

BOLT ACTION

FEUILLE DE REFERENCE

LE TOUR

SEQUENCE DU TOUR

1 - PHASE PRELIMINAIRE	
	Résoudre les frappes aériennes, les barrages d'artillerie et les rideaux de fumée
2 - PHASE D'ORDRES	
1	Tirer un dé de la pioche et donner le au joueur approprié
2	Le joueur choisit une de ses unités pour lui donner un ordre et l'activer immédiatement. Placer le dé à côté de l'unité. Une unité ne peut recevoir qu'un ordre par tour.
3	Si c'est nécessaire, l'unité fait un test d'ordre. Un test réussi permet d'enlever un pion de stress (Pin).
4	Le joueur exécute les actions de l'unité qui a reçu l'ordre.
5	Reprendre en 1 jusqu'à ce que toutes les unités aient reçu un ordre. Passer ensuite à la phase Fin de Tour
3 - PHASE FIN DE TOUR	
	Retirer les dés des unités détruites. Les ordres des unités sont remis dans la pioche à l'exception des ordres « Ambush » et « Down » qui peuvent rester.

ORDRES

Ordre	Résumé de l'action
1 Fire	Tirer à plein effet sans bouger
2 Advance	Bouger puis tirer
3 Run	Bouger à double vitesse sans tirer. Lancer un assaut sur une unité adverse.
4 Ambush	Pas de mouvement/tir. Attendre un tir d'opportunité
5 Rally	Pas de mouvement/tir. Enlever D6 pions de stress (Pin)
6 Down	Pas de mouvement/tir. L'unité gagne -1 pour être touchée.

C'EST LE FOUTOIR! (FUBAR !)

Si un test d'ordre donne un double six, non seulement l'unité ne peut pas exécuter l'ordre mais en plus le joueur lance D6 sur la table ci-dessus pour voir le résultat !

TABLE DU FOUTOIR

1	On tire sur les copains	Sans se déplacer, l'unité ouvre le feu sur une unité amie qu'elle a pris pour l'adversaire. Un ordre « Fire » est placé à côté de l'unité et le joueur adverse choisit une unité ennemie qui se trouve à moins de 12" d'une de ses unités (c'est ce qui a provoqué la méprise). Si aucune unité n'est dans la zone, l'ordre est remplacé par un « Down »
2		
3	Panique dans les rangs	L'unité applique un ordre « Run » et doit s'éloigner d'une unité adverse aussi vite que possible. Si aucune unité ennemie n'est visible, l'ordre est remplacé par un « Down »
4		
5		
6		

QUALITE DES UNITES ET MORAL

Qualité	Moral	exemples
Inexpérimentés	8	Conscrits, mauvais ou faible entraînement, aucune expérience du combat.
Réguliers	9	Entraînement normal et expérience du combat.
Vétérans	10	Entraînement poussé (paras, commandos, marines) et bonne expérience du combat.

MODIFICATEURS MORAL DES OFFICIERS

Sous-lieutenant	+1
Lieutenant	+2
Capitaine	+3
Commandant	+4

MODIFICATEURS STRESS ET PERTES

Unités d'infanterie sans chef	-1
Par Pion de Stress (Pin marker)	-1
Nombre de servants réduit à un	-1
Infanterie à l'assaut d'un blindé sans arme Antichar	-3

MOUVEMENT

Type / Ordre	« Advance »	« Run »
Infanterie	6"	12"
Véhicule chenillé	9"	18"
Véhicule semi-chenillé	9"	18"
Véhicule à roues	12"	24"

TABLE DE TERRAIN

Type de Terrain	Infanterie	Artillerie	Véhicules à roues	Véhicules chenillés
Terrain plat	OK	OK	OK	OK
Terrain difficile	Simple	Non*	Non	Simple
Obstacle	Simple	Non	Non	OK*
Bâtiment	OK	Non*	Non	Non(!)
Route	OK	OK	×2	×2

OK	Pas de restriction sur les déplacements
OK*	Pas de restriction sur les déplacements sauf mention spéciale (Bocage impossible à franchir, obstacle anti-char).
Simple	L'unité peut avancer normalement mais pas d'ordre « Run »
Non	L'unité ne peut entrer ni se déplacer dans ce type de terrain
Non*	L'unité ne peut entrer ni se déplacer dans ce type de terrain sauf si l'unité y est déployée en début de partie. L'unité ne peut pas en bouger. Cela représente les unités retranchées avant la bataille.
Non(!)	L'unité ne peut entrer ni se déplacer dans ce type de terrain sauf s'il s'agit d'un char lourd ou super-lourd. (voir p99)
×2	L'unité peut doubler sa distance de déplacement si tout le trajet s'effectue par la route

