet, Arme d'Hast ou Pique, Bouclier si pas de Pique

Légionnaires Romains, Hoplites, Nobles Viking ou Nains en armure.

Infanterie Moyenne - R,I,T(10-12)

Traits : Charge Impétueuse, Féroce, ou Armure.

Armes de poing, Lance ou Lance de Jet, Bouclier.

La majorité de l'infanterie à l'époque.

Infanterie Légère - I,T(10-12)

Traits : Agiles ou Tirailleurs,

Lances, Lances Courtes ou Arcs.

Des troupes qui combattent en Ordre Lâche mais qui peuvent tenir sa position et se battre si nécessaire. Pas d'armure à proprement parler. Les Peltastes sont un bon exemple de ce type.

Tirailleurs - I,T(10-12 ou 2 unités de 5-6)

Traits : Insaisissable ou Tirailleur

Lance, Lance de Jet, ou Arc.

On ne s'attend pas à ce que ces troupes combattent au corps à corps. Elles sont mieux utilisées à distance comme troupes de harcèlement.

Cavalerie extra lourde - R(6-8)

Traits : Armure x2. Charge impétueuse, Vétéran ou Bagarreur

Lance et Bouclier

Il s'agit d'unités comme les Cataphractaires et les Gendarmes d'Ordonnance plus lourds de la fin du Moyen Âge, où les chevaux sont aussi blindés que les cavaliers.

Cavalerie lourde - R(6-8)

Traits : Armure, Charge Fracassante ou Féroce.

Lance ou Lance Courte, parfois Arc

Ces cavaliers portent des armures et parfois aussi leurs chevaux.

Cavalerie moyenne – R, I, T (6-10)

Traits: Bagarreurs, Rafale de coups

Armes de poing, Lance ou Lance de Jet.

La cavalerie moyenne constitue la majorité des forces montées de l'époque.

Cavalerie Légère - I,T(8-10)

Traits : Agile, tirailleur ou Insaisissable.

Lance, Lance de Jet ou Arc.

Cavaliers légèrement armés sur un cheval rapide et agile. Conçus pour les tactiques d'esquive et non pour soutenir des combats au corps à corps.

Archer Monté- I,T(8-10)

Traits : Œil de Lynx, Tirailleur ou Insaisissable.

Arc.

Ce type d'unité est destiné à la Cavalerie Légère purement armée à l'arc comme les Parthes, les Scythes et les chevaucheurs de loups Goblins.

Chariot - R,I,T

(1-2 pour les lourds, 3-4 pour les légers)

Traits : Léger- Agile, Déterminé, Armure Lourde, Inarrêtable, Charge Impétueuse.

Lance de Jet et Arc.

Les chariots sont une bonne utilisation pour les règles de Pertes/Blessures multiples. Les chariots légers peuvent être représentés par 4 chars, chacun avec 2 Pertes/Blessures, tandis que les unités de chariots lourds peuvent être de 2 chars avec 4 Pertes/Blessures.

Éléphants - (Grande Bête 10 blessures)

Traits : Grand, Charge Impétueuse, Déterminé, Solide comme un roc

Arc, Lance ou Lance de Jet

Spécial : si un éléphant est forcé de se regrouper et que son chemin le mène à travers des unités, lancez un dé sur le tableau des Pertes afin de représenter l'éléphant fou qui traverse les troupes.



Archer d'infanterie - R(10-12)

Traits : Tireur, Oeil de Lynx, Arc

Ils représentent des archers entraînés, habitués à lancer des volées de flèches en masse : Archers anglais ou elfiques.

Warband - R, I, T (10-12)

Traits : Assoiffés de sang, Brutes

Armes de poing, Lance ou Lance de Jet, Bouclier.

Des hordes de barbares chevelus ou d'Orques.

Phalange de Piquier- R(10-12)

Traits : Armure, Solide comme un roc, Pique, Bouclier

Infanterie lourde avec 2 armes à main - R,I,T (10-12)

Traits : Bagarreur, Féroce, Charge Impétueuse, Arme à 2 mains.

Huscarls, qu'ils soient saxons ou nains, peut-être samourais.

Baliste Légère - R(1)

Traits : Tireur d'élite, Oeil de Lynx, Plein de Munitions ou Fiable.

Baliste 3 hommes d'équipage

Utilisez les statistiques pour le Canon Léger mais ignorez la relance des dés à courte portée.

Artillerie Moyenne - R(1)

Traits : Tireur d'élite, Oeil de Lynx, Plein de Munitions ou Fiable.

Baliste 4 hommes d'équipage

Il s'agirait notamment de petites catapultes et les Canon primitifs. Tout ce qui serait plus gros ne serait utilisé que pour les sièges. Utilisez les statistiques pour le Canon Moyen mais les catapultes ne peuvent pas viser à moins de 12 pouces.

De l'âge de la poudre à canon au début des temps modernes

Infanterie de Ligne - R(10-12)

Traits : tireur d'élite, Tueurs, Indomptable ou Fiable.

Mousquet

La majorité des troupes pour cette période, se battant en ligne pour maximiser la puissance de feu. Pour représenter les troupes ou milices nouvellement levées, leur donner le trait « Novice », ou en faire des vétérans pour en faire des grisonnants.

Infanterie Légère - R,I(10-12)

Traits : Ranger, Tirailleurs ou Tireurs d'élite, Mousquet rayés

Des troupes agiles, capables de se battre en formation plus lâche et plus ouverte. A la fin de cette période, la plupart des troupes seront considérées comme de l'Infanterie Légère. Pour représenter les Dragons, donnez-leur le Trait de Monté.

