

# FEUILLE DE REFERENCE

## LE TOUR SEQUENCES

### 1. Phase d'ordres

1. Tirer un dé de la pioche d'ordre et donner le dé au joueur approprié.
2. Le joueur choisit une unité pour lui donner un ordre et l'activer immédiatement. Placer le dé à côté de l'unité. Quand une unité a reçu un ordre, elle ne peut plus en recevoir ce tour.
3. Faire un test d'ordre si nécessaire, retirer un marqueur Pin si réussi.
4. Le joueur exécute les actions de son unité.
5. Reprendre l'étape 1 jusqu'à ce que toutes les unités aient reçu un ordre puis FIN DE TOUR.

### 2. Phase Fin de Tour

Retirer les dés d'ordre des unités détruites. Remettre les dés d'ordres dans la pioche, les dés *Ambush* et *Down* peuvent rester.

## ORDRES

ORDRES	RESUME DES ACTIONS
1 <i>Fire</i>	Tirer à plein effet sans bouger.
2 <i>Advance</i>	Bouger puis tirer.
3 <i>Run</i>	Bouger à double vitesse sans tirer. Possible pour l'assault.
4 <i>Ambush</i>	Pas de mouvement/tir, attend pour tir d'opportunité.
5 <i>Rally</i>	Pas de mouvement/tir, retire 1D6+1 marqueurs Pin.
6 <i>Down</i>	Pas de mouvement/tir, gagne -1 pour être touchée.

### FUBAR!

Si un test d'ordre a pour résultat double 6, non seulement l'unité ne peut pas exécuter l'ordre mais en plus le joueur jette 1D6 pour voir ce qu'elle fait.

## FUBAR

1 ou 2	<b>Tirs amis</b>  L'unité ouvre le feu sur une unité amie en la prenant pour l'ennemi. Placer un dé d'ordre <i>Fire</i> à côté de l'unité. Le joueur adverse choisit une cible, celle-ci doit avoir une unité ennemie dans les 12" (c'est ce qui provoque les incidents «tirs amis»). S'il n'y a pas d'ennemi dans les 12", l'unité ne tire pas et devient <i>Down</i> à nouveau.
3, 4, 5 ou 6	<b>Panique</b>  L'unité exécute l'ordre <i>Run</i> et doit s'éloigner d'un ennemi visible aussi vite que possible. S'il n'y a pas d'ennemi visible, l'unité est <i>Down</i> .

## QUALITE DE TROUPE ET MORAL

QUALITE	MORAL	EXEMPLES
Inexpérimentés	8	Conscrits, peu ou mauvais entraînement, pas d'expérience du combat.
Réguliers	9	Entraînement normal et petite expérience du combat.
Vétérans	10	Entraînement spécial (paras, commandos, marines) et bonne expérience du combat.

## MODIFICATEURS DE MORAL DES OFFICIERS

Second Lieutenant	+1
First Lieutenant	+2
Captain	+3
Major	+4

## MOUVEMENTS

TYPE	NORMAL	RAPIDE
Infanterie	6"	12"
Véhicule à chenille	9"	18"
Half-track	9"	18"
Véhicule à roues	12"	24"

## BOLT ACTION

### ASSAULT

#### PROCEDURE D'ASSAULT - INFANTRIE CONTRE INFANTRIE

1. Déclarer la cible
2. Réactions de la cible
3. Mesurer les distances et bouger les figurines attaquantes
4. Premiers round de combat
  - a. L'attaquant fait un jet de dégâts
  - b. Le défenseur prend les pertes
  - c. Le défenseur fait un jet de dégâts
  - d. L'attaquant prend les pertes
  - e. Le perdant se rend et est détruit
5. En cas d'égalité, un autre round a lieu en simultané
6. Le gagnant se regroupe (1D6 de distance de mouvement)

#### INFANTRIE CONTRE VEHICULES

L'infanterie ne peut pas faire d'assaut sur un véhicule ayant l'ordre *RUN*. L'infanterie sans arme anti-char doit effectuer un test de commandement avec un modificateur de -3 si elle tente un assaut sur un véhicule blindé non ouvert.

