

Traduction française des règles de **PANZER GRENADIER** Quatrième édition

Par

Vincent Dang-Vu

17 Grande allée de la Faisanderie

77185 Lognes

Téléphone : 01-60-17-29-57

<u>1. Introduction</u>	10
<u>1.1 Aperçu des règles</u>	10
<u>1.2. Définitions</u>	13
<u>2. Les composants</u>	18
<u>2.1. Les pions</u>	19
<u>2.2. Les plateaux de jeu</u>	21
<u>2.3. Scénarios</u>	21
<u>2.4. Echelle</u>	21
<u>3. Séquence de jeu</u>	21
<u>a. Phase de détermination de l'initiative</u>	21
<u>b. Phase d'action</u>	21
<u>c. Phase de retrait des marqueurs</u>	22
<u>3.1. Les segments d'action</u>	22
<u>3.11. Unités individuelles et empilement</u>	22
<u>3.12 Leaders et activation</u>	23
<u>3.13 Actions d'une unité</u>	23
<u>3.14. Artillerie hors carte et support aérien</u>	23
<u>3.15. Tir d'opportunité</u>	23
<u>3.2. Activation subalterne</u>	24
<u>3.3. Activation des véhicules de combat blindés (AFV)</u>	24
<u>3.31 Capacités du leader de char</u>	24
<u>3.32 Limitations du leader de chars</u>	24

	2
3.33 Limitations du leader régulier.....	24
3.34 Les TTBs.....	25
<u>4. Empilement</u>	25
<u>4.1 Limites</u>	25
<u>4.2. Unités de transport et chefs</u>	25
<u>4.3. Transports de troupes blindés</u>	25
<u>4.4 Modificateurs de colonnes</u>	26
<u>4.5. Les effets sur le mouvement</u>	26
<u>5. Mouvement</u>	26
<u>5.1. Type de mouvement</u>	26
<u>5.2. Les routes</u>	28
<u>5.3. Unités amies et ennemies dans le même hexagone</u>	28
<u>5.31 Unités inoffensives</u>	28
<u>5.32 Assaut</u>	28
<u>5.4. Déplacement pour combattre</u>	28
<u>5.41. Exceptions</u>	29
<u>5.42. Types de leaders</u>	29
<u>5.43. Les transports de troupes blindés (TTBs)</u>	30
<u>5.44. Limitations du leader</u>	30
<u>5.45 Unités VCBs et non VCBs (véhicules de combat blindés)</u> <u>réalisant un mouvement et un combat ensemble</u>	30
<u>5.5. Déplacement de nuit</u>	31
<u>5.6. Transport</u>	31
<u>5.61. Transport des troupes</u>	31
<u>5.62. Transport des armes</u>	31
<u>5.63. Mise en position d'attelage et de dételage</u>	32
<u>5.64. Artillerie autotractée</u>	32
<u>5.65. Encaissement des pertes</u>	33
<u>5.66. Déchargement forcé</u>	33
<u>5.67. Restrictions</u>	34
<u>5.7. Traversées de rivière</u>	34
<u>5.71. Les rivières mineures</u>	34
<u>5.72. Les rivières majeures</u>	35
<u>5.73. Procédure de traversée de la rivière</u>	35

	3
5.74. Limitations.....	35
5.75. Effet sur le combat des rivières.....	36
5.8. Désorientation.....	36
5.9. Traîner des armes.....	37
6. Les chefs.....	37
6.1 Sélection des chefs.....	37
6.2. Activation des chefs.....	38
6.3. Mouvement.....	38
6.4. Combat.....	38
6.41. Combinaisons de valeur de tir.....	38
6.42. Majoration de puissance de tir.....	38
6.43. Assaut.....	39
6.5. Effet du leader sur le moral.....	39
6.51. Contrôles de moral.....	39
6.52. Récupération d'un statut de moral.....	39
6.53. Chefs en bonne cohésion, ébranlé et démoralisé.....	39
6.54. Les chefs peuvent aider d'autres chefs.....	40
6.55. Restrictions.....	40
6.6. Les commissaires.....	40
6.61. Le mouvement requis.....	40
6.62. La discipline du parti.....	40
6.63. Assistance bénévole.....	40
6.64. Autocritique.....	40
6.65. Rééducation obligatoire.....	41
6.66. La règle de la bête.....	41
6.7. Les pertes chez les chefs.....	41
6.71. Chefs isolés.....	41
6.72. Décapitation.....	42
6.73. Pertes catastrophiques.....	42
6.8. Les chefs de char.....	42
6.81. Effets.....	43
6.82. Limitations.....	43
6.83. Autres leaders.....	43
6.84. Les leaders de chars et les leaders réguliers s'activant ensemble.....	43
6.85. Les leaders de voitures blindées.....	43
6.9. Les chefs d'unité spéciales.....	43

	4
6.91. Leaders de cavalerie.....	44
6.92. Leaders d'unités navales et de trains.....	44
<u>7. Combats</u>	44
<u>7.1. Types de combats</u>	44
<u>7.2. Restrictions et limitations</u>	44
7.21. Le pré-requis pour le repérage.....	44
7.22. Les types de tirs multiples.....	44
7.23. Division du tir en plusieurs tirs	45
7.24. Tir bloqué.....	45
7.25. Immunité du blindage.....	45
<u>7.3. Valeur de tir d'une unité et portée</u>	45
7.31. Restrictions	46
7.32. Portée de combat.....	47
7.33. Combinaison de tirs	47
<u>7.4. Effet du tir</u>	48
7.41. Tir direct et tir par bombardement.....	49
7.42. Le tir antichars.	49
7.43. L'assaut.....	49
7.44. Le tir d'opportunité.	49
7.45. Les résultats.....	49
7.46. Les marqueurs « MOVED/FIRED » (« s'est déplacé /a tiré»)	49
<u>7.5. Modificateurs de colonne</u>	49
7.51 L'application d'un modificateur de colonne.	49
7.52 Modificateurs de colonne séparés dans une attaque.....	51
<u>7.6. Pas de pertes</u>	52
7.61. Tir direct et tir par bombardement.....	52
7.62. Tir antichar	52
7.63. Assaut.....	52
7.64. Tir d'opportunité	53
<u>8. Repérage</u>	53
<u>8.1. Portée du repérage</u>	54
8.11. Du crépuscule à l'aube	54
8.12. Obscurité ou nuit.....	55
<u>8.2. Terrains limitant la ligne de vue</u>	55

8.21. Repérage d'un terrain limitant	55
8.22. Les marqueurs « SPOTTED » (" repéré ")	55
8.23. Capacités de repérage spéciales	57
8.23. Illustration du terrain.....	57
<u>8.3. Elévation</u>	57
8.31. Lignes d'élévation	57
8.32. Les terrains qui bloquent la ligne de vue	57
8.33. Portée de repérage accrue	65
8.34. Hexagones de ville.....	65
<u>8.4 Ligne de Vue</u>	65
8.41. La ligne de vue est bloquée	65
8.42. La ligne de vue est bloquée	66
8.43.....	66
8.44.....	66
8.45.....	66
8.46.....	66
<u>9.Tir par Bombardement</u>	69
9.1. Repérage de la cible	69
9.2. Artillerie hors-carte	70
9.3. Tir combiné	70
9.4. Procédure	70
9.5. Tir ami	70
9.51. Même hexagone	70
9.52. Hexagones adjacents.....	71
9.53. Cible initiale.....	71
<u>10. Tir direct</u>	71
10.1. Tir bloqué	71
10.2. Procédure	72
10.3. Modifications maximales aux colonnes	72
10.4 Restrictions	75
<u>11. Le tir antichar ("AT" : Anti-Tank)</u>	75
11.1. Procédure	75
11.11. Les camions.....	76

<u>11.12. Tir croisé</u>	76
<u>11.2. Efficacité de l'arme blindée</u>	77
<u>11.3. Portée augmentée</u>	77
<u>11.4. Capacité de Tir Antichar spéciale des avions</u>	77
<u>11.5. Capacité de Tir Antichar spéciale des unités d'Infanterie</u>	78
 <u>12. Assaut</u>	78
<u>12.1. Déplacement pour effectuer un assaut</u>	78
<u>12.11. Entrée dans un hexagone</u>	78
<u>12.12. Sortie d'un hexagone</u>	79
<u>12.13. Restrictions dues au moral</u>	79
<u>12.2. Combat requis</u>	79
<u>12. 3. Combat décidé volontairement</u>	79
<u>12.4. Procédure d'assaut</u>	80
<u>12.41. Modificateurs de colonne</u>	83
<u>12.42. Force minimale</u>	84
<u>12.43. Tir en premier</u>	84
<u>12.5. Restrictions</u>	85
<u>12.51. Les chefs</u>	85
<u>12.52. Types de tir dans un hexagone d'assaut</u>	85
<u>12.53. Le tir vers un hexagone d'assaut</u>	85
<u>12.54. Types d'unités</u>	85
<u>12.55. Fin du combat</u>	85
<u>12.56. Ennemi manquant</u>	85
 <u>13. Tir d'opportunité</u>	86
<u>13.1. Procédure</u>	86
<u>13.11.</u>	86
<u>13.12.</u>	87
<u>13.13.</u>	88
<u>13.14.</u>	88
<u>13.2. Restrictions</u>	88
<u>13.21.</u>	88
<u>13.22.</u>	89
<u>13.23.</u>	89

	7
13.24.	89
13.25.	89
13.3. Exceptions	89
14. Moral	90
14.1. Les contrôles de moral	90
14.11. Echecs successifs au contrôle de moral	90
14.13. "Après vous, Monsieur !"	90
14.2. Ebranlement	90
14.3. Démoralisation	91
14.31. La fuite	91
14.32. Se jeter au sol	91
14.33.	92
14.34.	92
14.35.	92
14.4. Recouvrement du moral	92
14.41. Procédure	92
14.42. Le recouvrement du moral est exigé	93
14.43. Recouvrement complet automatique	93
14.44. Désertion du chef	93
14.45. Bonus de recouvrement du moral	93
14.5 Moral maximum	93
14.6. Reddition	93
15. Types d'unités spéciales	94
15.1. Aviation	94
15.11. Attaque aérienne	94
15.12. Tir ami	95
15.13. Dommages	95
15.14. Les unités antiaériennes	95
15.2. Trains blindés et vaisseaux de rivière	96
15.21. Trains blindés	96
15.22. Vaisseaux de rivière	96
15.3. Cavalerie	97
15.31. Charges de cavalerie	97

	8
15.32. Les remorques pour chevaux.....	99
15.33. Attaque par dépassement de la cavalerie.....	99
15.4. Unités pénales	99
15.5. Lance flammes.....	100
16. Règles spéciales	100
16.1. Point d'appui et casemates	100
16.2. Creusement de tranchées (Dingging In)	101
16.21.	103
16.22.	103
16.23.	104
16.24.	104
16.25.	104
16.26.	104
16.3. Epaves	104
16.31. Effets des épaves	104
16.32. Evacuation d'une épave.....	104
16.4. Marqueur de retranchement.....	105
16.41.	109
16.42.	109
16.5. Entrée et sortie du plateau de jeu	109
16.51. Entrée dans le plateau de jeu	109
16.52. Sortie du plateau de jeu	110
16.53. Pas au bout du monde.....	110
16.6. Champs de mines	110
16.61. Effets.....	111
16.62. Coups multiples	111
16.63. Les unités du génie	111
16.64. Découverte de champs de mines factices.....	111
16.65. Nettoyage des champs de mines.....	112
16.66. Leaders et véhicules de transport non armés	112
16.67. Les mines n'ont pas d'ami.....	112
16.7. Les grottes	112
16.71. A l'intérieur et à l'extérieur.....	112

<u>16.72. Restrictions</u>	112
<u>16.73. Repoussés de la grotte.</u>	112

1. Introduction

Le jeu **PANZER GRENADIER** est une série d'extensions simulant le combat tactique durant la seconde guerre mondiale. Chaque extension de série inclut de nombreux scénarios permettant aux joueurs de reconstituer nombre d'actions au niveau de la compagnie, du bataillon et du régiment.