Infanterie lourde - R(10-12)

Traits : Indomptable, Charge Fracassante, Vétérans

Mousquet, Mousquet rayé

Grenadiers, Highlanders, la garde d'élite

Tirailleurs - R,I,T(10-12)

Traits : Rangers, Tirailleurs, Insaisissable

Mousquet, Mousquet rayé

Cela va des troupes de Tirailleurs dévouées aux bûcherons autochtones.

Indigène - I,T(12-16)

Traits : Brutes, Féroces, Rangers ou Charge Impétueuse

Mousquet, Arme de poing, Lance de Jet

Toute troupe tribale qui ne combat qu'en Ordre Lâche.

Ils peuvent être armés de diverses armes.

Cavalerie lourde - R(6-8)

Traits : Bagarreur, Déterminé, Charge Impétueuse, Imparable

Armes de poing, peut-être des Carabines (8"/16")

De grands hommes sur de grands chevaux. Ils chargent en formation serrée, comptant sur le choc de l'impact pour gagner la journée.

Cavalerie légère - R, I, T (6-8 ou 8-10)

Traits : Agile, Insaisissable

Lance, Arme de poing, éventuellement des Carabines (8 pouces/16pouces)

Nous classons la plupart des cavaleries dans la catégorie "Légère". Il peut s'agir de Lanciers, de dragons ou d'hommes à cheval autochtones. Les premiers dragons qui descendent pour combattre sont mieux représentés par l'infanterie avec le trait Monté.

Artillerie- R(1)

Traits : Tireur d'élite, Oeil de Lynx, Plein de Munitions ou Fiable.

Utiliser un Canon Léger ou Moyen.³⁹

Période Moderne

La taille des sections modernes varie selon la nationalité et l'époque. Nous en avons énuméré quelques-unes, mais les joueurs devront faire preuve de souplesse et adapter la taille de la section en conséquence.

Pour couvrir toutes les possibilités, en particulier avec les chars et les véhicules, il faudrait un livre entier, c'est pourquoi nous peignons ici avec un pinceau très large le portrait de troupes caractéristiques. La façon dont vous décidez d'attribuer les Traits fait la différence entre un Sherman et un Panther.

La Deuxième Guerre Mondiale

Section d'infanterie - R(5)

Traits : Tireur d'élite, Novice, Soutien de Section, Fiable, ou Vétéran.

3 Fusils, 1 PM (SMG), 1 Mit Légère (LMG- Soutien de Section à 2 Dés pour le BAR ou le Bren et 3 dés pour la MG42).

Vous pouvez en faire des chasseurs de chars en ajoutant (Lance-Roquettes). Certaines nationalités auront également des fusils d'assaut disponibles pour la fin de la guerre.

Gardez le trait de Vétéran pour les troupes endurcies par le combat comme les Paras, les commandos et les Waffen SS. Les troupes Novices seront des nouvelles recrues ou des Volkstrums.

Section de Mitrailleur - R(3)

Traits : Tireur d'élite, Œil de Lynx, Fiable, ou Vétéran. Mitrailleur

Canons antichars - R(4)

Traits : Tireur d'élite, Œil de Lynx, Fiable, ou Vétéran. Canon Moyen

Char Moyen - (Medium)

Traits : Trait de choix du véhicule, Blindage V(8+), Chenilles, Tourelle et Traits de l'équipage
Canon Moyen et 2 mitrailleuses

Char Lourd - (Lourd)

Traits : Trait de choix du véhicule, Blindage V(6+), Chenilles, Tourelle et Traits de l'équipage
Canon Lourd (Mortel) et 2 mitrailleuses

Char Destroyer - (Super Lourd)

Traits : Traits de véhicule de choix, Blindage Lourd Armor V(6+), Chenilles, Tourelle et Trait de l'équipage
Canon Lourd (Mortel) et 2 Mitrailleuses

Transport blindé - (Moyen)

Traits : Blindage V(8+), Rapide, Transport (facultatif : Chenilles)
2 mitrailleuses

Ultra moderne

Forces spéciales - R(5)

Traits : Soutien de Section, Tireur d'élite, Déterminé ou Fiable, Vétéran.

4 Fusils d'assaut, Mitrailleur Légère (Soutien de Section à 3 dés).

Cela doit couvrir la plupart des forces d'élite dans le monde. Ajoutez un Lance-Missiles/Roquettes si vous faites face à un blindé ennemi.

Forces de maintien de la paix - R(5)

Traits : soutien de l'équipe, la tête froide

4 fusils d'assaut, Mitrailleur Légère (Squad Support à 3 dés).

Mercenaires - R(5)

Traits : Soutien de Section, Tireur d'élite, Fiable ou Vétéran.

4 fusils d'assaut, Mitrailleur Légère (Squad Support à 3 dés).

Milices locales ou insurgés - I(8-10)

Traits : Agile, Novice, Infiltration, Rapide ou Rangers

5 Fusils d'assaut, Lance-Missiles/Roquettes

Les insurgés ont l'avantage du terrain, c'est pourquoi la liste des Traits possibles leur donne la possibilité de se déplacer plus rapidement ou d'utiliser le terrain à leur avantage. En les faisant passer en Novice, vous avez la possibilité d'en utiliser un plus grand nombre sur le terrain.

Véhicules blindés- (Moyen)

Traits : Blindé V(8+), Rapide, Compartiment d'équipage renforcé ou Amphibie

2 mitrailleuses ou une Mitrailleur Légère et un Lance-Missiles/Roquettes.

