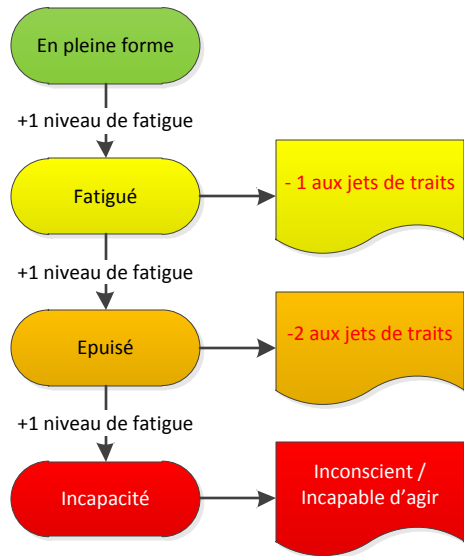
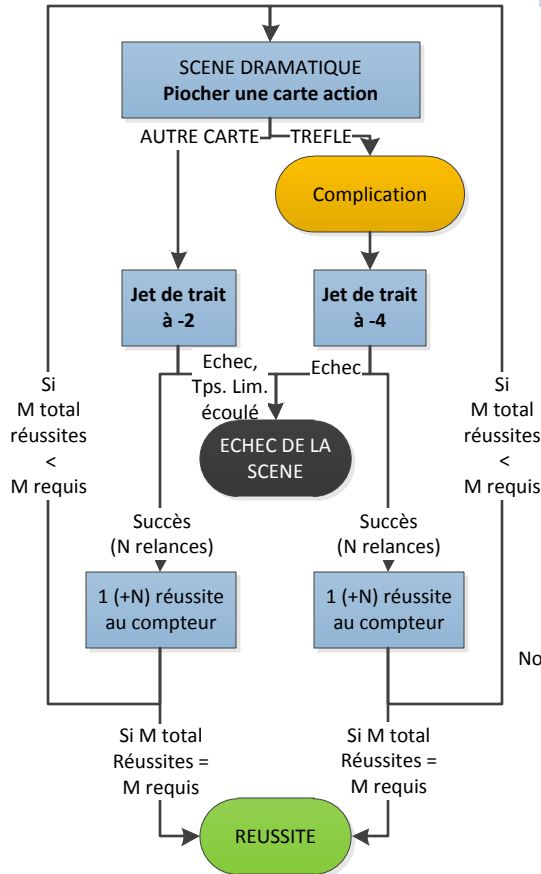


FATIGUE
(SW p. 152-153)



SCENES DRAMATIQUES
(SW p. 147-148)



Résultat du Jet de Trait	
Succès	4
Succès, 1 relance	8
Succès, 2 relances	12
Succès, 3 relances	16
Succès, 4 relances	20
Succès, 5 relances	24

Dommages infligés + PA (limité à la valeur de l'armure de la cible)																			
Résistance cible	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Secoué	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Secoué, 1 blessure	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Secoué, 2 blessures	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Secoué, 3 blessures	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Secoué, 4 blessures	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34

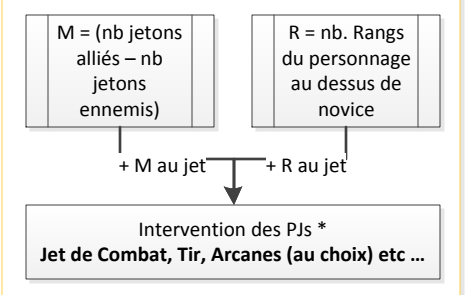
Tables de dommages et de réussites
(SW p. 105)

Mise en place

Armée la plus importante
Nb jetons de départ = 10

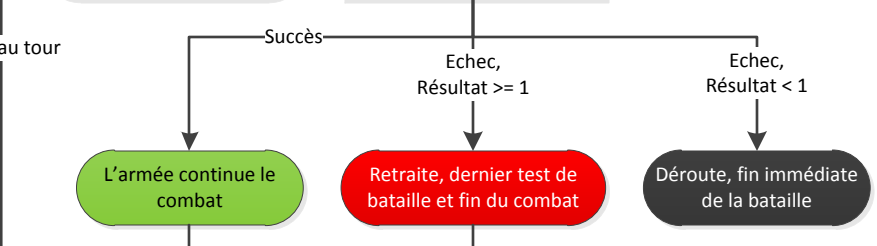
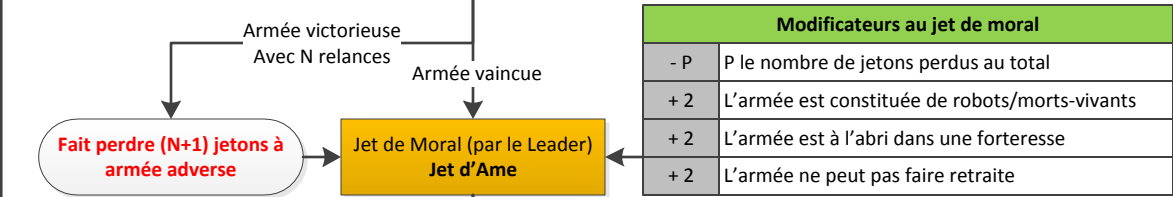
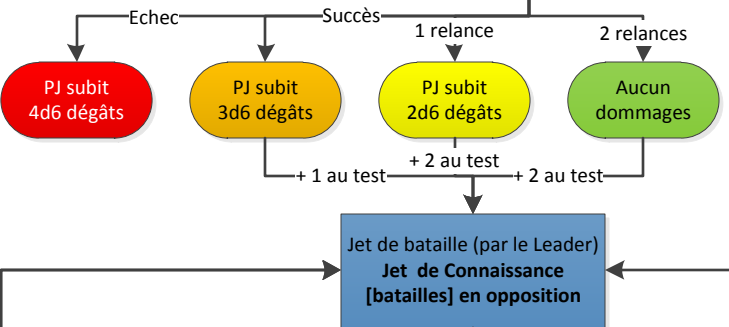
Armée moins importante
Nb jetons de départ = Nb troupes (armée - importante / armée + importante)*10

Intervention des PJs



Modificateurs au jet de bataille

+ Q	Pour l'armée la plus importante, Q = nb jetons - nb jetons adver.
+ 1	Artillerie/support aérien léger
+ 2	Artillerie/support aérien moyen
+ 3	Artillerie/support aérien lourd
- 1	Terrain légèrement favorable pour ennemi (collines, trous ...)
- 2	Terrain favorable pour ennemi (montagnes, tranchées, fortif. ...)
- 3	Terrain très favorable pour ennemi (falaises, château-fort ...)
+/- ?	En fonction du plan de bataille (à la discrétion du MJ)



* Décompte des munitions/ points de pouvoir :
- 2d6 points de pouvoir/round
- 3d6 projectiles par round (x3 pour armes en rafale ou tir auto)

COMBATS DE MASSE
(SW p. 161-163)