Chaque section des règles est numérotée et les paragraphes à l'intérieur de chaque section qui traitent de concepts différents sont identifiés par un second numéro comme ceci : 2.2.

Quand cette section inclut des sous sections, ils sont identifiés ainsi : 2.24.

Quand les règles se réfèrent à un autre paragraphe annexe, elles porteront le numéro identifiant cette règle incluse comme ceci : (2.2). Ceci vous aidera à trouver cette règle comme référence.

Cette règle met à jour, clarifie et remplace toutes les règles antérieures. Un certain nombre de règles concernant la pratique du jeu et le terrain auparavant publiées seulement dans des jeux comme des règles spéciales sont ici standardisées. S'il y a un conflit entre ces règles et celles trouvées dans les jeux publiés antérieurement, ces dernières règles ont préséance. Cependant si une règle d'un scénario en question change une règle de base pour mieux simuler les capacités de certaines unités ou les conditions de scénario, cela devra alors être joué comme écrit dans le scénario.

Par exemple, les bois denses et les bois peu denses sont définis ici et remplacent les règles publiées dans des jeux comme Elsenborn Ridge. Un autre exemple est celui du M18 Hellcat à qui il est permis dans certains jeux de se déplacer et de tirer lors du même tour.

1.1 Aperçu des règles.

Voici un rapide aperçu, pour commencer le jeu. Référez-vous aux autres sections des règles pour des détails de jeu complets et officiels.

Pièces de jeu : chaque pièce d'unité de combat représente un peloton d'infanterie ou de tanks (30 à 50 hommes ou 5 tanks) ou une batterie de canons (2 à 4 canons). Il y a aussi des unités non combattantes comme les camions et les chariots pour les unités de combats de transport.



Chaque pièce de jeu d'une unité de combat est affublée de plusieurs paramètres :

- Le chiffre en haut et à droite représente sa capacité de mouvement.
- Les chiffres en bas représentent les valeurs de tirs avec chaque fois deux nombres séparés par un trait d'union. Le nombre avant le trait d'union est la puissance de tir et le nombre après le trait d'union est la portée.

Leaders (chef) :



Les leaders sont les pièces les plus importantes de la partie. Une pièce de leader montre son rang et a son moral imprimé en grand dans le centre, en bas à gauche est le bonus qu'il ajoute à la force de tir de direct d'une unité amie dans son hexagone et en bas à droite est le bonus qu'il ajoute au moral de toute unité amie dans son hexagone et des hexagones adjacents.

Les tanks ont leurs propres leaders qui n'apparaissent pas comme des pièces séparées – les joueurs assignent les leaders de chars secrètement à des unités de tanks individuelles.

Valeur de tir : chaque unité de combat a une ou plusieurs valeurs de tir imprimées sur cette pièce de jeu. Chaque valeur de tir apparaît comme deux nombres séparés par un trait d'union. Le nombre avant le trait d'union est sa puissance de tir et le nombre après le trait d'union est sa portée. Les nombres en noir sont les valeurs de tir direct, les nombres en blancs sont les valeurs de tir de bombardement et les nombres en rouge sur un fond jaune, sont les valeurs de tir anti-chars.

Le tir direct et le bombardement peuvent nuire aux unités de troupes d'infanterie. Le tir anti-char peut nuire aux véhicules.

Capacité de mouvement : la capacité de mouvement d'une unité est imprimée sur le coin en haut et en droite. C'est le nombre de point de mouvement (PM) qu'il peut dépenser pour se déplacer à chaque tour. Se déplacer dans des hexagones avec des types différents de terrain coûte différents nombres de points de mouvement – voir la table des effets de terrain pour les détails.

Initiative : Au début de chaque tour, chaque joueur lance un dé et ajoute le bonus d'initiative actuel de son côté (cité dans les règles du scénario) au résultat. Celui qui gagne le jet de dés (qui a le total le plus élevé) entreprend le premier segment d'action.

Segments d'action : Dans un segment d'action, un joueur peut activer une unité, ou une pile d'unités ou un leader et toutes les unités de son type (unités régulières ou de chars d'assaut) dans son hexagone et tous les hexagones adjacents ou une série de leaders adjacents par ordre de grades (plus toutes les unités avec ou adjacentes à ces leaders). Les unités activées peuvent, soit se déplacer, soit tirer dans leur segment d'action.

Déplacement : Les unités activées par un leader peuvent se déplacer plus près d'unités ennemies qui pourraient leur tirer dessus avec un type de tir qui pourrait leur nuire et peuvent se déplacer dans le même hexagone que les unités ennemies si elles commencent leur activation adjacente aux unités ennemies. Les unités qui ne sont pas activées par des leaders peuvent se déplacer mais elles ne peuvent pas se déplacer de façon plus proche vers des unités ennemies qui pourraient leur nuire.

Repérage : les unités peuvent tirer sur des unités ennemies à leur portée qu'elles peuvent repérer elles mêmes. Les unités utilisant le tir de bombardement n'ont pas besoin de repérer les unités ennemies elles-mêmes. Les chefs peuvent faire le repérage pour elles, mais les autres unités ne le peuvent pas.

Les unités en terrain libre peuvent être repérées par des unités ennemies jusqu'à une distance de 12 hexagones. Les unités en terrain limitant (règle 8.2) peuvent seulement être repérées par des unités ennemies situées à un nombre donné d'hexagones ou plus proches (entre 1 et 5 : voir le tableau des effets de terrain : TEC Terrain Effect Chart). Les élévations du terrain plus hautes bloquent la ligne de vue (LOS : Line Of Sight) et certains terrains limitants sont assez hauts pour la bloquer par dessus le marché.

Combinaison de tirs : les unités empilées ensemble dans le même hexagone peuvent ajouter leur capacité de tir direct ou de bombardement ensemble dans la même force d'attaque. Les unités dans des hexagones adjacents peuvent seulement le faire si elles sont activées par un leader avec un bonus de combat. Les unités ne peuvent pas combiner leur force de tir antichar.

Tir direct et de bombardement : le joueur qui fait feu annonce l'hexagone cible, calcule la capacité de tir des unités faisant feu, regarde la table de tir correspondant au type de tir qu'elles utilisent et trouve la colonne dont le nombre en tête de colonne est égal ou n'excède pas la capacité de tir total des unités faisant feu. Il augmente ou diminue la colonne utilisée en se basant sur les modificateurs de colonne cités sur la table et lance deux dés.

Il croise le résultat du jet de dés avec la colonne de la table pour déterminer le résultat du combat.

Tir anti-chars : Seule une unité à la fois peut tirer sur des véhicules ennemis avec

un tir anti-chars (plusieurs unités ennemies ne peuvent pas combiner leurs tirs). Le joueur qui tire lance deux dés, ajoute la force de tir anti-chars de l'unité qui fait feu au jet de dés, soustrait la valeur du blindage du véhicule cible (les véhicules motorisés qui n'ont pas de blindage comme les camions et les jeeps sont considérés comme ayant une valeur de blindage -1), et ajoute ou soustrait tout modificateur au jet de dés énuméré sur la table de tir anti-chars. Si le jet de dés modifié est de 10 ou plus, le véhicule encaisse les dommages ou est éliminé (avec toutes les autres unités ou les leaders qu'il transporte).

Assaut : Les unités commençant leur activation adjacentes à des unités ennemies peuvent se déplacer dans l'hexagone des unités ennemies si elles sont activées par un leader. Celui-ci initie un assaut dans lesquels les deux côtés font feu avec toutes leurs unités dans l'hexagone.

Chaque joueur ajoute les capacités de tir direct de ses unités dans l'hexagone, trouve la colonne correcte, ajoute tous les modificateurs de colonne et lance deux dés pour les résultats. Les résultats affectent toutes les unités ennemies dans l'hexagone.

Dommages : Les résultats du combat peuvent s'échelonner depuis le retournement du pion à pleine force des unités ennemies à leur face à demi force ou à leur élimination, à leur obligation à subir des vérifications de moral jusqu'à n'avoir aucun effet du tout.

Les vérifications de moral : requises chaque fois qu'une unité ou un leader subit un résultat préjudiciable de combat. Pour entamer une vérification de moral, lancez deux dés pour l'unité ou le leader et comparez les résultats à son moral (en ajoutant tout bonus de moral depuis un leader ami dans le même hexagone ou un hexagone adjacent). Si le jet de dés EST INFÉRIEUR OU ÉGAL AU moral modifié de l'unité, l'unité ou le leader n'est pas affecté. S'il est SUPÉRIEUR AU moral modifié, l'unité ou le leader est, soit ébranlé, soit démoralisé. Les unités et les chefs ébranlés se déplacent lentement et combattent à demi force. Les unités et les leaders démoralisés peuvent faire très peu de chose à part essayer de récupérer. Les unités qui deviennent ébranlées ou démoralisées peuvent essayer de récupérer une capacité de moral normale aux tours ultérieurs. Les unités démoralisées qui échouent à recouvrir leur moral s'enfuient hors des ennemis qui peuvent leur nuire.

Le gagnant de la partie : Chaque scénario désigne le nombre de tours de jeu. Si les conditions de victoire pour un ou les deux côtés sont atteintes avant que le nombre complet de tours ait été joué et que continuer à jouer ne peut pas aboutir à un résultat différent, alors la bataille se termine (à moins que vous vouliez jouer plus longtemps !). Sinon, la partie se termine et le niveau de victoire est déterminé quand le dernier tour est terminé.

1.2. Définitions

Amies (friendly) : des unités du même côté. *Par exemple, toutes les unités allemandes sont amies par rapport à toutes les unités allemandes, quelles soient véritablement identiques ou pas.*

Assaut (Assault) : combat en corps à corps entre des unités opposées occupant le même hexagone.

Cadence de tir AT (Fire rate AT) : voir 11.2

Capacité de Mouvement (Movement Allowance) : la distance maximale dont l'unité peut se déplacer dans un segment d'action mesurée en point de mouvement MPs. La capacité de déplacement d'une unité est imprimée sur le coin en haut à droite du pion. Une unité avec la lettre « T » sur le coin en haut et à droite sur son côté attelé (voir règle 5.62) doit être tractée pour se déplacer.

Chef (Leader) : des individus qui dirigent et organisent d'autres unités. Chaque pion de leader à deux côtés, chacun représentant un leader différent. Le grade, le moral, le bonus de combat et le bonus de moral de chaque leader sont inscrits sur sa pièce de jeu.