4x4-Technical de la milice – (Petit)

Traits : Rapide, Transport, Mitrailleur Légère et Lance-Missiles/Roquettes.



Science Fiction

Star Trooper- R(5)

Traits : Armure (6+), Tueurs

4-5 Fusils Laser, Soutien de Section (laser lourd)

Les serveurs sans visage de l'empereur. Pour avoir des Jet Troopers, ajoutez Volant, pour des Doom Troopers ajoutez Vétéran.

Trooper sur Jetbike - R(5)

Traits : Volant, Insaisissable

Laser à répétition montés sur Jetbike (2 dés 12 pouces/24pouces)

Robot de la Légion - R(5)

Traits : Sans âme, Tireur d'élite

5 Fusils Laser

Forces rebelles - R(5)

Traits : Tireur d'élite, Novice, Loyal, Soutien de Section ou Vétéran.

4-5 Fusils Laser, 1 Soutien de Section (Laser Lourd).

Les forces courageuses de la Rébellion. Changer pour des Marines en ajoutant Volant, Commandos en ajoutant Vétéran.

Milice planétaire - R(5)

Traits : Novice, Soutien de Section ou Fiable

4-5 Fusils Laser, 1 Soutien de Section (Laser Lourd).

Les forces prises au milieu de la Guerre Galactique.

Hordes indigènes- I,T(12-16)

Traits : Brutes, Bagarreurs, Déterminés ou Tirailleurs.

Fusils Laser ou armes de Corps à corps.

Des créatures indigènes défendant leur monde Un certain nombre de Traits supplémentaires peuvent être ajoutées, comme Amphibie afin de bien décrire leur monde unique..

Marcheur blindé- - (Moyen)

Traits : Blindage V(8+), Stabilisateurs, Marcheur et Traits d'équipage.

Canon moyen et 2 Lasers Lourds ou échangez un Laser pour un Lance-Missiles/Roquettes.

Héros galactique - (Héros)

Traits : Bagarreur, Deux Poings, Vétéran, Pistolet Laser et Epée Laser (Mortel)

Il pourrait être ici pour sauver chacun d'entre nous.



Monde Fantastique (Fantasy)

Peaux Vertes-Brutes- I(10-12)

Traits : Assoiffé de sang, Brutes Armes de poing

Peaux Vertes-Lourd- R(10-12)

Traits : Bagarreurs, Déterminés, Vétéran.

Armes à deux mains

Peaux Vertes-Tireur- I(10-12)

Traits : Tireur d'élite, Tirailleurs

Arc

Peaux Vertes-Avorton- I(10-12)

Traits : Petit, Tirailleurs

Lance

Inf Lourde Naine - R(10-12)

Traits : Armure Lourde, Déterminés ou Vétéran.

Armes à deux mains

Tireur Nain - Mousquet - R(10-12)

Traits : Tireur d'élite, Tueurs

Mousquet

Rangers Nain - R(10-12)

Traits : Tireur d'élite, Tueurs

Mousquet

Canon nain - R(1)

Traits : Tireur d'élite, Plein de Munitions.

Canon de campagne Moyen

Cavalerie Elfe - R(6-8)

Traits : Armure, Charge Fracassante ou Féroce

Lance

Arcs longs des Elfes - R(10-12)

Traits : Arme à distance, Œil de Lynx.

Arcs de guerre 12"/24

Lancier Elfe - R(10-12)

Traits : Armure, Combattant Défensif

Lance

Noblesse Elfe - R(10-12)

Traits : Armure, Indomptable, Vétéran

Armes de poing

Lancier Mort-Vivant - I (10-12)

Traits : Féroce, Sans âme, Féroce

Lance

Archer Mort-Vivant - I(10-12)

Traits : Fragile, Sans âme

Esprits - R(10-12)

Traits : Armure, Fagile, Sans âme, Féroce

Armes à main

Cavalerie Mort-Vivant - I(10-12)

Traits : Charge Fracassante, Fragile, Sans âme, Lance

Horde de Zombies - I(10-12)

Traits : Sans âme, Novice, Poisons, Sans armes. (-1 à CC)

Sorcier - Héros

Traits : Encouragement, Deux armes, Vétéran, Bâton de sorcier (traité comme Lance-Flammes)

Héros barbare - Héros

Traits : Bagarreur, Deux Poings, Vétéran.
Epée de la légende

Dragon - Blessures : 12

Traits : Armure, Volant, Charge Fracassante.
Armes : Souffle (Lance-Flammes)

Géant - Blessures : 12

Traits : Féroce, Avalanche de Coups, Grand, Solide comme un roc
Armes : Arme de Poing, Lancé de Rochers
12pouces/24pouces

Araignée géante - Blessures : 12

Traits : Grand, Tueur, Poison, Rapide
Armes : aucune

Manticore - Blessures : 12

Traits : Volant, Tueur, Grand, Poison
Armes : Dart Empoisonné (Arme à distance
6pouces/12pouces)

Ents - Blessures : 2 figs, 6 blessures chacune.

Traits : Indomptable, Grand, Arme Naturelle, Rangers
Armes : Lancé de Rochers 12pouces/24pouces

Trolls - Blessures : 3 figs, 4 Blessures chaque.