Le véhicule peut réagir avec un tir défensif à plus de 6" si les armes le permettent.

Les véhicules de reconnaissances peuvent réagir par un mouvement d'évasion (*Escape* p95).

#### JET POUR TOUCHER

Véhicule qui avance	6
Autre ordre	4, 5 ou 6
Véhicule qui <i>RUN</i>	N/A

#### JET DE DEGATS

Jet de dégâts = nombre de touches + 1D6

Si un véhicule léger ou avec un toit ouvert subit un dégât, il est détruit.

S'il s'agit d'un véhicule blindé fermé, faire un jet sur le tableau des dégâts.

L'infanterie n'ayant pas d'arme anti-char ne peut faire que des dégâts superficiels.

Si le véhicule survit, l'assaut est terminé et l'infanterie se regroupe.



*US Marines suppress Japanese bunkers with overwhelming firepower*



**TIRS HE**

Les tirs de HE ont un modificateur de pénétration et, dans certain cas, il peut y avoir plus de PIN sur la cible selon le tableau suivant.

HE	PIN	PEN
D2	1	+1
D3	1	+1
D6	D2	+2
2D6	D3	+3
3D6	D6	+4



German Panther Ausf A

**TIRS SUR VEHICULES****MODIFICATEUR DE PENETRATION POUR LES ARMES LOURDES CONTRE LES CIBLES BLINDEES**

Côté ou dessus du véhicule	+1
Arrière du véhicule	+2
Longue portée	-1

**DEGATS SUR CIBLES BLINDEES**

RESULTAT	EFFET
1 ou moins	<b>Equipage sonn�.</b> Ajouter un marqueur <i>PIN</i> au v�hicule. Placer l'ordre <i>DOWN</i> sur le v�hicule, celui-ci est arr�t� et ne peut plus faire d'action ce tour.
2	<b>Immobilis�.</b> Ajouter un marqueur <i>PIN</i> au v�hicule. Le v�hicule ne peut plus bouger pour le reste de la partie. Placer l'ordre <i>DOWN</i> sur le v�hicule. Un autre r�sultat Immobilis� d�truit le v�hicule.
3	<b>En feu.</b> Ajouter un marqueur <i>PIN</i> au v�hicule. et faire un test de moral. Si le test est r�ussi, l'�quipage �teint le feu, placer alors l'ordre <i>DOWN</i> sur le v�hicule, celui-ci ne peut plus rien faire pour la fin du tour. Si le test �choue, l'�quipage abandonne le v�hicule qui est alors consid�r� comme d�truit.
4, 5 ou 6	<b>D�truit.</b> Le v�hicule est d�truit et devient une �pave. Il est d�sormais consid�r� comme du terrain impassable.

D gats superficiels - 1D6-3

D gats importants - 2 jets de r sultats normaux

D gats normaux - 1D6

V hicule ouvert touch  par un tir indirect - Ajouter +1

# BOLT ACTION

## CARACTERISTIQUES DES ARMES

ARMES				
ARMES LEGERE				
TYPE	PORTEE	TIRS	PEN	REGLES SPECIALES
Fusil	24"	1	n/a	-
Pistolet	6"	1	n/a	Assault
Pistolet mitrailleur (SMG)	12"	2	n/a	Assault
Fusil semi-automatique	30"	2	n/a	-
Fusil d'assault	24"	2	n/a	Assault
Mitrailleuse légère (LMG)	30"	3	n/a	Team
Mitrailleuse moyenne (MMG)	36"	4	n/a	Team, Fixed
ARMES LOURDES				
TYPE	PORTEE	TIRS	PEN	REGLES SPECIALES
Mitrailleuse lourde	36"	3	+1	Team, Fixed
Auto-canon léger	48"	2	+2	Team, Fixed, HE (D2)
Auto-canon moyen	72"	2	+3	Team, Fixed, HE (D2)
Fusil anti-char	36"	1	+2	Team
PIAT	12"	1	+5	Team, Shaped Charge
Bazooka	24"	1	+5	Team, Shaped Charge
Panzershreck	24"	1	+6	Team, Shaped Charge
Panzerfaust	12"	1	+6	One-shot, Shaped Charge
Canon anti-char léger	48"	1	+4	Team, Fixed, HE (D2)
Canon anti-char moyen	60"	1	+5	Team, Fixed, HE (D2)
Canon anti-char lourd	72"	1	+6	Team, Fixed, HE (D3)
Canon anti-char super-lourd	84"	1	+7	Team, Fixed, HE (D3)
Lance flamme (infanterie)	6"	D6	+2	Team, Flamethrower
Lance flamme (véhicule)	18"	2D6	+3	Flamethrower
Mortier léger	12"-24"	1	HE	Team, Indirect fire, HE (D3)
Mortier moyen	18"-60"	1	HE	Team, Fixed, Indirect fire, HE (D6)
Mortier lourd	18"-72"	1	HE	Team, Fixed, Indirect fire, HE (2D6)
Obusier léger	(0/24")-48"	1	HE	Team, Fixed, Howitzer, HE (D6)
Obusier moyen	(0/24")-60"	1	HE	Team, Fixed, Howitzer, HE (2D6)
Obusier lourd	(0/24")-72"	1	HE	Team, Fixed, Howitzer, HE (3D6)