Contrôle : un hexagone est contrôlé par le joueur dont une unité de combat non démoralisée était la dernière à occuper de façon exclusive cet hexagone. Si une ou plusieurs unités des deux côtés actuellement occupent le même hexagone, alors aucun des côtés ne contrôle cet hexagone. Dans les scénarios où un côté place ses unités sur le plateau de jeu et que les unités de la partie adverse entrent depuis une ou plusieurs bords du plateau au début de la partie, tous les hexagones sur le plateau de jeu commencent la partie sous le contrôle du côté qui s'est placé sur le plateau de jeu. Dans les scénarios où les deux côtés placent des unités sur le plateau de jeu au début de la partie, chaque hexagone commence la partie sous le contrôle du joueur qui place ses unités dans cet hexagone ou qui a une unité la plus proche de cet hexagone (à moins que les règles du scénario ne les dictent autrement). Les hexagones qui commencent la partie de façon équidistante des unités des deux côtés commencent sous le contrôle du joueur qui fait le placement initial suivant les instructions du scénario. Dans les scénarios où aucune unité n'est placée sur le plateau de jeu au début de la partie (les unités des deux joueurs entrent durant la partie), aucun hexagone ne commence la partie sous le contrôle de l'un ou l'autre des joueurs et tout hexagone reste non contrôlé jusqu'à ce qu'il soit physiquement occupé par au moins une unité de combat non démoralisée de l'un ou l'autre côté.

Démoralisé (demoralized) : une unité ou un leader démoralisé ne peut pas attaquer ou entreprendre aucune action excepté d'essayer de se mettre à l'abri parce que ses membres ont perdu leur volonté de combattre. Les unités et les leaders deviennent démoralisés comme résultat d'un combat ou peuvent volontairement devenir démoralisés durant leur activation s'ils le désirent (si bien qu'un leader peut accompagner une unité démoralisée qui fuit ; voir 6.53). Les unités démoralisées doivent essayer de récupérer leur moral lors de leur tour, et un joueur ne peut pas passer, refuser de réaliser une activation tant qu'il a encore des unités démoralisées non activées.

Déplacement à pieds : un type de déplacement concernant le déplacement en marchant ou en courant d'êtres humains et d'animaux plutôt que l'utilisation de véhicules. Il inclut les unités à bicyclette et les unités de cavalerie.

En bon Ordre (Good Order) : une unité ou un leader qui n'est ni ébranlé ni démoralisé . Toutes les unités commencent chaque scénario en bon ordre, mais peuvent devenir ébranlé ou démoralisé et revenir en bon ordre durant la partie.

Ebranlée (disrupted) : les troupes d'une unité ébranlée sont dispersées les unes des autres . Ses valeurs de mouvement et de puissance de tir sont donc réduites. Le mouvement d'un leader ébranlé est réduit et il peut seulement affecter les unités avec lesquelles il est empilé (voir règles 3.12, 6.54).

Fractions (fractions) : de nombreuses fonctions du jeu requièrent des nombres qui doivent être divisés par 2 ou par 4. Toutes les fractions sont arrondies vers le haut par unité individuelle. *Par exemple 2,5 devient 3, de même pour 2,25.*

Grade : Le degré d'ancienneté d'un chef. Du plus bas au plus haut, il y a : caporal (CPL), sergent (SGT), lieutenant (LT), capitaine (CPT), major (MAJ), lieutenant colonel (LTC), colonel (COL), brigadier général (BGEN), major général (MGEN), lieutenant général (LGEN), général (GEN). Certains jeux dans la série incluent des désignations de grades non standards tels que les leaders italiens, de Waffen SS, finlandais ou hongrois (voir règles spéciales de chaque jeu).

Hexagone d'assaut (Assault Hexagon) : un hexagone contenant à la fois des unités de combat amies et ennemies.

Hexagone en sécurité : un hexagone de ville, de bois, ou autre où une unité ne peut pas être repérée et/ou se voir tirer dessus par des unités ennemies par un tir direct ou anti-chars (selon le type de tir qu'il pourrait lui nuire), ou qui ne peut pas non plus être attaqué par assaut par les unités ennemies. Les unités démoralisées qui échouent à recouvrir leur moral doivent fuir vers l'hexagone de sécurité le plus proche (voir règle 14.31) ou rester dans l'hexagone de sécurité si elles commencent là leur activation (règle 14.32).

Initiative : l'initiative indique la capacité d'un côté à agir. Le côté avec l'initiative plus élevée a plus de probabilité d'agir en premier. L'initiative peut être réduite par les pertes lors des combats (voir 3.0, étape A).

Joueur Actif (Active Player) et Unité Actives : le joueur conduisant le segment d'action actuel est le joueur actif et toutes les unités pour lesquelles il entreprend des actions dans le segment d'action actuel sont les unités actives, bien qu'elles soient capables de conduire un tir d'opportunité (règles 13.0).

Joueur Inactif (Inactive Player) et Unités Inactives : le joueur qui n'est pas en train de conduire le segment d'action actuel est le joueur inactif, et ses unités sont toutes des unités inactives.

Leaders : ce sont des individus qui activent et dirigent d'autres unités. Chaque pion de leader a deux faces, chacune représentant un leader différent. Le grade, le moral, le bonus au combat et le bonus au moral de chaque leader sont inscrits sur son pion (voir 6.0 pour les spécificités du leader concernant la capacité de déplacement).

Modificateurs de colonnes (Column modifiers) : certaines conditions changent la colonne utilisée sur les tables de Tir Direct, de bombardements, de tirs ou d'assauts, ou augmentent ou diminuent le chiffre de jet de dés sur la Table de Tir Anti-Chars . Pour appliquer un modificateur de colonne, montez ou descendez d'un nombre de colonnes égal au modificateur (+2 = déplacez de deux colonnes vers la droite sur la table). Pour modifier un jet de dés, ajoutez ou soustrayez le modificateur du résultat. Voir les tables de tir pour les modificateurs de colonne ou de jet de dés qui s'appliquent pour chaque type de tir.

Pas de perte : la plupart des unités de combat ont deux pas de perte. Chaque niveau de force est appelé « un pas ». Les unités peuvent perdre des pas de perte dans de nombreuses façons habituellement dans le combat. Quand une unité perd un pas, retournez son pion vers le côté réduit ou retirez-le du

plateau du jeu s'il a seulement un pas ou est déjà sur sa face réduite. A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, placez les unités à l'endroit à leur pleine force.

Point d'appui (Strongpoint): unité d'infanterie non mobile représentant une position de combat améliorée. Parfois se réfère à une casemate.

Portée (Range) : la distance en hexagones sur laquelle une unité peut projeter ses valeurs de tir.

Repérage (Spotting) : il s'agit de l'action de déceler de façon visuelle des unités ennemies. Toutes les unités peuvent repérer des unités ennemies dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Au-delà de celui-ci, la portée de repérage dépend du terrain, du temps et d'autres facteurs (voir règle 8.1). Seuls les leaders peuvent repérer pour des unités qui utilisent le tir par bombardement contre les cibles qu'elles ne peuvent pas voir elles mêmes.

Résultat de combat (Combat Result) : il s'agit d'un résultat sur la table de Tir Direct, de Tir Anti-Char, de Bombardements ou d'Assauts qui oblige l' ou les unité(s) cible(s) à effectuer des tests moral et/ou prendre un pas de perte. Voir la table appropriée pour les résultats possibles.

Segment d'action (Action Segment) : l'activation d'une unité, d'un chef, d'une pile d'unités ou un groupe d'unités et de leaders subordonnés sous la direction d'un seul chef de grade plus élevé. Les unités activées peuvent réaliser soit un tir, soit un mouvement. (la récupération du moral est une action de déplacement et l'assaut est une action de tir) (voir règle 3.13).

Tank : véhicule de combat blindé (AFV) complètement blindé avec une valeur imprimée de blindage, de tir antichar et habituellement également de tir direct. Ils s'empilent comme les autres unités de combat et utilisent le déplacement mécanisé. De nombreux scénarios utilisent des pas de chars d'assaut éliminés pour ajuster l'initiative ainsi que pour déterminer la victoire et de tels pas de perte devraient inclure toutes les unités décrites ci-dessus avec le symbole de blindage correspondant sur l'unité.

Les unités qui en sont exclues sont les unités d'artillerie autoportées, de reconnaissance et les transports de troupes blindés (APCs) ; tandis que la plupart des tanks destroyers devraient en faire partie de même que les unités du Génie comme les British Crab ou Crocodile.

Tir anti-char (A T: Anti Tank Fire) : Le tir depuis une unité individuelle avec une valeur de tir anti-chars contre une unité de véhicule ennemi individuelle. Certains avions et certaines unités d'infanterie à pieds peuvent réaliser un tir anti-char spécial (voir règles 11.4 et 11.5)

Tir anti-char dans l'assaut (Anti-tank Fire in assault) : voir 7.24

Tir Direct (Direct Fire) : il s'agit d'un tir dirigé sur un hexagone entier repéré par l'unité faisant feu.

Tir d'opportunité (Opportunity Fire) : le fait pour les unités inactives de tirer sur une seule unité active en train de se déplacer. Comme les unités se déplacent de façon individuelle, seule une unité en même temps (et tout leader se déplaçant avec elle) peut être affecté par le tir d'opportunité.

Tir par bombardement (Bombardment Fire) : il s'agit de tir depuis des armes utilisant le tir courbe comme les mortiers, les fusées et la plupart des pièces d'artillerie ; contre des cibles que l'unité qui fait feu peut ou ne peut pas voir elle-même. Le tir par bombardement affecte l'hexagone cible en entier, qui doit être repéré (8.0) par l'unité faisant feu souvent appelé tir indirect ailleurs ou un leader ami.

Tour nocturne : tout tour pendant lequel l'obscurité réduit la portée de repérage dans tous les terrains à un ou deux hexagones (voire règle 8.12). Pendant les tours de nuit, les unités ont des restrictions de déplacement (voir règle 5.5) et prennent un modificateur de -1 sur les tables de tir direct, de tir par bombardement, de tir antichar.

Tracteur de grosse capacité (Prime Mover) : un type de transport lourd désigné dans des règles spéciales des scénarios qui est utilisé uniquement pour tracter de l'artillerie et d'autres armes.

Transports de troupes blindés (TTB ou APC : Armored Personnel Carrier) : Des véhicules de combat blindés au toit ouvert qui peuvent transporter des unités amies. Ils sont des unités de combat qui fonctionnent aussi comme des transports. On les compte aussi dans les empilements comme des transports. (3 TTBs et/ou d'autres transports peuvent s'empiler dans un hexagone avec 3 unités de combat qui ne sont pas des TTB : voir règle 4.1). Ils sont des unités hybrides, ainsi ils peuvent être activés par des leaders réguliers et des leaders de chars. Chaque livret de scénario définit quelles unités sont des TTB (habituellement des Half Tracks et des véhicules similaires comme le Bren Carrier Britannique).

Type de mouvement : les unités se déplacent de 6 façons :

- Mécanisée
- Motorisée
- Tractée
- A pieds (voir 5.1)
- Par voie aérienne
- Par voie navale.

Unité d'armes (Weapon Units) : il s'agit des unités anti-char, d'artillerie ou anti-aériennes, la plupart de ces unités doivent être tractées par une unité de transport pour se déplacer (voir règle 5.6) .