Traits : Armure, Brutes, Tueurs, Armes naturelles
Armes : aucune



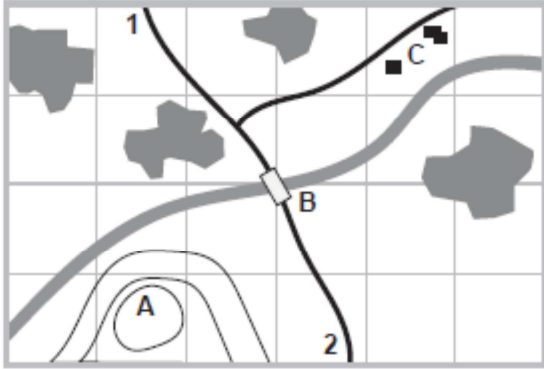
Les Scénarios

Scénario 1 - Prendre et tenir

2 - 6 joueurs

Surface de jeu de 6' x 4', plus grande si plus de joueurs

Ce scénario fonctionne pour la plupart des périodes. Trois objectifs sont placés sur la table (voir carte ci-dessous). Le côté qui tient le plus, le plus longtemps à la tombée de la nuit gagne.



La mise en place

Il y a 3 objectifs : A, le haut de gamme. B, le pont. C, les ruines. Il y a une rivière à gué (terrain difficile) qui traverse la table. Il y a une colline et des bois éparpillés. Le reste de la table peut avoir des cultures ou des champs, mais rien qui n'entrave le mouvement.

Le camp 1 entre n'importe où à moins de 6" de la route marquée "1". Cette zone d'installation restreinte peut obliger les parties à plusieurs joueurs à commencer sur la table, en entrant à chaque tour après le premier. Le camp 2 entre, avec les mêmes restrictions, à "2".

Forces

Les deux camps doivent constituer leurs forces en utilisant les règles de construction standard.

Règles spéciales

À la fin de chaque tour, un camp gagne un point de victoire pour chaque objectif qu'il contrôle. Pour contrôler un Objectif, une unité (pas un Héros, un Commandant ou un Véhicule) doit se trouver sur l'Objectif sans aucune unité ennemie à une distance de mouvement de cette unité par rapport à l'unité qui détient l'Objectif.

Victoire

À la fin du tour 8, lancez un dé à 10 faces. Ajoutez le résultat au dernier chiffre du tour joué. Si le total est de 15 ou plus, l'obscurité a interrompu la bataille pour la nuit.

Le camp qui a le plus de Points de victoire à la tombée de la nuit est le vainqueur.

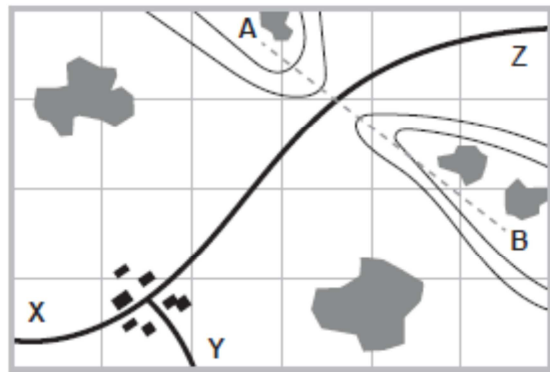
Scénario 2 - Tenir bon

2 - 6 joueurs

Surface de jeu de 6 pieds x 4 pieds, plus grande si plus de joueurs.

Le camp 1 est le défenseur. Ils ont été chargés de tenir la ligne face à une force d'attaque beaucoup plus importante.

Le camp 2 doit essayer de faire partir au moins la moitié de ses forces de l'autre côté de la table avant l'arrivée des renforts ennemis.



La mise en place

Le camp 1, les défenseurs, peuvent s'installer n'importe où derrière la ligne entre A et B indiquée sur la carte, ci-dessus. Cette ligne longe la colline et les bois.

Le camp 2 entre aux points X et Y le long de la route. La majorité du reste du champ de bataille est ouverte avec quelques petits bois. Il peut contenir des cultures ou des champs, mais rien qui n'entrave le mouvement.

Forces

Le côté 2 devrait doubler les forces du côté 1.

Règles spéciales

Mettez un Joker dans le jeu. Il est utilisé comme un As, mais il est joué à la fin du tour. Le camp 1 reçoit des renforts sous la forme d'une unité entrant en Z.

Victoire

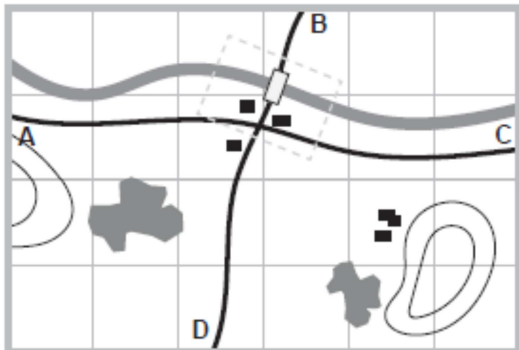
Le côté B doit obtenir la moitié ou plus de ses unités de départ (pas les héros ni les commandants) sur la table à Z avant la fin du jeu. À la fin du tour 8, lancez un D10 côtés. Ajouter le résultat au dernier tour numéro joué. Si le total est de 15 ou plus, le reste de l'armée du côté 1 approche et le jeu se termine.

Scénario 3 - Réunion en petits groupes

2 - 6 joueurs

Surface de jeu de 6' x 4', plus grande si plus de joueurs

Le camp 1 est coupé de son armée principale. Le côté 2 se rapproche pour les achever



La mise en place

Le camp 1 s'installe n'importe où dans la case en pointillés de la carte ci-dessus. Le camp 2 entre par A, B, C et D. La rivière est impraticable sauf au pont. Un petit village se trouve au croisement des routes. Quelques collines et bois peuvent s'ajouter au terrain autrement ouvert.