MANŒUVRES DES VEHICULES

Type/Ordre	Advance	Pivot (90°)	Run	Pivot (90°)
Chenillé	9"	1	18"	Aucun
Semi-chenillé	9"	2	18"	1
Roues	12"	2	24"	1

MARCHE ARRIERE

Un véhicule peut reculer en ligne de la moitié de son déplacement normal à moins qu'il ne s'agisse d'un véhicule de reconnaissance. Un véhicule de reconnaissance peut faire marche arrière à pleine vitesse et manœuvrer comme en marche avant.

ASSAUT / CORPS A CORPS

PROCEDURE : Infanterie contre Infanterie

1	Déclarer la cible
2	La cible peut réagir si l'unité est à plus de 6"
3	Mesurer les distances et déplacer les figurines partant à l'assaut.
4	Résoudre le premier tour de corps à corps : <ol style="list-style-type: none"> L'assaillant fait un jet de dégâts, Le défenseur retire ses pertes, Le défenseur fait un jet de dégâts, L'assaillant retire ses pertes, Le perdant se rend et est détruit
5	En cas d'égalité, faire un nouveau tour de corps à corps.
6	La vainqueur se regroupe (D6 x 1" de remplacement)

ASSAUT D'INFANTERIE SUR DES VEHICULES

L'infanterie ne peut pas faire un assaut sur un véhicule ayant un ordre « Run » à moins que celui-ci n'ait été immobilisé ou forcé de s'arrêter préalablement.

Une unité d'infanterie qui n'est pas équipée de moyens antichar doit faire un test d'ordre à -3 et le réussir pour tenter un assaut sur un véhicule blindé non-ouvert.

Les véhicules peuvent tirer avec leurs armes sur des unités d'infanterie les attaquant à une distance de plus de 6" si l'unité est dans son arc de tir. Une fois par tour, un véhicule de reconnaissance peut réagir à un adversaire lui tirant dessus ou l'attaquant en faisant un déplacement de repli. Un véhicule de reconnaissance ne peut pas faire cette manœuvre s'il tracte quelque chose.

Jet pour toucher

Véhicule avec un ordre « Run »	Impossible
Véhicule avec un ordre « Advance »	6
Sinon	4, 5 ou 6

Jet de dégâts

Jet de dégâts	Nombre de touches réussies + D6
---------------	---------------------------------

Si le véhicule n'est pas blindé ou bien si c'est un véhicule ouvert, il est détruit dès qu'il est endommagé. S'il s'agit d'un véhicule blindé fermé, faire un jet sur la table des dégâts sur cibles blindées. Si l'unité ne dispose pas d'armes antichar, les dégâts ne sont que superficiels.

FRAPPE AERIENNE

D6	Effet
1	Bleusaille aux commandes Le joueur adverse peut choisir une de vos unités comme cible de l'attaque en plaçant un marqueur. L'attaque est résolue conformément à la procédure décrite pour [4-6]
2-3	Rien dans le ciel Aucun avion n'est visible, il se passe rien. S'il le souhaite, le joueur peut changer de cible tant qu'elle reste en vue de l'observateur de bombardement. Relancer sur cette table au prochain tour.
4-6	Planquez-vous, il arrive La cible et toutes les unités à 12" prennent D3-1 points de Stress. Placer un avion et résoudre le tir Anti Aérien. Si l'appareil survit, lancer un D6 : <ol style="list-style-type: none"> Mitrailage : +1 Stress; 3D6 touches, +1 PEN. Chasseur-bombardier : +2 Stress; 2D6 touches, +2 PEN Attaque au sol : +3 Stress; 3D6 touches, +4 PEN