Unités de combat (Combat Units) : des unités possédant une valeur de tir direct, de tir indirect ou de tir anti-char. Les transports non blindés, et les leaders ne sont pas des unités de combat.

Unité de personnes : un terme générique englobant les unités qui sont composées essentiellement d'hommes et de véhicules se déplaçant par la force humaine tels que des bicyclettes, au contraire des véhicules blindés et des véhicules de transport. Par exemple, cela inclut (de façon non limitative) les motocyclettes (MTC), les mortiers, les fusils antichars (ATR), l'infanterie (INF), les unités de Marines (MAR), les unités parachutistes (PARA), les unités de cavalerie (CAV), les mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun) et les unités du Génie (ENG : Engineer).

Unités de Reconnaissance (Recc) : elles incluent deux types d'unités : Premièrement les véhicules de combat blindés (AFVs) (y compris les voitures

blindées), ils sont plus légèrement blindés que les chars d'assaut, généralement plus rapides et utilisés dans un rôle de reconnaissance et de détection ;

Et deuxièmement, les unités de renseignements et de reconnaissance (IeR, abréviation en anglais de Intelligence and Reconnaissance ou RCN) qui agissent dans la plupart des cas comme les autres unités d'infanterie. Les véhicules de combat blindés ne peuvent pas transporter d'autre unité et utilisent des capacités de mouvement motorisé ou mécanisé dépendant de chaque type. Les deux types d'unités s'empilent comme les autres unités de combat. Les deux types ont des capacités spéciales de repérage (voir 8.23).

Unités de Transport (Transport units) : il s'agit des véhicules utilisés pour transporter des unités de personnes et des leaders ou pour tracter des armes servies par des équipages. Ceci inclut les chariots, les camions, les tracteurs de grosse capacité et les traîneaux. Les TTBs sont des unités de combats qui peuvent en plus fonctionner comme des transports (voir règle 4.3).

Valeurs de tir : deux nombres sur une pièce de jeu séparés par un trait d'union. Le nombre avant le trait d'union est la force de tir de l'unité, le nombre après le trait d'union est sa portée de tir. Les nombres plus élevés sont meilleurs. Les valeurs de tir direct sont noires, les valeurs de tir de bombardement sont blanches et les valeurs de tir anti-chars sont rouges sur un fond jaune. Plus d'un type de valeur de tir peuvent apparaître sur une pièce de jeu pour une unité individuelle.

Valeur du blindage : la capacité du véhicule à résister au tir anti-chars ennemi. La valeur de blindage d'une unité est imprimée dans le coin en bas et à droite du pion en jeu de l'unité en jaune sur un fond rouge foncé ; les nombres plus forts sont meilleurs. Les véhicules motorisés sans une valeur de blindage imprimée ont une valeur de blindage de -1 (habituellement les camions et les jeeps).

Véhicules de combats blindés (VCB ou AFV : Armored Fighting Vehicle) : toute unité avec une valeur de défense de blindage imprimée (même une valeur de 0). Ceci inclut l'artillerie autoportée, les voitures blindées, les engins du Génie blindés spéciaux, les transports de troupes blindés et d'autres véhicules similaires. Un leader de char peut activer une unité quelconque de celles sus citées.

Véhicules de combat blindés (VCB) à toit fermé : tout véhicule de combat blindé qui n'est pas un transport de troupes blindés (TTB) ou un véhicule de combat blindé à toit ouvert dont le but principal est de transporter l'infanterie sur le champs de bataille mais qui assume une fonction secondaire comme unités de combat quand ils sont blindés, comme défini dans le livret de scénario . Ils s'empilent comme des unités de transport (trois transports de troupes blindées) et/ou d'autres transports avec leurs trois unités d'armements chargées ou d'unités à pied, pour un total de 9 unités dans un hexagone.

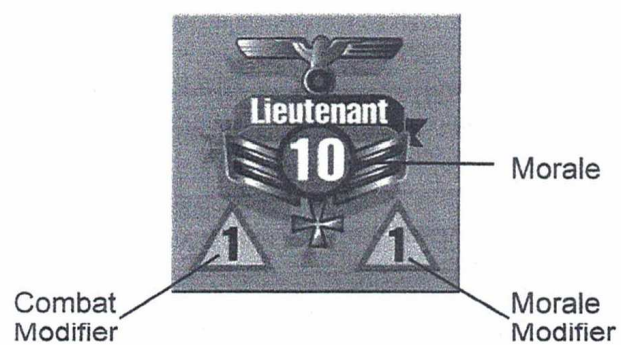
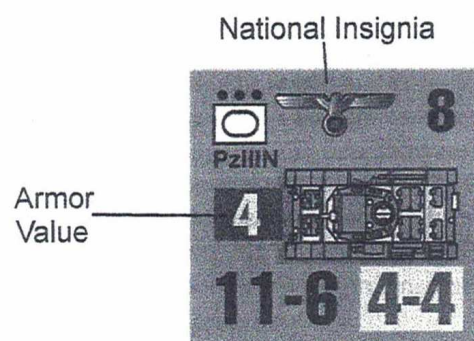
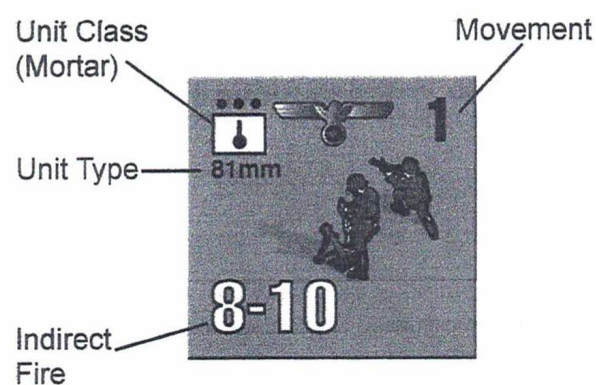
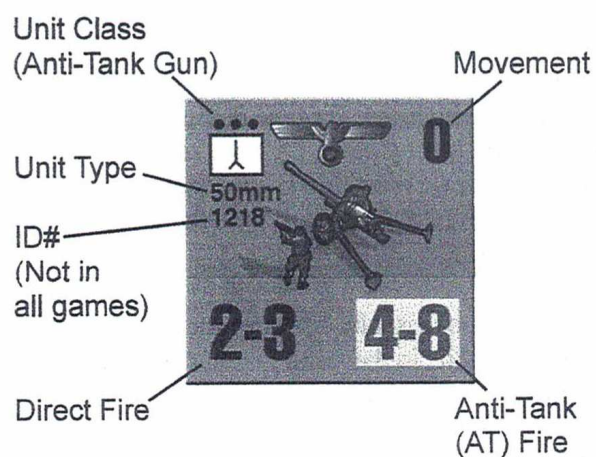
Les transports de troupes blindés peuvent être activés par à la fois des leaders réguliers et des leaders de chars.

Véhicules de combat blindés (VCB) à toit ouvert : un VCB avec aucun blindage sur sa partie supérieure le rendant vulnérable pour prendre des dégâts depuis des tirs directs ou de bombardements. Ceci inclut tout les TTBs plus les autres unités définies dans le livret de scénario de chaque jeu de la série.

2. Les composants

2.1. Les pions

La plupart des pions représentent des unités militaires qui ont pris part dans des combats couverts par la série du jeu. D'autres pièces sont des marqueurs, qui représentent la présence de fortifications, de fumées et de champs de mine, qui indiquent le statut du moral ou montrent les unités qui se sont déplacées ou qui ont tiré pendant ce tour.



Unit Types:

	Anti-Aircraft		Infantry
	Anti-Tank		Light Infantry
	Armored Car		Mortar
	Artillery		Motorcycle
	Bicycle		Mountain
	Cavalry		Parachute
	Commando		Penal
	Construction		Rocket
	Engineer		Self-Propelled Artillery
	HMG		Tank
	Helicopter		Transport

2.2. Les plateaux de jeu

Ils ont divisés en hexagones qui sont utilisés comme des carrés sur un échiquier. Chaque hexagone est numéroté pour aider le placement des pièces du jeu. La Table des Effets de Terrain (TET) montre comment le terrain affecte le mouvement et le combat. Les hexagones dessinés à moitié sur les bords des cartes peuvent être utilisés (ils sont jouables). Les hexagones situés sur deux plateaux sont considérés comme étant sur les deux plateaux pour les conditions de placement et de victoire .

2.3. Scénarios

Les instructions de placement du scénario (trouvées dans les livrets de scénarios des différents volumes de la série) énumèrent les unités des deux côtés, où elles sont placées, les plateaux de jeu utilisés et leurs orientations, l'arrière plan historique, les conditions de victoire, et les règles spéciales pour les scénarii et les parties.

2.4. Echelle de jeu

Chaque tour représente 15 minutes en temps réel, chaque hexagone mesure 200 mètres d'un côté à l'autre, les unités représentent des pelotons d'infanterie de 15 à 40 hommes, des batteries d'armes servies par des équipages, des pelotons d'infanterie (16 à 28 hommes et 2 à 4 armes) et des pelotons de véhicules (3 à 5 véhicules). Les chefs représentent des individus, et les pions d'avions représentent entre 3 à 12 avions.

3. Séquence de jeu

Après avoir choisi un scénario, les joueurs placent leurs unités suivant les instructions de celui-ci. Chaque joueur entreprend des " actions " dans un nombre variable de " segments d'action " .

Chaque tour consiste en trois phases qui doivent être conduites dans l'ordre exact ci-dessous.

a. Phase de détermination de l'initiative

Chaque joueur lance un dé et ajoute son initiative actuelle (trouvée dans les instructions du scénario) au résultat. Comparez les deux totaux. Le joueur avec le total le plus haut gagne l'initiative. Si les totaux sont égaux, répétez la procédure. (ajoutez une initiative actuelle à ces résultats en plus).

Soustrayez le total du joueur perdant au total du joueur gagnant et divisez la différence par deux, en arrondissant les fractions vers le haut. C'est le nombre de segments d'action (voir règle 3.1), que le joueur gagnant conduit avant que le joueur perdant puisse conduire une quelconque action (1/2 est arrondi à 1).

Exemple : le joueur A, avec une initiative de 3, lance un dé de 5 pour un total de 8.

Le joueur B avec une initiative de 2 lance un dé de 3 pour un total de 5.

Le joueur A gagne l'initiative de 3 points si bien que le joueur A peut entreprendre deux segments d'action avant que le joueur B puisse en conduire une.

L'initiative d'un joueur normalement diminue quand ses unités prennent un certain nombre de pas de perte mais ce taux d'initiative ne peut jamais aller en dessous de 0.

b. Phase d'action

Le joueur qui a gagné l'initiative conduit le nombre d'actions (cf règle 3.1) déterminées dans la Phase de détermination de l'initiative. Ensuite l'autre joueur

conduit un segment d'action.