Forces

Les deux camps ont des forces égales, mais le côté 2 doit répartir ses forces aussi également que possible entre les 4 points d'entrée.

Règles spéciales

Le camp 1 doit s'installer en premier. Le côté 2 s'installe ensuite.

Il n'y a pas de limite au nombre de tours dans ce scénario.

Victoire

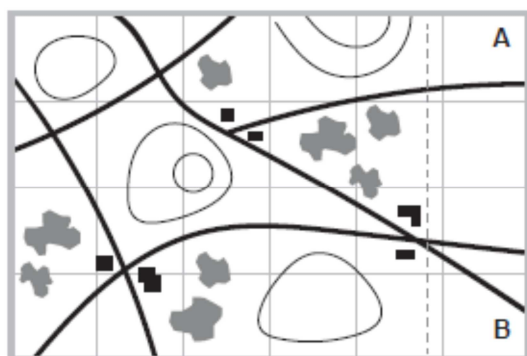
Le côté 1 doit essayer d'obtenir la moitié ou plus de ses unités sur la table à D.

Scénario 4 - Chercher et détruire

2 - 6 joueurs

Surface de jeu de 6' x 4', plus grande si plus de joueurs

Le camp 2 a été chargé de nettoyer le côté 1 de la campagne. Ils doivent juste les trouver d'abord.



La mise en place

La table est sillonnée de routes, de petits bois, de murs, de clôtures, de collines et de bâtiments. Le côté 2 commence sur l'une ou l'autre ou toutes les routes du côté est de la table. Le côté 1 ne s'installe pas immédiatement sur la table (voir règles spéciales, ci-dessous).

Forces

Le camp 2 devrait être plus nombreux que le côté 1 d'environ 50 % de forces supplémentaires.

Règles spéciales

Le camp 1 ne met pas ses forces sur la table. Ils doivent plutôt indiquer sur une carte de la table où se trouve chaque unité. Celle-ci se trouve n'importe où à l'ouest de la ligne pointillée sur la carte ci-dessus.

Les unités seront révélées quand :

- Un ennemi s'approche à moins de 12".
- Le joueur révèle l'unité en faisant autre chose que l'action "En veille" avec elle.

Victoire

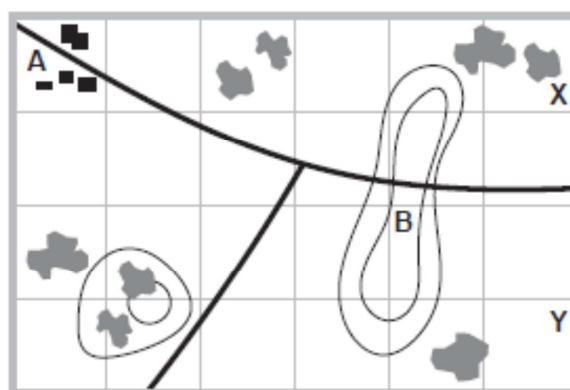
Le camp 1 gagne s'il peut détruire plus de la moitié des unités du camp 2. Le camp 2 doit sortir par le bord ouest de la table avec plus de la moitié de ses forces.

Scénario 5 – Tenir jusqu'à l'arrivée des renforts

2 – 6 joueurs

Surface de jeu de 6' x 4', plus grande si plus de joueurs

Le camp 1 tient le haut du terrain mais avec seulement la moitié de ses forces. Peut-elle tenir jusqu'à l'arrivée des renforts ?



La mise en place

La table a une route principale qui traverse la table d'est en ouest. Une longue colline domine le tiers est de la table. Une ville se trouve à l'angle nord-ouest mais le reste du champ de bataille est assez ouvert avec quelques bois et petites collines.

Forces

Le camp 1 place la moitié de ses forces sur la colline à B. Le reste des forces du camp 1 commence à la ville A.

Le camp 2 place ses forces à 6" du bord est du plateau, n'importe où entre X et Y.

Règles spéciales

Le camp 1 a eu le temps de s'enfoncer. Ils peuvent avoir des fortifications de campagne qui comptent comme couverture lourde pour la moitié de leurs forces.

Victoire

A la fin du tour 8, lancez un dé à 10 faces. Ajoutez le résultat au dernier chiffre du tour joué. Si le total est de 15 ou plus, la bataille se termine et celui qui détient la colline est le vainqueur.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Dois-je battre les cartes après chaque tour ?

Oui. Rassemblez toutes les cartes, les défausses et les cartes non utilisés, et mélangez-les avant chaque tour. Ainsi, à chaque tour, les joueurs ont la possibilité d'obtenir une carte spéciale, de même que lorsqu'ils jouent avec une carte Joker Événement.

Les vétérans utilisent-ils un dé à 12 faces pour tous les lancers ?

Oui. Les vétérans utilisent des D12 pour les tirs, les combats rapprochés, les jets de blessures et de tâches et les ralliements. Cela les rend très dangereux. C'est pourquoi nous les limitons. Inversement, les troupes Novices utilisent des D8 pour tous les jets. Cela rend impossible tout tir à longue distance sur une cible à couvert, et rend très difficile de faire des Pertes et des Ralliement.

Les caractéristiques comme les "Armes à Distance" utilisent un D12 pour le tir, et des D8 pour le combat rapproché, mais utilisent le D10 standard pour tout le reste.

Si mon unité est forcée de se regrouper mais que des troupes amies l'empêchent de se replier, que se passe-t-il ?

Parce qu'une unité qui est forcée de se Regrouper prend un Marqueur de Choc (panique) lorsqu'elle se déplace à travers des troupes amies, les troupes qu'elles traversent gagnent un Marqueur de Choc.