BOLT ACTION

FEUILLE DE REFERENCE

TABLE DES BARRAGES D'ARTILLERIE / FUMIGENES

D6	Effet										
1	Erreur de calcul Le joueur adverse peut désigner un point dans un rayon de 24" de la cible initiale et résoudre le barrage conformément au résultat 4-6.										
2-3	Retard Déplacer le marqueur jusqu'à 12". Relancer sur cette table le prochain tour.										
4-6	Tir d'efficacité Lancer un D6 pour chaque unité à D6+6" de la cible initiale. Sur a 1-5, l'unité prend D3 pions de Stress. Sur un 6 l'unité est touchée par un obusier lourd (<i>heavy howitzer</i>). Faire un cercle de fumigènes centré sur la cible initiale. La visibilité à travers les fumigènes est réduite à 2". Les Lignes de Vue sont bloquées si elles passent par plus de 2" de fumigènes sinon un malus de -1 aux tirs est appliqué.										
4-6	Rideau de fumée déployé <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type d'armement</th> <th>Rayon</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mortier léger</td> <td>3"</td> </tr> <tr> <td>Mortier moyen/Obusier léger</td> <td>4"</td> </tr> <tr> <td>Mortier lourd/Obusier moyen</td> <td>5"</td> </tr> <tr> <td>Obusier lourd/Barrage</td> <td>6"</td> </tr> </tbody> </table>	Type d'armement	Rayon	Mortier léger	3"	Mortier moyen/Obusier léger	4"	Mortier lourd/Obusier moyen	5"	Obusier lourd/Barrage	6"
Type d'armement	Rayon										
Mortier léger	3"										
Mortier moyen/Obusier léger	4"										
Mortier lourd/Obusier moyen	5"										
Obusier lourd/Barrage	6"										

TIRS

PROCEDURE DE TIR

1	Déclarer la cible
2	Réactions de la cible – Si non activée peut recevoir un « Down »
3	Mesurer la portée et ouvrir le feu
4	Lancer pour toucher
5	Lancer pour les dégâts – Un « 1 » est toujours un échec.
6	La cible prend des pertes
7	La cible vérifie son moral – Si les pertes de 50% ou plus

MODIFICATEURS DE TIR

La chance de base pour toucher une cible est un résultat de 3, 4, 5 ou 6 sur un D6 (soit un 3+). Il faut ensuite appliquer les modificateurs suivants.

Tir Indirect : un « 6 » est nécessaire le premier tour devient « 5+ » au tour suivant si ni la cible ni le tireur ne bougent, puis « 4+ » ensuite, etc.

MODIFICATEURS pour Toucher

Tir à bout portant	+1
Par pion de Stress du tireur	-1
Longue portée	-1
Inexpérimenté	-1
Tir en mouvement	-1
La cible est au sol « Down » pour l'infanterie ou l'artillerie	-1
La cible est une petite unité	-1
La cible dispose d'un couvert léger	-1
La cible dispose d'un couvert important	-2
La cible est dans un bunker	-4
La cible est cachée et dans un couvert	-3
Nombre de servants réduit à un	-1
Tir d'un projectile à charge creuse	-1

TABLE DES DEGATS

Une fois que la cible est touchée, il faut vérifier les dégâts en lançant un D6 pour obtenir le résultat attendu (Soit 3+ est un résultat de 3, 4, 5 ou 6 sur D6)

Fantassins et véhicules non blindés	Lancer à faire
Infanterie ou artillerie inexpérimentée	3+
Infanterie ou artillerie régulière	4+
Infanterie ou artillerie vétéran	5+
Tout véhicule non blindé	6+
Cibles avec blindage	Lancer à faire
Voiture ou transport blindé (<i>Armoured car/carrier</i>)	7+
Blindé léger (<i>Light tank</i>)	8+
Blindé moyen (<i>Medium tank</i>)	9+
Blindé lourd (<i>Heavy tank</i>)	10+
Blindé Super-lourd (<i>Super Heavy tank</i>)	11+

TIRS D'OBUS EXPLOSIFS

Les obus explosifs ont un facteur de perforation qui dépend de leur puissance explosive et dans certains cas, ils peuvent causer plus ou moins de points de Stress.

Obus Explosif (HE)	Point(s) de Stress subits	Perforation (Pen)
D2	1	+1
D3	1	+1
D6	D2	+2
2D6	D3	+3
3D6	D6	+4

TIRER SUR DES VEHICLES

MODIFICATEURS DE PERFORATION DES ARMES LOURDES CONTRE DES VEHICLES BLINDES	
Flanc du véhicule / Dessus du véhicule	+1
Arrière du véhicule	+2
Longue portée	-1

RESULTATS DES DEGATS SUR LES BLINDES

Quand un véhicule blindé est touché par un Obus Explosif, un seul jet de dégâts est à faire en utilisant le facteur de perforation de l'obus.