Les joueurs ensuite alternent, conduisant un segment d'action chacun pour autant de segments d'actions que cela est nécessaire pour terminer le tour. Les joueurs peuvent passer et ne pas activer d'unité dans un segment d'actions s'ils le désirent. Si un joueur passe et que l'autre passe immédiatement ensuite, le tour de la partie se termine. Un joueur ne peut pas passer s'il a des leaders ou des unités démoralisés non activés sur le plateau de jeu. Il doit utiliser son segment d'action pour essayer de recouvrir leur moral (voir règle 14.4) pour au moins un leader ou une unité démoralisé. Si les règles optionnelles Brouillard de la Guerre sont utilisées le jet de dés est réalisé à la fin de la prochaine activation après que les deux joueurs ont terminé au moins trois activations.

c. Phase de retrait des marqueurs

Les 2 joueurs retirent tous les marqueurs "Fired" (a tiré) et "Moved" (s'est déplacé) du plateau du jeu de même les marqueurs " Smoke " (" fumée ") et Illumination (voir règles optionnelles). Si les règles optionnelles de Tir par feu roulant sont utilisées, retirez les marqueurs « Repérés » (ou Spotted) indiquant la présence de feu roulant.

3.1. Les segments d'action

Un segment d'action consiste en l'une quelconque des actions suivantes :

- une unité individuelle ou un leader s'activant lui-même ;
- certaines ou toutes les unités empilées ensemble dans le même hexagone s'activent en même temps avec ou sans leader. Si des leaders réguliers ou des leaders de tanks sont dans la pile, ils peuvent activer et diriger les unités dans la pile pour des buts de mouvements et de combats plus les unités et les leaders subordonnés dans les hexagones adjacents ;
- un leader individuel unique activant et dirigeant toutes les unités dans son hexagone plus les six hexagones qui lui sont adjacents ;
- un simple leader individuel activant et dirigeant une chaîne d'unités et des leaders de grade inférieur dans plusieurs hexagones par une Activation Subordonnée (voir règle 3.2) .

3.11. Unités individuelles et empilement

Une unité individuelle peut s'activer avec ou sans l'assistance d'un leader. Un empilement individuel (tout ce qui est empilé ensemble dans un seul hexagone) peut aussi s'activer avec ou sans l'assistance d'un leader quelque soit les types d'unités qui sont dans la pile.

Les unités qui s'activent sans leader ne peuvent pas se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies qui peuvent leur infliger des dégâts par un tir direct ou un tir anti-chars (voir règles 5.4).

Si un leader est dans une pile qui s'active, alors il peut activer lui-même, toutes les unités de son type (soit des VCB soit des non VCB) et tous les leaders de grade moins élevé dans la pile et dans tous les six hexagones adjacents pour les buts de mouvements et de combats. Quand une pile d'infanterie et de troupes blindées s'activent cela compte pour une seule activation. Les unités activées par un leader peuvent entreprendre toutes les actions sans restriction (voir règle 3.13), y compris se déplacer, se rapprochant d'unités ennemies qui pourraient leur infliger des dégâts (voir règles 5.4), mais ils ne sont pas obligés de se déplacer dans le même hexagone que le leader qui les a activés.

La ou les unités antérieurement activées n'ont pas d'interaction avec les unités non

activées dans le même hexagone. Il n'est pas nécessaire d'activer toutes les unités dans une pile durant une activation.

3.12 Leaders et activation

Un leader en bon ordre peut activer des unités et des leaders de rang inférieur dans son hexagone plus les six hexagones qui lui sont adjacents . Un leader ébranlé peut seulement activer des unités et des leaders de rang inférieur dans son propre hexagone . Un leader démoralisé ne peut activer personne .

Un leader peut activer des unités et des leaders de grade moins élevé que ce soit par une activation de son propre fait ou comme partie d'un empilement.

Un leader peut seulement activer des unités au début de son activation (il ne peut pas se déplacer et ensuite activer des unités avec lesquelles il n'était pas empilé ou dont il n'était pas adjacent avant de se déplacer) .

A moins que cela ne soit noté dans les règles spéciales du jeu ou du scénario, les leaders peuvent activer les unités d'autres branches du même type d'unités du même pays (par exemple, un leader de la garde soviétique peut activer une unité RKKA), mais pas celles d'autres nations même si elles sont alliées.

3.13 Actions d'une unité

L'unité, le leader ou le groupe activés réalisent des actions sans aucun ordre spécifique, mais toutes les actions doivent être désignées avant que la première soit réalisée. Les actions sont soit le Mouvement, soit le Tir. Les joueurs n'ont pas besoin de prédésigner la direction du mouvement ou les cibles du tir, ils doivent juste établir quelle unités se déplaceront et quelles unités tireront ce segment.

Le "mouvement" inclut le déplacement (voir règle 5.0), le retranchement (voir règle 16.2), l'attelage/le dételage (voir règle 5.63) ou l'essai de récupérer d'une démoralisation ou d'un ébranlement (voir règle 14.4).

Le "tir" inclut le tir direct (voir règle 10.0), le bombardement (voir règle 9.0), le tir antichar (voir règle 11.0) et l'assaut (voir règle 12.0, même si initier ou se joindre à un assaut implique le déplacement d'un hexagone).

Une fois que les unités ont effectué le déplacement et le tir, elles sont marquées avec un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") ou "FIRED" ("a tiré").

Les unités marquées avec des marqueurs « MOVED-FIRED » (« s'est déplacé- a tiré ») ne peuvent pas s'activer de nouveau dans le tour actuel, excepté par le fait d'évènements au hasard (voir règles optionnelles).

3.14. Artillerie hors carte et support aérien

Le fait de faire tirer une ou plusieurs unités d'artillerie hors carte (voir règle 9.2) ou d'attaquer avec des unités aériennes (voir règle 15.1) constitue un segment d'action complet. Aucune unité sur le plateau de jeu ne peut être activée dans le même segment d'action au cours duquel une artillerie hors carte fait feu ou une frappe aérienne est réalisée.

3.15. Tir d'opportunité

Le joueur inactif peut conduire un tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités actives ennemies se déplaçant durant le segment d'action du joueur actif .

3.2. Activation subalterne

Un chef peut activer d'autres leaders de grade inférieur (mais pas de leaders de même grade ou de grade supérieur) dans son hexagone et dans les six hexagones qui lui sont adjacents. Ces chefs, à leur tour, peuvent activer des unités dans leurs hexagones et les hexagones adjacents plus les leaders dans ces hexagones qui sont de grade inférieur à eux. Tout ceci arrive dans le même segment d'action, et tous les leaders et toutes les unités ainsi activés peuvent se déplacer et tirer normalement.

Ainsi un major activé peut entraîner l'activation d'un lieutenant dans un hexagone adjacent et le lieutenant peut à son tour activer un sergent dans un troisième hexagone adjacent à celui du lieutenant. Si ceci est planifié prudemment, les leaders et des unités occupant un large front peuvent être tous activés dans le même segment d'activation par l'activation d'un simple chef de rang élevé.

Les chefs de char (voir règle 3.3) n'ont pas de grade ; ainsi ils ne peuvent pas activer d'autres leaders (y compris d'autres leaders de char) par une action subordonnée. Ainsi quand un leader de chars s'active, seuls les VCBs dans son hexagone et les six hexagones adjacents peuvent s'activer (voir règle 3.31)

3.3. Activation des véhicules de combat blindés (VCB ou AFV : Armored Fighting Vehicle)

Les AFV ont leurs propres chefs appelés leaders de chars. Les leaders de chars n'apparaissent pas comme des pièces séparées comme par exemple les leaders réguliers le font – les joueurs assignent les leaders de chars secrètement à des unités individuelles de chars (voir règle 6.8) .

3.31 Capacités du leader de char

Les leaders de chars activent et dirigent les VCBs, tout juste comme les leaders réguliers activent et dirigent les unités non VCBs . Cependant, les chefs de char n'ont pas de grade, ainsi ils ne peuvent pas activer d'autre leader de chars ou des leaders réguliers par une action subordonnée (voir règle 3.2) . Chaque chef de char peut seulement activer tous les VCBs dans son propre hexagone et les 6 hexagones qui lui sont adjacents, (que ces autres VCBs contiennent des leaders de chars ou pas). Les leaders de chars peuvent diriger des VCBs pour réaliser tous les types d'actions (voir règle 3.13) .

3.32 Limitations du leader de chars

Les leaders de chars ne peuvent pas activer ou diriger des unités non VCB ou des leaders réguliers. Cependant, toutes les unités non VCBs et les leaders réguliers empilés dans l'hexagone du leader de char peuvent s'activer en même temps que le leader de char si la pile s'active d'elle-même (voir règles 3.11, 5.45) .

3.33 Limitations du leader régulier ou leader habituel d'infanterie.

Ils ne peuvent pas activer ou diriger des chars d'assaut (ou tanks) (1.2), des véhicules de reconnaissance (voitures blindées) (1.2) ou des leaders de chars. Cependant ils peuvent activer des transports de troupes blindés (APCs) (chargés ou pas), l'artillerie autoportée et les véhicules du génie même s'ils sont considérés comme des véhicules de combat blindés (Armored Fighting Vehicles : AFV). Les Véhicules de Combat Blindés (AFV) et les leaders de chars empilés dans l'hexagone du leader régulier peuvent s'activer simultanément avec lui si la pile s'active d'elle-

même (3.11, 5.45).

3.34 Les TTBs (Transports de Troupes Blindés)

Les TTBs sont des unités hybrides VCB/ de transport et peuvent être activés par tous les leaders réguliers amis et les leaders de chars amis, qu'ils soient chargés avec des unités d'infanterie à pied ou pas.

4. Empilement

Plus d'une unité amie peut occuper le même hexagone. Ceci est appelé "l'empilement".

4.1 Limites

Le nombre maximum d'unités qui peuvent occuper un hexagone quelconque est :

- 3 unités de combats, PLUS
- 3 unités de transport (incluant les transports de troupes blindés), pouvant être chargées avec jusqu'à trois unités de combat, PLUS
- un nombre illimité de chefs.

Les restrictions d'empilement s'appliquent à tout moment. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone si en le faisant ainsi elles excèdent les limites d'empilement. Si, à tout moment la limite d'empilement est dépassée, toutes les unités dans la pile responsable sont immédiatement affublées du marqueur Disrupted (Ebranlées) (si cela n'a pas encore été le cas), et le joueur adverse déplace un nombre suffisant d'unités empilées en excès vers les hexagones adjacents pour que l'hexagone puisse atteindre la limite d'empilement. S'il n'y a pas d'hexagone adjacent adéquat vers lequel déplacer les unités en excès (par exemple, l'hexagone est entouré par des unités ennemies), alors le joueur propriétaire choisit quelles unités éliminer pour satisfaire aux limites d'empilement.

Dans un hexagone d'assaut, les deux côtés peuvent avoir jusqu'à trois unités de combat plus trois unités de transport chargées (incluant des TTBs) et un nombre illimité de leaders pour un total jusqu'à 18 unités plus un nombre illimité de leaders dans l'hexagone.

4.2. Unités de transport et chefs

Les TTBs, les transports non armés et les chefs ne comptent pas en regard de l'empilement pour la détermination des modificateurs de colonne dans le combat (voir règle 4.4) .

4.3. Transports de troupes blindés

Les TTBs sont des VCBs au toit ouvert qui agissent aussi comme des unités de transport.