Les Commandants et Héros qui se Regroupent, donnent un Marqueur de Choc aux unités amies à travers lesquels ils se replient.

Voir son chef intrépide vous dépasser en courant vers l'arrière peut être très déconcertant.

Les Commandants et les Héros peuvent s'attacher aux unités, peuvent-ils s'attacher les uns aux autres ?

Non.

Si j'attache mon Héros à une unité, est-ce qu'ils obtiennent ses traits ?

Non. Les unités qui obtiennent des traits ne s'appliquent qu'aux Commandants attachés. Lorsqu'un Héros est attaché à une unité, il peut utiliser tous les dés dont il dispose pour tirer et combattre au Corps à corps. Le Héros rattaché bénéficie toujours de tous les traits qu'il ou elle peut avoir.

Par exemple : Si une unité de 8 avec un Héros attaché avec le trait "Deux Poings", charge une unité ennemie de 10, l'unité lancera ses 8 dés plus les 10 accordés par le Héros.

Puis-je armer une unité avec rien d'autre que des lance-flammes ?

Vous le pouvez certainement, mais personne ne voudra probablement jouer avec vous. Les armes comme les lance-flammes et les fusils de chasse devraient vraiment être pour les Héros ou, si elles font partie d'une unité, être portées par un seul membre. Elles peuvent être des victimes, tout comme les Leaders d'unités.

Bigger Battles, comme tous les jeux de la série de **Fistful of Lead**, ne sont pas destinées aux joueurs d'armées listes ou aux maîtres de la compétition. Consultez l'histoire, la littérature ou votre film préféré lorsque vous décidez d'équiper vos unités.

FISTFUL OF LEAD - BIG BATTLES

SEQUENCE DE JEU

- 1- Battre les cartes et distribuer une carte par joueur pour chaque figurine.
- 2- Activer les figurines dans l'ordre des cartes d'après les valeurs suivantes ;



MODIFICATEURS DE MOUVEMENT

- CHOC :** 1 pouce de mvt par Marqueur de Choc de l'unité.
- TERRAIN DIFFICILE :** ½ Mvt.
- OBSTACLE :** 1 pouce pour les murets et haies, Action complète pour les murs
- MONTER/DESCENDRE :** - 3 pouces

ACTIONS

- | | |
|------------------|----------------------|
| Au pas de course | Ralliement |
| Manœuvrer | En veille |
| Tirer | Monter / Démonter |
| En formation | Déployer arme lourde |
| Tir concentré | Accomplir une Tâche |
| Charger | |



Types d'armes	Portée en pouces Courte / Longue	Nombre de dés	Notes
Pistolet, Révolver	6 / 12	1	-
Fusil d'assaut	12 / 24	2	-
Pistolet Mitrailleur	6 / 12	2	+1 au lancé de Corps à corps
Mitrailleuse	18 / 36	3	Servants
Mitrailleuse Lourde	18 / 36	4	Servants, IP1
Fusil Moderne	12 / 24"	1	-
Fusil Obsolète	9 / 18	1	-
Mousquet	9 / 18	1	Rechargement
Mousquet Rayé	12 / 24	1	Rechargement
Lance-Grenades	10 / 20	1	IP2, Aire d'Explosion 3, IF, Munitions Limitées
Arme de Soutien de section	12 / 24	2 or 3*	-
Pistolet Laser	8 / 16	1	IP 1
Fusil Laser	16 / 32"	1	IP 1, Feu nourri
Laser Lourd	24 / 48	3	IP 2, Feu nourri, Servants
Lance-Missiles	12 / 24**	3	IP2, Munitions Limitées, Aire d'Effet
Fusil de chasse (Shotgun)	6 / 12	1	+1 au lancé de Corps à corps +1 aux jets de Pertes à Courte Portée.
Lance-Flammes	-	1	Gabarit Flammes, Munitions Limitées, Terrifiant
Lance de Jet	3 / 6	1	Munitions Limitées
Arc	9 / 18	1	-
Arc Monté	6 / 12	1	-
Arbalète	9 / 18	1	Rechargement, +1 aux jets de Pertes à Courte Portée
Canon de Campagne ***			
* Léger	18 / 36	3	IP 1, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
* Moyen	24 / 48	4	IP 2, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
* Lourd	24 / 48	5	IP 2, Servants, Rechargement, Angle de Tir limité
Mortier	12-24 / 48****	1	Aire d'Explosion 5, Servants, TI
Canon sur rails	24 / 48	1	IP3, Servants, Mortel
Canon à Fusion	18 / 36	4	Servants, Aire d'Effet, Terrifiant

FISTFUL OF LEAD - BIG BATTLES

LE TIR

A courte portée : 5 +

A longue portée : 8 +

Modificateurs au jet de dé de Tir :

Couvert :

Couvert léger - 1

Couvert Lourd - 2

Taille :

Petite Cible - 1

Grande Cible + 1

Choc :

Retirer 1 Dé pour chaque Marqueur de Choc.

Actions :

+ 1 pour un Tir visé.

- 1 Si l'unité fait une Action de Manœuvrer.

Autres :

+/- pour certains Traits.

½ du nombre de Dés (arrondi au sup) si « A cours de Munition ».

- 1 pour tirer sur des Servants, un Héros ou un Commandant.

+ 1 Artillerie ou Servants de pièces tirant sur une Unité en Ordre Serré.

** Au jet de Dés, si plus de score de 1 sont obtenus que de Touches, l'unité tombe « A cours de Munitions ».*

LE CORPS A CORPS

Chaque adversaire, Attaquant et Défenseur, lance 1 D10 (ou 1 D8 pour de la Milice, 1 D12 pour des Vétérans) pour chaque figurine de l'Unité.