Jet de dé	Résultat des dégâts
<i>Égal</i>	Dégâts superficiels Lancer D6-3 sur la table des effets
+1 ou +2	Dégâts importants Lancer D6 sur la table des effets
+3 ou plus	Dégâts catastrophiques Lancer 2 fois D6 sur la table

DEGATS SUR CIBLES BLINDEES

Si la cible est un véhicule ouvert touché par un tir indirect, ajouter +1 au résultat.

D6	Effets
1 ou moins	Équipage choqué L'équipage est choqué ou submergé momentanément par la fumée et l'impact. Ajouter un point de Stress au véhicule, placer un ordre « Down » sur le véhicule ou changer celui en place pour indiquer que le véhicule s'est arrêté et qu'il ne peut plus rien faire durant ce tour. Une partie des chenilles ou des roues du véhicule a été endommagée gravement. Ajouter un point de Stress au véhicule. Le véhicule ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie. placer un ordre « Down » sur le véhicule ou changer celui en place pour indiquer que le véhicule s'est arrêté. Si le véhicule est à nouveau immobilisé, l'équipage abandonne l'engin et il est considéré comme détruit. (voir ci-dessous).
2	Immobilisé Un incendie s'est déclaré à bord. L'équipage est en proie à la panique. Ajouter un point de Stress au véhicule et faire un test de moral. S'il est réussi, l'équipage a maîtrisé l'incendie, placer un ordre « Down » sur le véhicule ou changer celui en place pour indiquer que le véhicule s'est arrêté et qu'il ne peut plus rien faire durant ce tour. Si le test est un échec, l'équipage abandonne l'engin et il est considéré comme détruit. (voir ci-dessous).
3	En feu Le véhicule est détruit et devient une épave. Indiquer visuellement que le véhicule est inutilisable. Un véhicule blindé détruit est un obstacle infranchissable.
4, 5 ou 6	Détruit

Si le véhicule survit à l'assaut, l'attaque est terminée, l'infanterie se regroupe.

TABLEAUX DES ARMEMENTS

ARMEMENT LEGER

Type	Portée	Tirs	Pen	Règles
Fusil	24"	1	non	-
Pistolet	6"	1	non	Assault
Mitraillette (SMG)	12"	2	non	Assault
Fusil automatique	30"	2	non	-
Fusil d'assaut	24"	2	non	Assault
Fusil à pompe	18"	1	non	Assault
Mitrailleuse légère (LMG)	30"	3	non	Team
Mitrailleuse moy. (MMG)	36"	4	non	Team, Fixed

ARMEMENT LOURD

Type	Portée	Tirs	Pen	Règles
Mitrailleuse (HMG)	36"	3	+1	Team, Fixed
Canon auto léger	48"	2	+2	Team, Fixed, HE (D2)
Canon auto lourd	72"	2	+3	Team, Fixed, HE (D2)
Fusil antichar	36"	1	+2	Team
PIAT	12"	1	+5	Team, Shaped Charge
Bazooka	24"	1	+5	Team, Shaped Charge
Panzerschreck	24"	1	+6	Team, Shaped Charge
Panzerfaust	12"	1	+6	1-shot, Shaped Charge
Canon AC léger	48"	1	+4	Team, Fixed, HE (D2)
Canon AC Moyen	60"	1	+5	Team, Fixed, HE (D2)
Canon AC Lourd	72"	1	+6	Team, Fixed, HE (D3)
Canon AC S.Lourd	84"	1	+7	Team, Fixed, HE (D3)
Lanceflamme (inf.)	6"	D6	+2	Team, Flamethrower
Lanceflamme (véh.)	18"	2D6	+3	Flamethrower
Lanceur VB	6"-18"	1	HE	Indirect fire, HE (D2)
Arme AC spéciale(*)	24"	1	HE	Team, Fixed, HE (D6)
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)

(*) *Blacker Bombard (British Army) / Ampulomet (Soviet Union)* : Si un ampulomet touche un blindé mais ne réussit pas son jet de perforation, sur un résultat de 6, le blindé est 'En feu' comme décrit dans les tables des dégâts sur cibles blindées.