Leur nombre de valeur de blindage leur donne (et aux unités qu'ils transportent) une immunité à la plupart des résultats sur les tables de Tir Direct et de tir par Bombardement. Elles sont des unités de combats mais elles s'empilent comme des unités de transport, cela signifiant que jusqu'à trois TTBs et /ou véhicules de transport non armés (plus les unités chargées) peuvent s'empiler dans un hexagone avec jusqu'à trois unités amies non TTBs. Elles peuvent être activées par tous les leaders réguliers amis ET les leaders de chars.

4.4 Modificateurs de colonnes

Un hexagone contenant trois unités de combats souffre d'un modificateur de colonne de +1 sur les tables de Tir Direct et de tir par Bombardement. Les leaders, les TTBS et les transports non armés ne comptent pas pour cette pénalité.

Exemple : un hexagone avec deux unités d'infanterie et un tank souffrent d'un modificateur de colonne de +1 quand ils sont attaqués sur la table de tir Direct ou de Bombardement. Il en est de même pour un hexagone avec trois unités d'infanterie. Un hexagone avec trois TTBS ou camions plus trois leaders ne souffre pas de ce modificateur de colonne de +1 au combat.

4.5. Les effets sur le mouvement

Les unités de combat en déplacement (excepté les TTBS) ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 unités de combat non TTB de leur côté ami. Les unités de transport y compris les TTBS en train de se déplacer ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 véhicules de transport de leur côté ami. Les leaders n'ont pas de telles restrictions.

5. Mouvement

Le joueur actif déplace son ou ses unités activées UNE PAR UNE d'un hexagone à un hexagone adjacent. Exceptions : un chef peut choisir de se déplacer avec une unité qu'il active (y compris de fuir avec elles si elle échoue à recouvrir d'une démoralisation, voir règles 6.52, 14.31), et une unité en train d'être transportée se déplace en même temps que l'unité de transport qui la porte (voir règle 5.6) . Un leader peut chevaucher des unités qui ne sont pas de transport mais qui ont des capacités de mouvement plus hautes que le leader (par exemple, des unités de motocyclettes).

La capacité de déplacement d'une unité est imprimée sur le coin en haut et à droite, excepté pour les chefs (qui ont une capacité de déplacement de 4), les chefs de cavalerie (qui ont une capacité de déplacement de 6).

Les unités dépensent des points de mouvement (MPs : Movement Points) à partir de leur capacité de mouvement pour entrer dans des hexagones, payant les coûts spécifiés sur la table des effets de terrain. Une unité paie seulement le coût de points de mouvement pour le terrain le plus cher de l'hexagone à moins que la table des effets de terrain ne le dise autrement, ou à moins que l'unité se déplace le long d'une route ou traverse un pont (voir règle 5.2) .

Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement dans un segment d'action déterminé, à moins qu'elle ne se déplace seulement d'un hexagone durant ce segment d'action. Une unité avec une capacité de déplacement d'au moins "1" peut toujours se déplacer d'un hexagone sans tenir compte de combien il coûte pour entrer dans cet hexagone. Cependant certaines caractéristiques de terrain comme les rivières peuvent bloquer le mouvement (voir règle 5.72) .

Les unités activées qui commencent le segment d'action dans le même hexagone ne sont pas obligées de se déplacer ensemble.

5.1. Type de mouvement

Chaque unité a une classe de mouvement. Les coûts du terrain varient selon la classe du mouvement :

- **Mouvement mécanisé** : les chars, une artillerie autoportée, la plupart des TTBS et les autres unités qui utilisent des véhicules à chenilles ou semi-chenillés.

Toutes les unités avec une valeur de blindage et une capacité de mouvement (excepté les voitures blindées) sont mécanisées.

- Mouvement motorisé : les voitures blindées, les camions, les motocyclettes et les autres unités utilisant des véhicules à roues motorisés (pas les chevaux). Toutes les unités de véhicules qui ne sont pas mécanisées sont motorisées.
- Mouvement tracté : les unités sans capacité de mouvement qui peuvent seulement se déplacer avec l'aide d'unités de transport bénéficient de ce mouvement tracté. Les unités tractées ont un "T" sur l'envers de leur pion, avec le symbole de l'unité attelée à la place de sa capacité de mouvement .



Exemple d'unité tractée : canon soviétique de 45 mm

Quelques unités tractées ont un chiffre de déplacement de 1 sur leur côté attelé (côté inverse). Elles peuvent être tractées ou se déplacer toutes seules en utilisant le mouvement à pied quand elles sont attelées.



Exemple d'unité tractée avec un chiffre de déplacement : Canon soviétique de 37 mm

- Mouvement à pied : les unités qui se déplacent en utilisant des pieds humains ou animaux pratiquent le déplacement à pied. Toutes les unités qui ne sont pas décrites ci-dessus comme pratiquant le mouvement mécanisé, motorisé ou tracté sont des unités à pied.
- Mouvement naval : les unités qui se déplacent sur l'eau. Les unités qui se déplacent sur l'eau et sur terre sont souvent décrites comme « amphibies » mais elles sont considérées pour les buts du jeu comme des véhicules terrestres ou navals selon le terrain qu'elles occupent. Les unités navales qui ne sont pas

amphibies ne peuvent pas entrer dans les hexagones qui sont en partie hexagone d'eau et en partie hexagone de terrain terrestre.

- Les unités aériennes : ce sont des unités qui se déplacent sur et en dehors de la carte en utilisant des hexagones mais elles ne sont pas affectées par le terrain pour le déplacement car elles sont au dessus de celui-ci.

5.2. Les routes

Pour obtenir le bénéfice du déplacement par les routes, le déplacement doit suivre la route à travers un hexagone contenant la route, pas simplement vers ou en dehors d'un hexagone la contenant. Les unités se déplaçant le long d'une route (y compris les ponts) payent le coût de mouvement de la route sur la table des effets de terrain mais pas le coût du terrain dans l'hexagone.

Les routes n'existent pas dans ou à travers les hexagones de ville ou de village quel que soit le motif de décoration du plateau de jeu et une telle unité entrant dans une ville paie toujours le coût de mouvement de la ville ou du village.

5.3. Unités amies et ennemies dans le même hexagone

Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une ou plusieurs unités de combat ennemies à moins qu'elle ne conduise un assaut (voir 12.0), ou qu'elles conduisent des Opérations de Blindés Avancées (voir les règles optionnelles).

5.31 Unités inoffensives

Une unité peut librement entrer et sortir d'hexagones contenant seulement des chefs ennemis (voir règle 6.71 pour les possibles pertes chez les chefs ennemis) et/ou des camions, des chariots ou des traîneaux non armés. De tels transports ennemis sont éliminés si l'unité qui se déplace est une unité de combat. Les transports, non armés peuvent librement entrer dans les hexagones contenant seulement des transports, non armés, ennemis. Ils n'ont pas d'effet l'un sur l'autre.

5.32 Assaut

Les unités conduisant un assaut peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone vers l'hexagone adjacent occupé par les unités ennemies. (Exception :charges de cavalerie, voir règle 15.31, Assaut étendu et dépassement, voir règles optionnelles), et doivent ensuite arrêter leur déplacement et prendre d'assaut les unités ennemies (voir règle 12.0). Les unités qui ont commencé leur activation dans l'hexagone d'assaut peuvent le quitter, mais peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone lorsqu'elles le font ainsi. Si aucune unité amie ne reste dans l'hexagone d'assaut quand l'unité ou les unités le quitte(nt), alors les unités ennemies dans l'hexagone qui est quitté ont le droit d'un tir « libre » sur toutes les unités sortant sur la table d'assaut (voir règle 12.12) . Les unités sortant d'un hexagone d'assaut ne peuvent pas entrer dans un autre hexagone contenant des unités de combat ennemies dans le même segment d'action.

5.4. Déplacement pour combattre

Si une unité est activée par un chef ami, alors elle peut se déplacer plus près

d'unités ennemies qui peuvent la repérer, qui l'ont à sa portée et pourraient obtenir un résultat de combat sur elle par un tir direct ou un tir anti-char . Si l'unité n'est pas activée par un leader ami, alors elle ne peut pas se déplacer en se rapprochant de TELLES unités ennemies. « Se déplacer en se rapprochant » inclut le déplacement dans un hexagone occupé par un ennemi pour un assaut (voir règle 12.1). Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant des unités de combat ennemies à moins qu'elles ne soient activées par un leader ami.

Ces restrictions s'appliquent même si les unités ennemies en question ont des marqueurs MOVED/FIRED (S'EST DEPLACÉ/A TIRÉ) sur elles ou sont dans un hexagone d'assaut (et donc incapables de tirer en dehors de leur hexagone) . Un leader peut choisir de se déplacer avec toute unité qu'il active mais il n'y est pas obligé.

5.41. Exceptions

Les unités d'infanterie à pieds peuvent se déplacer plus près d'unités ennemies qui ont seulement des valeurs de tir antichar. Les véhicules de combat blindés (AFVs) peuvent se déplacer plus près d'unités ennemies avec seulement des valeurs de tir direct malgré la faible chance d'obtenir un résultat de combat sur les véhicules de combat blindés.

Les unités n'ont pas besoin de leader pour se déplacer en se rapprochant d'une unité qui pourrait seulement obtenir un résultat de combat sur elles avec un tir par bombardement (voir règle 9.0). Les unités ne peuvent pas entrer dans l'hexagone d'une unité ennemie avec une valeur de tir quelconque à moins qu'elles ne soient activées par un leader et qu'elles suivent toutes les règles de l'attaque par assaut (voir règle 12.0).

Une unité n'a pas besoin d'un chef pour entrer dans un hexagone se trouvant à une distance égale ou plus grande vis-à-vis d'une unité ennemie particulière, ou pour se déplacer en rapprochant d'unités ennemies qui ne peuvent pas la repérer, ou pour se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies par des hexagones qui sont en dehors de la portée de tir direct ennemi ou de tir anti-char ennemi (quelque soit le type de tir qui pourrait leur causer des dommages) .

Exemple :

Une unité d'infanterie (INF) qui n'est pas activée par un leader qui est à trois hexagones d'une unité de grenadiers (GREN) ennemis et à quatre hexagones d'une unité de mitrailleuses lourdes (HMG) ne peut PAS se déplacer d'un hexagone vers l'unité de mitrailleuse lourde et s'éloigner de l'unité de grenadiers (GREN). L'unité d'infanterie (INF) peut seulement se déplacer de telle façon qu'elle maintienne sa distance de trois hexagones par rapport à l'unité de grenadiers (GREN) et de quatre hexagones par rapport à l'unité de mitrailleuses lourdes, ou se déplacer plus loin de l'un ou l'autre MAIS jamais plus près.

5.42. Types de leaders

Les unités ont besoin d'être activées (voir règle 3.1) par un chef de leur même catégorie pour avancer sur ce qui pourrait les affaiblir.

Un leader régulier ne peut pas activer des VCBs (excepté pour les TTBS, voir règle 5.43), et les leaders de chars (voir règle 6.8) ne peuvent pas activer les unités qui ne sont pas des VCBs.

Les leaders réguliers et les leaders de chars ne peuvent pas s'activer mutuellement bien qu'ils puissent tous les deux s'activer simultanément s'ils sont empilés ensemble (voir règle 3.11).

Les leaders de chars n'ont pas de grade si bien qu'ils ne peuvent pas s'activer mutuellement par une activation subordonnée (voir règle 3.2). Seul un leader de chars peut s'activer par segment d'action (à moins que plus d'un soit dans une pile qui s'auto active) .