Pour Toucher : Tribals ; 4 +

Réguliers ; 5 +

Irréguliers ; 6 +

Modificateurs au jet de dé au Corps à corps :

Retirer 1 Dé pour chaque Marqueur de Choc.

+ 1 au lancé pour l'Attaquant

+ 1 si en Ordre Serré

+ 1 au lancé si l'Unité à une Unité amie dans les 3 pouces. Ce bonus ne s'applique qu'une fois quel que soit le nombre d'unité.

+ 1 Si l'Unité défend un Obstacle ou une zone fortifiée.

Relancer les Echecs, si on combat une Unité en Ordre Serré sur le flanc.

** Si on obtient plus de 1 que de Touches, que l'unité soit considérée comme le vainqueur du combat ou non, elle retraite de 1 mouvement immédiatement et se rajoute un marqueur de Choc.*

Gagnants et Perdants

L'unité qui cause le plus de Pertes gagne, le perdant recule d'un mouvement.

Si le nombre de Pertes infligées est égal, alors regardez quel camp a infligé le plus de Marqueurs de Choc.

Si les deux opposants sont toujours à égalité, l'attaquant est forcé de reculer d'un mouvement. **Les unités s'opposant ne terminent jamais un tour en restant au contact.**

LES PERTES

Lancer un dé pour chaque Touche

Jet de dé	Résultat
0 ou moins	Sans effet
1 - 5	Ebranlé, l'unité reçoit un Marqueur de Choc.
6 - 8	1 Perte. Retirer 1 Fig. de l'unité.
9 ou +	2 Pertes. Retirer 2 Figs. de l'unité.

Modificateurs :

Lancez la moitié des dés (arrondis au supérieur) pour Toucher si :

Ordre Lâche à pied engagé au Corps à corps avec des troupes montées.

Attaquer au Corps à Corps des unités se défendant dans un Couvert Lourd.

Fantassins tirant sur des troupes montées en Corps à corps.

LE RALLIEMENT

Réguliers, Véhicules ou servants d'artillerie : 5+

Irréguliers : 6+

Tribal : 7+

Modifiez ce lancé :

-1 si le Leader est « Hors de Combat »

+ / - Traits de l'unité

Si tous les Marqueurs de Choc sont retirés sur ce jet, l'unité peut faire une action de « Mouvement » ou de « Tir ». Si tous les marqueurs de Choc ne sont pas retirés, l'activation de l'unité est terminée.

REGROUPEMENT

Si une unité a **plus** de Marqueurs de Choc que de figurines restantes dans l'unité, elle doit se Regrouper. L'unité concernée doit immédiatement se replier en s'éloignant 2 mouvements de l'ennemi. Ce mouvement ignore tout terrain (autre que les infranchissables) ou toute pénalité de Choc lorsque l'unité s'enfuit.

CARTES SPECIALES

Dame de Cœur : Lancer 1 D10 : Si Impair, on récupère 1 fig., si Pair, 2 figs. On peut soigner aussi 1 blessure à un Héros ou un Commandant.

Dame de Pique : Retirer tous les Chocs.

Valets de Cœur/Pique : + 1 au Tir.

Valets de Carreau/Trèfle : + 1 au Corps à corps.

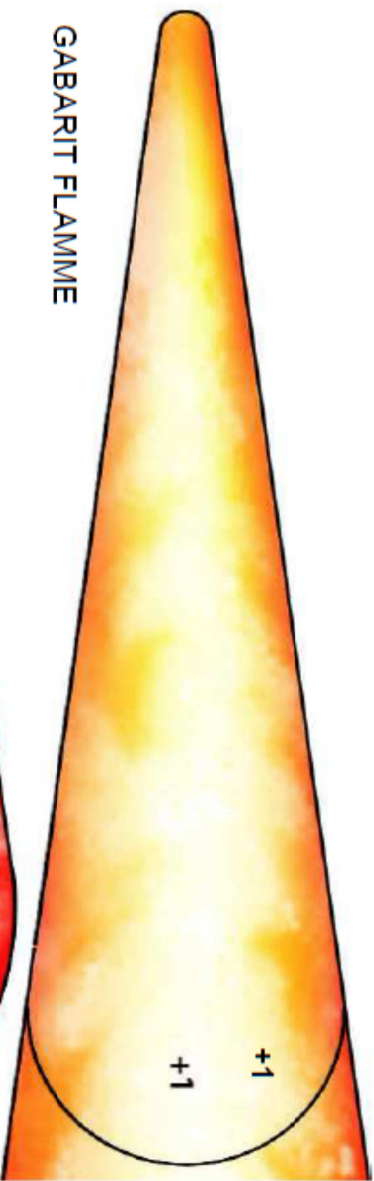
Les Septs : Relancer 1 résultat de dé.

Les Six : Enlève les marqueurs « A cours de Munitions ».

