FIELDS OF FIRE

Résumé de la Séquence de Jeu

PHASE D'EVT DU QG AMI *(Tour 2+)*

- Carte d'Action. Evt ami si icône '*Higher HQ*'.

MISSION DÉFENSIVE : ACTIVITÉ ENNEMIE

SEGMENT D'ÉVT DU QG ENNEMI (TOUR 2+)

- Carte d'Action. Evt ennemi si une icône '*Higher HQ*'.

SEGMENT DE VÉRIFICATION D'ACTIVITÉ ENNEMIE

- Placez des marqueurs PC.
- Activité de chaque unité ennemie.

PHASE DE COMMANDEMENT AMI

ACTIVATION

QG BN

- QG BN n'est pas sur la carte ? ⇒ QG CO activé
- QG BN sur la carte ? ⇒ Cdts max (pas de sauvegarde).

QG CO

- Activé ? ⇒ Cdts [casque] à dépenser/sauvegarder.

QG PLT / 1SGT / XO

- Activé ? ⇒ Cdts [casque] à dépenser/sauvegarder.

INITIATIVE

QG CO

- Non activé ? ⇒ Cdts [étoile] à dépenser/ sauvegarder.

QG PLT

- Non activé ? ⇒ Cdts [étoile] à dépenser/ sauvegarder.

1SGT / XO

- Non activé ? ⇒ 1 Cdt à dépenser ou à sauvegarder.

Initiative Générale

- Carte d'Action = Cdts [étoile] (/2 si Patrouille de Combat) à dépenser sur n'importe quelle unité en jeu.

MISSIONS OFFENSIVES & PATROUILLES DE COMBAT : PHASE D'ACTIVITÉ ENNEMIE

SEGMENT D'ÉVT DU QG ENNEMI (TOUR 2+)

- Carte d'Action. Evt ennemi si icône '*Higher HQ*'.
- Si Contre-attaque, la posture de l'Ennemi pour les 3 prochains tours est Assaut.

SEGMENT DE VÉRIFICATION D'ACTIVITÉ ENNEMIE

- Activité de chaque unité ennemie.

PHASE DE CAPTURE MUTUELLE & DE RETRAITE

- Capturez toute Équipe Paralysée ou Désorganisée sur une carte avec des infanteries ennemies ayant un VOF.
- Les Pas Capturés deviennent des pertes si un camp ne prend pas de prisonniers ; sinon, désignez des gardiens et retirez les pas des gardiens et des prisonniers.
- Retraitez d'une carte toute Équipe Paralysée ni clouée ni capturée sous un marqueur VOF vers une carte ayant un meilleur couvert et marquez-la comme étant Exposée.
- Retraitez d'une carte tout Équipe Désorganisée ni clouée ni capturée plus une Perte sous un marqueur VOF vers une carte ayant un meilleur couvert et marquez-la comme étant Exposée.

PHASE VÉHICULE-AVION MUTUELLE

- Déplacement et tir de tout véhicule activé ; si les deux camps ont des véhicules activés, alternez les camps en commençant (pour une Mission Offensive ou une Patrouille de Combat) par les unités US ou (pour une Mission Défensive) par l'ennemi.
- Combats de véhicule.
- Retournez le Marqueur d'Activité de chaque unité une fois son activation terminée.

PHASE DE COMBAT MUTUELLE

SEGMENT DE VOF

Mise à Jour des Missions de Tir

- Retirez les marqueurs VOF *Incoming* ! et *Air Strike*.
- Retournez les Marqueurs *Pending Fire Mission* côté activé.
- On ajuste le Marqueur *Current Activity* si besoin.

ÉVALUATION DES MARQUEURS PC

- Si Marqueur PC et unité amie : Tirage ou Auto.
- Si Contact, changement de l'Activité Actuelle et détermination de la composition et du placement des ennemis (9.2).
- Placez les Marqueur VOF et PDF applicables.

SEGMENT DES EFFETS DU COMBAT

- Toute unité sur une carte sans VOF n'est plus clouée.
- Pour toute infanterie sur une carte ayant un VOF : Carte d'Action = Effet du tir avec NCM.

PHASE DE NETTOYAGE

- Retirez les Marqueurs *Pyrotechnic*, *Illumination*, *Exposed*, *Moved/Fired*, *Concentrated Fire*, *Demo*, *Demo Miss*, *Grenade*, et *Grenade Miss*.
- Évacuez les pertes
- Lors d'une Mission Défensive, retirez tous les Marqueurs PC non résolus.