

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

# FIRE!

MODERN COMBAT

## TOUR DE JEU

◆ Un tour de jeu commence par le calcul des Points de Commandement (PC) de chaque joueur.

◆ Chaque tour de jeu est composé de plusieurs Scènes de combat.

◆ Une Scène de combat débute par un jet d'Initiative.

◆ Le joueur qui remporte l'Initiative dépense des PC pour donner l'ordre de son unique action.

◆ Son adversaire peut réagir à cette action.

◆ Les deux joueurs peuvent continuer à réagir aux réactions de leur adversaire en dépensant leurs PC.

◆ On détermine la priorité d'action de chaque Scène de combat, puis on résout les actions et les réactions dans l'ordre établi.

◆ Si les joueurs disposent encore de PC, une nouvelle Scène de combat commence.

◆ Quand les deux joueurs n'ont plus de PC disponibles ou ne peuvent plus les utiliser, le tour de jeu prend fin.

◆ Si aucun joueur n'a atteint les objectifs de victoire du scénario, un nouveau tour de jeu commence.

## ENTRAÎNEMENT\*

Milicien	5
Professionnel	6
Elite	7

\*Les Commandants secondaires ajoutent +1 à cette valeur, et les Commandants en chef ajoutent +2.

## EXPÉRIENCE AU COMBAT

Novices	+1
Expérimenté	0
Vétéran	-1

## JET DE PRIORITÉ D'ACTION

Tir d'opportunité	3d10
Action	3d10
Réaction	2d10

## TYPE DE TERRAIN

Buissons, broussailles et haies. Plantations et champs cultivés. Bâtons, clôtures en bois et véhicules civils.

Légère

-1 B/S

Forêts, barricades, bâtiments et leurs ruines. Rochers de grande taille, murs de sacs de sable ou de pierre/béton, haies denses et véhicules blindés.

Moyenne

-2 B/S

Bunkers ou constructions similaires.

Lourde

-3 B/S

## POINTS DE COMMANDEMENT (PC)

PC au début du tour de jeu.

Miliciens (5 PC).  
Professionnels (6 PC).  
Elite (7 PC).

Le Commandant en chef est en vie et n'a pas de MS au début du tour.

+2 PC

Par Commandant en second en vie et sans MS au début du tour.

+1 PC

Novice: toutes les QUATRE pertes dans ton groupe de combat.  
Expérimenté: toutes les TROIS pertes.  
Vétéran: toutes les DEUX pertes.

-1 PC

## COÛT EN PC POUR DONNER DES ORDRES

À une figurine individuelle dans la distance de commandement.

1 PC

Hors de la distance de commandement.

+1 PC

Lorsque tous les commandants ont été mis hors de combat.

+2 PC

Toute figurine avec 1 MA ou plus.

+1 PC par 1 MA

À un groupe.

+1 PC jusqu'à 4 figurines (6 pour Milicien).  
+1 PC par tranche de 4 figurines (par tranche de 6 pour les miliciens).

Commandant en second donnant un ordre à une autre équipe que la sienne.

+1 PC

## MODIFICATEUR P/S

Tir sur la cible secondaire au lieu de la principale.

-1 P/S

Cible à longue distance.

-1 P/S

Cible en mouvement de plus de 5 cm.

-1 P/S

Le tireur s'est déplacé.

-1 P/S

Cible hors de la ligne de vue au début de la Scène de combat.

-1 P/S

Tireur avec MS.

-1 P/S par MS

Expérience en combat de la cible.

+1 P/S Novices / -1 P/S Veterans

Couverture du terrain.

. Soustrais la valeur de couverture du terrain.  
. -1 P/S si le tir traverse un élément de terrain mais que la cible ne le touche pas.  
. Cible rampante ou à terre: +1 au modificateur de couverture du terrain.

## MODIFICATEURS AU LANCEMENT D'ARMES EXPLOSIVES\*\*

Point d'impact à longue distance.

-1

Le tireur s'est déplacé et a tiré.

-1

Pas de ligne de vue avec le point d'impact au début de la Scène de combat.

-1

Pour chaque MS.

-1

Lancer à travers une ouverture.

-1 si le tireur n'est pas en contact direct avec l'ouverture.

\*\*Le modificateur s'applique à la valeur d'Entraînement de la figurine qui lance l'explosif.