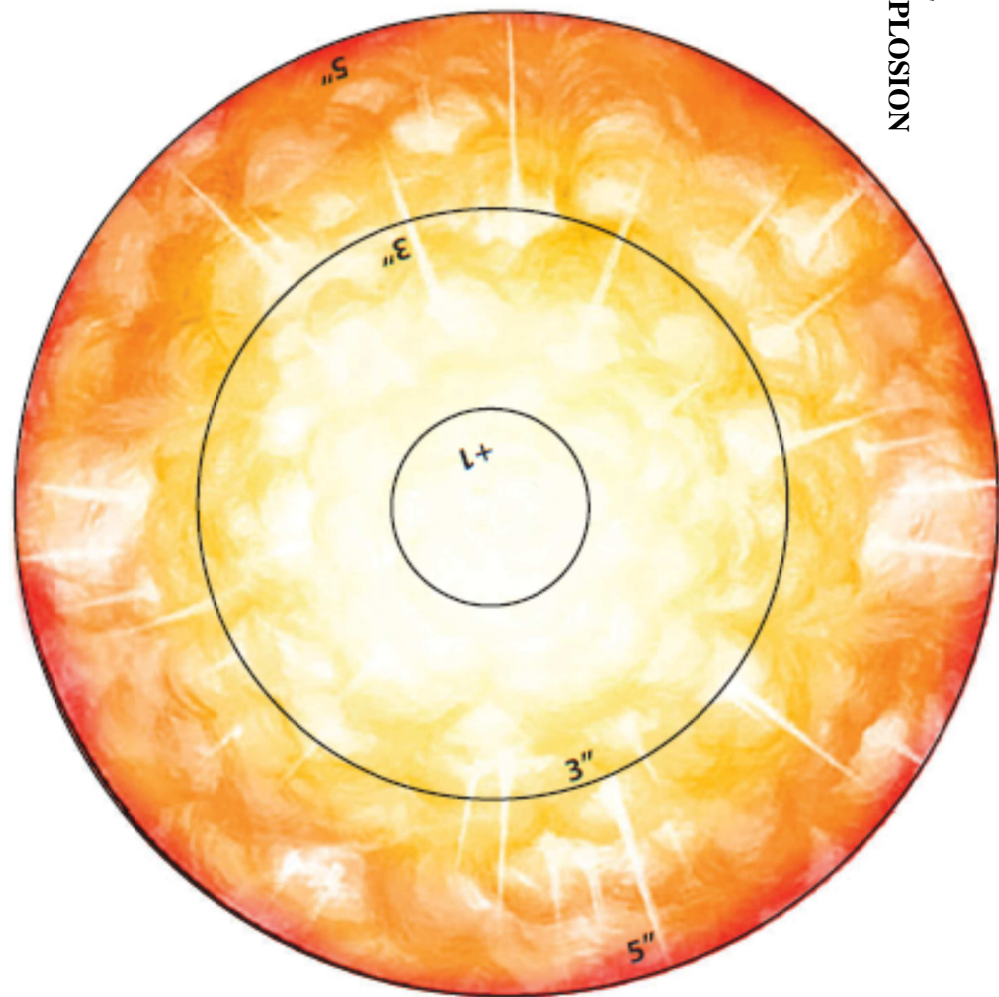
Les Deux : L'unité, le Héros ou le Commandant peut relancer les scores ratés d'un jet de dés, ce tour ci.

Les As : Au choix du joueur.

A COURS DE MUNITIONS		EN VEILLE	PERTE	CHOC	
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO
AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO	AMMO



© 2020 Jaye Wiley. All Rights reserved.
The Quick Reference Sheet, counter sheets & templates may be reproduced for personal use.
No other portions of this booklet may be reproduced in any form
without the prior written consent of the author.



AIRE
D'EXPLOSION

CHOC	CHOC	PERTE	EN VEILLE	ORDRE SERRE

BIGGER BATTLES!

Fistful of Lead : *Bigger Battles* a été créé comme des règles rapides pour les combats d'escarmouches couvrant n'importe quelle période historique ou genre. Comme toutes les règles de l'univers Fistful of Lead, elles sont simples à apprendre mais *Bigger Battles* n'est pas un jeu simpliste,

Ce qui sépare *Bigger Battles* des autres règles sur le marché, c'est son mécanisme de jeu de gestion des tours de jeu qui est unique par l'utilisation d'un système de cartes. Ce qui entraîne des choix décisifs et instantanés où tous les joueurs sont impliqués.

Pour *Bigger Battles*, nous avons voulu être « Fast and Furious » avec un style Hollywoodien. Pour cette raison, nous avons voulu garder au strict minimum la partie paperasse que peut comporter une règle de jeu avec figurines.

Dans la plupart des parties, chaque joueur peut gérer jusqu'à 5 ou 6 unités et leurs commandants et Héros en même temps, sans trop de problèmes. Les parties peuvent avoir jusqu'à 8 joueurs sans ralentissement du rythme de jeu. Maintenant vous pouvez ressortir toutes vos vieilles figurines qui prenaient la poussière et monter une partie en quelques minutes.

Pour jouer avec Fistful of Lead : *Bigger Battles*, vous aurez besoin : De ce livre de règles (ou après plusieurs parties, simplement de la feuille de références), plusieurs dés à 10 faces, un jeu ordinaire de 52 cartes, un endroit pour jouer, un mètre dérouleur (en pouces) et des figurines représentant vos troupes préférées. Ce livre de règles contient des marqueurs permettant d'identifier les différentes situations rencontrées par vos unités.

Des dés à 8 ou 12 faces peuvent aussi être nécessaire pour certaines règles optionnelles.

Fistful of Lead : *Bigger Battles* a été écrite en pensant à des figurines 28 mm, mais vous pouvez facilement utiliser des figurines allant du 15 mm au 54 mm, sans aucun changements, ou jouer avec vos troupes toujours montées sur des socles multiples.

Les joueurs expérimentés et les nouveaux joueurs se réjouiront tout autant avec ces règles. C'est le jeu parfait pour organiser aussi bien des parties de convention ou de participation que des parties d'escarmouches de un contre un.