5.43. Les transports de troupes blindés (TTBs).

Les TTBs sont à la fois des VCB et des unités de transport. Ainsi ils peuvent être activés par un quelconque type de leader (régulier ou de chars) .

5.44. Limitations du leader

Les leaders ébranlés peuvent seulement activer les unités et les leaders subordonnés dans leur propre hexagone. Les leaders démoralisés ne peuvent activer personne. La même règle s'applique aux leaders de chars dans les unités de chars ébranlées et démoralisées.

5.45. Unités de VCBs (AFV) et unités non VCBs réalisant un déplacement pour combattre ensemble.

Si un leader régulier et un leader de char sont empilés ensemble dans une pile qui s'active elle-même (voir règle 3.11) alors ces leaders peuvent normalement activer tous les VCBs dans la pile et les hexagones adjacents et toutes les unités non VCBs et les leaders non VCBs dans la pile, les hexagones adjacents et les autres hexagones par le biais de l'activation subordonnée (voir règle 3.2) .

Toutes ces unités et ces leaders peuvent réaliser des actions de déplacement ou de tir (voir règle 3.11) normalement, incluant le déplacement vers des unités qui pourraient leur infliger des dommages. C'est la seule façon par laquelle des unités VCBs et non VCBs peuvent réaliser un déplacement et un combat ensemble dans le même segment ou entrer ensemble dans un hexagone d'assaut (voir règle 12.1). Si seulement un type de leader est dans une pile qui s'active, alors seules les unités de son type peuvent avancer sur des unités qui pourraient leur infliger des dommages. Notez que les leaders de chars ne peuvent pas utiliser l'activation subordonnée ainsi dans ce cas, un leader de char active seulement les VCBs dans la pile activée plus tous les six hexagones adjacents (voir règle 3.31). Notez aussi que les TTBs peuvent être activés par tous types de leaders y compris ceux activés par une activation subordonnée.

Exemple, un sergent, un leader de char, une unité d'infanterie et une unité de VCB qui sont dans le même hexagone peuvent tous s'activer en même temps comme une pile. Toutes les unités dans la pile peuvent tirer ou se déplacer normalement (y compris se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies qui pourraient leur infliger des dommages) dans le même segment d'action.

Si des VCBs, des caporaux et /ou des unités non VCBs sont dans les six hexagones adjacents à la pile, alors ils peuvent être activés par les leaders dans la pile et peuvent tous tirer ou se déplacer normalement (en incluant le déplacement pour combat) dans le même segment d'action que la pile . Ainsi, peuvent le faire tous les TTBs (APCs) (Transports de Troupes Blindés) et les unités non VCBs dans tous les hexagones adjacents au caporal (voir règle 3.2) .

S'il n'y avait pas de leader de chars dans la pile, alors le VCB dans cette pile aurait pu néanmoins s'activer comme partie de la pile mais il n'aurait pas pu réaliser de mouvement de combat et les VCBs adjacents n'auraient pas pu s'activer. S'il n'y avait pas de leader régulier dans la pile, alors l'unité d'infanterie de cette pile aurait pu s'activer mais n'aurait pas pu réaliser de mouvement de combat, et aucune unité non VCBs adjacente et aucun leader non VCB adjacente auraient pu s'activer . Notez

que les TTBs dans la pile et les hexagones adjacents auraient pu tous s'activer et réaliser un mouvement de combat sans tenir compte du type de leader qui est dans la pile.

5.5. Déplacement de nuit

Pendant les tours de nuit, les unités ne peuvent pas entrer dans des hexagones qui ne sont pas contrôlés par des unités amies, à moins qu'ils ne soient activés par un chef (voir règle 5.42) .

5.6. Transport

Une unité de transport donnée en bon ordre peut transporter une unité de troupe en bon ordre (excepté la cavalerie) ou une arme en bon ordre plus jusqu'à 3 chefs. Une fois chargée, l'unité de transport et tout ce qu'elle transporte comptent comme une seule unité pour les buts d'empilements, de mouvements et de combats. Ils se déplacent tous comme une unité. Lors du chargement ou du déchargement, l'unité de transport et tout ce qui est en train d'être chargé ou déchargé doivent être dans le même hexagone. Les transports ébranlés et démoralisés ne peuvent pas charger ou transporter des unités, et les unités ou les leaders ébranlés ou démoralisés ne peuvent pas se faire charger sur une unité de transport.

5.61. Transport des troupes

Une unité de troupe à pied (excepté la cavalerie et les motocyclettes) peut être chargée sur ou être déchargée d'une unité de transport au coût de un point de mouvement pour les 2 unités, chaque fois que l'unité est chargée ou est déchargée. Les unités de troupes peuvent être chargées, être transportées et se décharger dans la même phase de déplacement mais ne peuvent pas entrer dans un autre hexagone après être déchargées. L'unité de transport qui a déchargé les troupes peut continuer à se déplacer si elle a des points de mouvement restants après le déchargement.

5.62. Transport des armes

Les unités d'armes ont 2 côtés sur leur pions. Le côté face montre l'arme déployée pour pouvoir tirer et le côté inversé, pile, montre l'unité préparée pour se déplacer ("en position d'attelage"). Seules les unités avec un facteur de déplacement sur le côté face à l'endroit peuvent se déplacer sans être en position d'attelage.



Exemple d'unité avec un facteur de déplacement sur le côté face à l'endroit : mortier allemand de 81 mm

Pour être transportée, une unité d'arme sans capacité de mouvement et avec un "T" sur le côté à l'envers, pile, doit être sur le côté à l'envers (en position d'attelage).



Exemple d'unité sans capacité de mouvement et avec un "T" sur le côté à l'envers : Canon soviétique de 45 mm

5.63. Mise en position d'attelage et de dételage

Une unité d'arme peut être mise en position d'attelage (limbered) et chargée (accrochée pour le remorquage) au coût de tous les points de mouvement des unités de transport et d'armes. Ceci requiert un segment d'action entier. Ainsi une unité de transport ne peut pas se déplacer et charger une unité d'arme dans le même segment d'action. Un déchargement ne coûte aucun point de mouvement à l'une ou l'autre unité, mais le dételage (unlimbering) requiert le segment d'action complet de l'unité d'arme. Ainsi, une arme qui commence son segment d'action chargée peut se décharger et être en position de dételage et ainsi de tir (unlimbered) dans le même segment, et l'unité de transport sur laquelle elle était chargée peut se déplacer ou charger une autre unité dans l'hexagone lors du même segment en plus du reste.

L'attelage ou le dételage d'une unité de mortiers coûte la totalité des points de mouvement de l'unité et occupe la totalité de son activation (placer un marqueur Moved/Fired sur elle immédiatement après l'avoir retournée). Un mortier ne peut pas « retourner » son pion et se déplacer dans le même segment d'action.

Des unités de véhicules de combat à deux faces comme le BM-13 ou le Portee ont un côté qui montre la capacité de mouvement et un autre qui montre une capacité de déplacement de 0. Ces unités peuvent atteler (elles se retournent vers leur côté de mouvement) ou se dételer (elles se retournent vers leur côté de déplacement de 0) pour un coût de deux points de mouvement et ainsi peuvent se déplacer et dételer ou atteler et se déplacer dans le même tour. Cependant de telles unités ne peuvent jamais dételer et tirer dans le même tour ni non plus, tirer et atteler.

5.64. Artillerie autotractée

Toute unité d'arme avec une valeur de blindage est autotractée et ne nécessite pas d'être mise en position d'attelage (limbered) pour se déplacer. Elle utilise le mouvement mécanisé ou motorisé (ceci dépendant de son symbole) et ne peut pas être transportée.



Exemple d'unité d'artillerie autotractée

Les unités d'armes avec une capacité de déplacement mais sans valeur de blindage sont des unités se déplaçant à pied et elles peuvent être transportées (voir règle 5.61) .



Exemple d'unité d'armes avec une capacité de déplacement mais sans valeur de blindage

5.65. Encaissement des pertes

Si une unité de transport transportant une autre unité se fait tirer dessus, l'unité en train d'être transportée souffre le même destin que son unité de transport. Si un transport doit subir une vérification de moral due au tir ennemi, lancez un dé pour le transport seulement, en ajoutant le bonus de moral d'un quelconque leader qu'il est en train de transporter ou qui se trouve dans son hexagone ou un hexagone adjacent. Si le transport devient ébranlé ou démoralisé ou est éliminé, il en est de même pour ce qu'il est en train de transporter.

Ainsi bien que les unités de troupes et les leaders soient normalement immunisées au tir anti-chars, elles sont éliminées si un transport les portant est détruit par un tir anti-char. A l'inverse, une unité de troupes chargée sur un TTB est protégée par la valeur du blindage du TTB et est immunisée à tous les résultats sur la table de tir direct et de bombardement excepté X,2X et 3X.

5.66. Déchargement forcé

Si une unité de transport devient ébranlée ou démoralisée, toute unité que l'unité de transport était en train de transporter subit le même résultat également et est déchargée immédiatement. Les unités d'armes et de mortiers sont déchargées sur leur côté en position d'attelage (limbered) .

Si le déchargement forcé entraîne une violation de la limite d'empilement, appliquez les pénalités énoncées au paragraphe 4.1.

5.67. Restrictions

Les unités en train d'être transportées ne peuvent conduire aucun type de tir. Si l'unité de transport a une valeur de tir, l'unité de transport peut tirer pendant qu'elle est en train de transporter l'unité. Dans un hexagone contenant des unités ennemies, une unité en train d'être transportée peut se décharger comme une action de déplacement, mais elle ne peut pas être chargée.

Exemple : le joueur allemand déclare qu'un TTB SPW 251 (Transport de troupes blindé) transportant une unité d'infanterie va conduire une action de tir, et déplace cette unité dans un hexagone adjacent pour initier un assaut. Le joueur allemand peut compter la valeur de tir direct du TTB dans sa force d'assaut totale mais pas la valeur de tir de l'unité d'infanterie transportée. Le prochain tour, le TTB peut déclarer une action de déplacement et décharger son unité d'infanterie transportée.

Comme c'était une action de déplacement, aucune unité ne peut conduire un assaut ce tour (bien qu'il puisse se défendre contre un assaut ennemi).

Les limitations suivantes s'appliquent pour les types de transport ci-dessous à moins que ce ne soit spécifié différemment dans le scénario.

- Chariots : pas de limitation
- Tracteurs : peuvent transporter toute unité d'armes ; aucune unité de soldats à pieds ne peut être transportée.
- Transports de troupes blindées (APC) et Camions : peuvent transporter toutes les unités de soldats à pied et toutes armes de taille plus petite qu'un canon de diamètre 150 mm.
- Jeeps et Kubelwagen : peuvent transporter toute unité à pied, des canons antichars de 37mm, des canons antichars de 2 livres ou les armes antiaériennes de 20 mm (et les autres comme spécifié dans la section des règles spéciales du jeu).

5.7 Traversées de rivière

Les ponts et les gués aident les unités à traverser les rivières. Les ponts sont imprimés sur la planche de jeu tandis que les gués sont désignés dans les instructions du scénario. Les joueurs entrant dans un hexagone de rivière avec un pont ou un gué, payent le coût du mouvement cité sur la table des effets de terrain ou dans les instructions du scénario.