# TIR

## PROCEDURE DE TIR

1. Déclarer la cible
2. Réactions de la cible
3. Mesurer la portée et tirer
4. Jet pour toucher
5. Jet de dégats
6. La cible choisi ses pertes (sauf dégats exeptionnel)
7. Tester le moral

## MODIFICATEURS POUR TOUCHER

On touche normalement sur un 3+, les modificateurs ci-dessous s'appliquent.

Tir à bout portant	+1
Par marqueur PIN du tireur	-1
Longue portée	-1
Tireur inexpérimenté	-1
Le tireur a bougé	-1
La cible est <i>DOWN</i>	-1
La cible est une petite unité (1 ou 2)	-1
Cible dans un couvert léger	-1
Cible dans un couvert lourd	-2

## DEGATS

Un dés de dégat par touche.

## TABLEAU DE DEGATS

TROUPES ET VEHICULES NON BLINDES	RESULTAT
Infanterie ou artillerie inexpérimentée	3+
Infanterie ou artillerie régulière	4+
Infanterie ou artillerie vétéran	5+
Véhicules non blindés	6+
VEHICULES BLINDES	RESULTAT
Transport blindé	7+
Char léger	8+
Char moyen	9+
Char lourd	10+
Char super-lourd	11+



*British Crocodile on the road*



## BOLT ACTION

### TERRAIN

TERRAIN	INFANTERIE	ARTILLERIE	VEHICULES A ROUES	VEHICULES A CHENILLES
Terrain ouvert	OK	OK	OK	OK
Terrain difficile	No Run	No*	No	No Run
Obstacle	No Run	No	No	OK*
Batiment	OK	No*	No	No (!)
Route	OK	OK	×2	×2

**Key:**

**OK** – Pas de restriction.

**OK\*** – Pas de restrictions sauf obstacle particulier (obstacle anti-tank par exemple).

**No Run** – L'unité peut avancer normalement mais ne peut pas utiliser l'ordre *RUN*.

**No** – L'unité ne peut ni rentrer ni se déplacer à travers ce type de terrain.

**No\*** – L'unité ne peut ni rentrer ni se déplacer à travers ce type de terrain sauf si elle y est déployée au début de la partie. Dans ce cas, l'unité ne pourra plus bouger. Cela représente les unités retranchées avant la bataille.

**No (!)** – L'unité ne peut ni rentrer ni se déplacer à travers ce type de terrain sauf s'il s'agit d'un *char lourd* ou *super lourd*. (voir P99).

**×2** – L'unité peut bouger de deux fois la distance normale si elle bouge entièrement dessus.

### VEHICLE MANOEUVRE

TYPE	ADVANCE	PIVOT (90°)	RUN	PIVOT (90°)
Chenilles	9"	1	18"	
Half track	9"	2	18"	1
Véhicule à roues	12"	2	24"	1

### MARCHE ARRIERE

Un véhicule peut reculer en ligne droite à demi distance de son déplacement normal.

Un véhicule de reconnaissance n'a pas de pénalité pour ses marches arrière.

