

OF FLESH AND STEEL

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

- 1) **Reconstituer les réserves de Points de Commandement (PC).**
- 2) **Détermination du premier joueur.** Chaque joueur mise des PC et ajoute 1d. Le joueur obtenant le plus grand résultat choisit qui commence à jouer (en cas d'égalité, la plus grosse mise l'emporte).
- 3) **Activation alternée des unités.** 1PC pour passer son tour, 2PC pour jouer deux unités à la suite.
- 4) **Fin du tour.**

ACTIVATION D'UNE UNITÉ

Les règles suivantes concernent les unités de fantassins et sont valables pour les véhicules à quelques exceptions près. Voir le livre p34 pour plus de détails en fonction du châssis des véhicules.

- 1) **Donner un ordre (optionnel).** Pour le coût de 1PC (2PC pour les unités irrégulières).
 - a. **Charge.** Déplacement doublé, doit terminer son déplacement en contact avec un ennemi.
 - b. **Course.** Déplacement doublé, pas de tir.
 - c. **État d'alerte.** Le tir pourra avoir lieu pendant l'activation d'une unité ennemie.
 - d. **Grenades.** Pas de mouvement. Pendant le tir, chaque soldat peut utiliser une grenade.
 - e. **Planquez-vous !** Pas de tir ou pas de mouvement. Améliore le couvert.
 - f. **Ressaisissez-vous !** Test de moral pour ne plus être paniquée.
 - g. **Tirer en avançant.** Le tir a lieu après le mouvement.
 - h. **Tir précis.** Pas de mouvement. +1 à la précision ou à la puissance des armes pendant la phase de tir.
- 2) **Tir.** La phase de tir se déroule de la manière suivante :
 - a. **Choix de la cible.** Vérifier les lignes de vue et la portée (de leader à leader).
 - b. **Résolution du tir.** Réaliser un test précision vs vitesse pour chaque tir.
 - c. **Couvert.** Si l'unité dispose d'un couvert, chaque touche est éliminée sur un test HD réussi.
 - d. **Résolution des touches.** Réaliser un test puissance vs résistance pour chaque touche.
 - e. **Retrait des pertes.** Le joueur contrôlant l'unité ciblée retire les pertes comme il le veut.
 - f. **Moral.** Test de moral nécessaire si l'unité subit 50% de pertes ou des tirs ignorant les couverts.
- 3) **Mouvement.** Déplacer le leader de l'unité d'une distance maximale égale à sa distance de déplacement (déterminée par la vitesse de l'unité).
- 4) **Charge et corps-à-corps.** Si l'unité a reçu un ordre de charge, elle doit terminer son mouvement en contact avec une unité ennemie. Une phase de corps à corps a alors lieu de la manière suivante :
 - a. **Résolution des attaques.** Réaliser un test de précision vs vitesse pour chaque attaque.
 - b. **Couvert.** Si l'unité dispose d'un couvert, chaque touche est éliminée sur un test HD réussi.
 - c. **Résolution des touches.** Réaliser un test puissance vs résistance pour chaque touche.
 - d. **Retrait des pertes.** Le joueur contrôlant l'unité qui attaque retire la moitié des pertes (arrondie à l'inférieur), le joueur contrôlant l'unité ciblée retire ensuite les pertes restantes.
 - e. **Riposte.** L'unité ciblée peut riposter, les attaques sont simultanées.
 - f. **Moral.** Toute unité ayant subi au moins une perte doit tester son moral.
 - g. **Résultat du combat.** Si l'une des unités est paniquée et pas l'autre, celle qui panique doit fuir de 3'', les deux unités se réorganisent ensuite autour du leader. Si les deux sont paniquées ou si aucune des deux ne l'est, c'est l'unité ayant chargé qui doit reculer de 3'' avant la réorganisation.

FIN DU TOUR

Une unité de fantassin contrôle un objectif si elle est la seule à avoir son leader à 3'' de celui-ci. Les unités paniquées ne peuvent ni contrôler ni contester un objectif.