Suivant les instructions du scénario, des unités peuvent être capables de traverser des rivières à des endroits autres que les ponts et les gués toutes seules, où elles peuvent avoir besoin de l'aide d'une unité du génie (ENG) . Quelque soit la taille de la rivière, toute unité qui la traverse doit arrêter de se déplacer une fois qu'elle quitte l'hexagone de rivière.

5.71. Les rivières mineures.

Les unités à pieds et les unités mécanisées peuvent entrer dans les hexagones de rivières mineures sans pont ni gué en payant le coût du mouvement pour les hexagones de rivières sur la table des effets de terrain. Elles peuvent traverser jusqu'à l'autre côté de la rivière en payant le coût normal de points de mouvement pour l'hexagone où elles entrent.

Les unités motorisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivière mineure

(excepté sur une route ou une piste, dans une ville ou un village, à un pont ou un gué). Les unités motorisées ne peuvent pas la traverser (excepté à un pont ou à un gué) sans l'aide d'une unité du génie (ENG) (voir règle 5.73).

5.72. Les rivières majeures

Les unités mécanisées et à pieds peuvent entrer dans les hexagone de rivières majeures sans pont ou sans gué en payant le coût en points de mouvement de l'hexagone de la rivière sur le tableau des effets de terrain. Les unités motorisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivières majeures excepté sur une route ou une piste, dans une ville ou un village, à un pont ou à un gué. Les unités motorisées ne peuvent pas la traverser (excepté à un pont ou à un gué) à moins qu'elles ne soient assistées par une unité du génie (ENG).

Les unités à pieds et mécanisées peuvent se déplacer d'un hexagone de rivière en hexagone de rivière, en payant le coût en points de mouvement d'une rivière, mais aucune unité ne peut traverser une rivière majeure à un endroit autre qu'un pont ou un gué, à moins que ce ne soit une unité du génie ou qu'elle n'ait l'assistance d'une unité du génie.

5.73. Procédure de traversée de la rivière.

Pour assister les unités à traverser une rivière, une unité du génie doit entrer d'abord dans l'hexagone de rivière. Les unités ayant besoin de l'assistance de l'unité du génie (ENG) pour traverser ne peuvent pas entrer dans l'hexagone de rivière jusqu'à qu'au moins arrive le tour après que l'unité du génie y soit entrée. L'unité du génie doit être en bon ordre et rester dans l'hexagone de rivière sans se déplacer durant tous les tours de la partie dans laquelle elle aide d'autres unités à traverser.

Chaque unité mécanisée et à pieds qui traverse doit payer le coût normal en points de mouvement pour entrer dans l'hexagone de l'unité du génie. Les unités motorisées peuvent seulement entrer dans l'hexagone de l'unité du génie si elles commencent leur activation adjacentes à elles. Toutes les unités entrant dans l'hexagone de l'unité du génie ne peuvent pas se déplacer plus loin à ce tour.

Dans tout tour ultérieur de la partie l'unité qui traverse peut essayer de quitter l'hexagone de rivière. Si l'unité est une unité motorisée traversant une rivière mineure, elle peut quitter l'hexagone de rivière automatiquement. Si l'unité est en train de traverser une rivière majeure, le joueur propriétaire lance 2 dés et compare le résultat au Nombre de Traversée de la rivière pour le type d'unité (à pieds, motorisée ou mécanisée) dans les instructions du scénario. A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, l'unité peut quitter l'hexagone de rivière et traverser si le résultat est égal ou inférieur au Nombre de Traversée de la rivière. Sinon, l'unité reste dans l'hexagone de rivière et ne peut pas se déplacer ce tour. Elle peut essayer à nouveau au prochain tour.

Les unités du génie toutes seules, peuvent entrer dans un hexagone de rivière majeure et sortir à n'importe quel tour ultérieur sur un jet de dés de traversée à Pieds qui a rempli les conditions de succès.

5.74. Limitations

Jusqu'à trois unités de combat, plus 3 unités de transport (incluant les TTBs), plus un nombre quelconque de chefs peuvent s'empiler dans le même hexagone de rivière avec une unité du génie. Une unité de génie ne compte PAS envers les limites d'empilement dans les hexagones de rivières mais compte pour les calculs de

modificateurs de colonne dans le tir direct et le tir par bombardement.

Par exemple 2 ou 3 unités de combat non TTBs (non APCs) plus une unité du génie dans un hexagone de rivière donnent à l'ennemi un bonus de colonne de +1.

5.75. Effet sur le combat des rivières

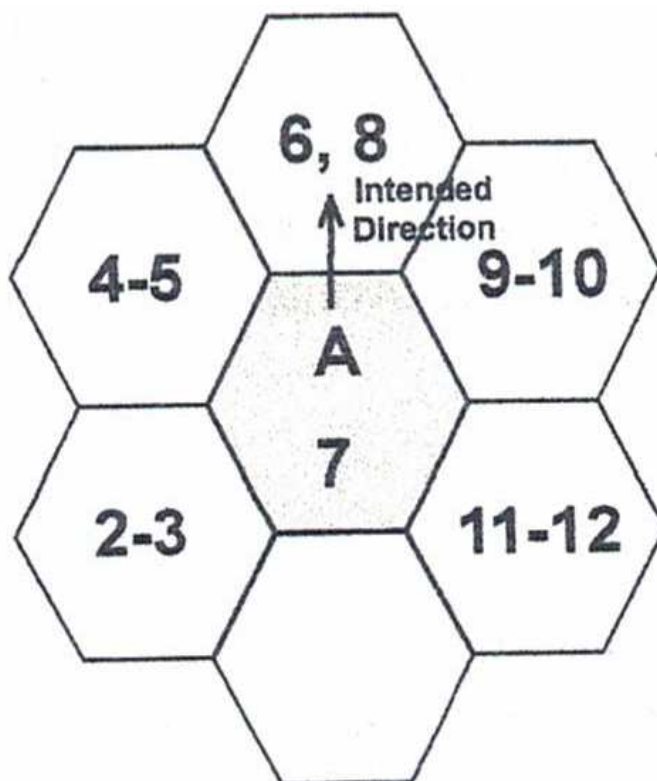
Les unités dans un hexagone de rivière (qu'elles soient en train de la traverser ou pas) peuvent être attaquées normalement, même par Assaut (voir règle 12.0). Si des unités attaquent par assaut dans un hexagone de rivière majeure, l'attaquant souffre d'un modificateur de colonne de -2 sur le premier tour d'assaut SI aucun côté n'a une unité du génie dans l'hexagone.

Si une unité du génie qui assiste des unités pour traverser une rivière devient ébranlée ou démoralisée, toutes les autres unités amies dans l'hexagone à ce moment deviennent aussi ébranlées. Si une unité du génie démoralisée échoue pour récupérer depuis son état de démoralisation et quitte l'hexagone, les autres unités avec elle doivent faire de même (les exposant toutes à un « tir libre » si l'hexagone dont elles sortent est un hexagone d'assaut, voir règle 12.12). Toutes les unités quittant l'hexagone doivent retourner dans la direction d'où elles venaient –elles ne peuvent pas traverser la rivière quand leur unité du génie s'enfuit .

5.8 Désorientation

Certains scénarios conduisent pour l'un ou les deux côtés à souffrir de désorientation dans la jungle ou dans d'autres conditions. Dans ce cas, chaque fois qu'une unité essaie de se déplacer dans un nouvel hexagone (sauf pour y initier un assaut), le joueur doit désigner l'hexagone désiré dans lequel elle désire se déplacer et lancer deux dés pour déterminer dans quel hexagone l'unité va véritablement entrer (voir diagramme ci-dessous).

Si le déplacement entraîne une violation des règles de mouvements pour l'unité (par exemple, quitter la carte, excéder la limite d'empilement etc...) alors l'unité reste en place sans mouvement supplémentaire et est marquée avec le marqueur Moved/Fired. Notez que pour un résultat de 7, l'unité dépense la capacité de mouvement normale pour l'hexagone qu'elle occupe déjà mais ne se déplace pas. Si l'unité a des points de mouvements restants elle peut essayer de nouveau de se déplacer.



Intended direction : direction désirée

5.9 Traîner des armes.

Des unités à pied considérées en bon ordre avec une capacité de mouvement de 3 ou plus, en dépensant complètement leur capacité de mouvement « traînent » les unités d'armes chargées ou déchargées suivantes d'un hexagone à la place de tout autre mouvement : canons antichars de 25 mm, de 37 mm et de 2 livres ou armes antiaériennes de 20 mm (et les autres comme spécifié dans la section des règles spéciales du jeu). A la fois l'unité traînée et l'unité qui traîne doivent commencer le tour dans le même hexagone pour réaliser ce mouvement et les deux sont marquées du pion Moved/Fired après le déplacement. Le déplacement ne peut pas permettre de rentrer dans un terrain interdit ni non plus dans un hexagone occupé par l'ennemi. Aucune autre unité d'arme ne peut être traînée.

6. Les chefs

Les chefs sont les unités les plus importantes de ce jeu. Leur présence est requise pour la plupart des unités de combat pour opérer de façon efficace.

6.1 Sélection des chefs

A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, les chefs sont choisis au hasard pour chaque scénario. Chaque joueur place tous les chefs de son côté du grade approprié spécifié(s) dans le scénario dans un récipient opaque. Tirez en un et lancez le en l'air comme vous le feriez avec un pièce de monnaie. Chaque pion de chef a 2 côtés (avec un chef différent de chaque côté) ; utilisez le chef du côté qui atterrit à l'endroit. Continuer à tirer et à lancer en l'air les pions jusqu'à ce que le nombre approprié de chefs de chaque grade spécifié dans le scénario ait été

choisi.

6.2. Activation des chefs

Un chef peut seulement être activé s'ils n'est pas actuellement marqué avec un marqueur " MOVED / FIRED" (" s'est déplacé/ a tiré"). Un chef avec un marqueur « MOVED-FIRED » (« s'est déplacé / a tiré ») peut assister les unités amies à supporter les contrôles de moral (voir la règle 14.1) ou à se défendre contre un assaut (voir la règle 12.4), mais ne peut pas activer des unités amies (voir la règle 3.1), assister les unités essayant de récupérer un statut de moral (voir la règle 14.4) ou initier un assaut (voir la règle 12.11).

6.3. Mouvement

Les chefs se déplacent comme des unités à pied, et ont une capacité de déplacement de 4, excepté pour les chefs de cavalerie (voir la règle 6.91) qui ont une capacité de déplacement de 6. Les instructions des scénarios peuvent également modifier le déplacement du chef . Tous les chefs excepté les chefs de cavalerie peuvent être transportés (voir la règle 5.6) . Un leader peut se déplacer avec toute unité qu'il active et peut chevaucher une unité qui n'est pas une unité de transport qui a une capacité de mouvement plus haute que la sienne (telle qu'une unité de motocyclistes) .

6.4. Combat

6.41. Combinaisons de valeur de tir

Les unités empliées ensemble dans le même hexagone peuvent toujours additionner leur valeur de tir direct ou de tir par bombardement ensemble en une seule attaque combinée sans l'aide d'un leader. Les unités ne peuvent pas combiner des types de tirs différents (tels que le tir direct et le tir de bombardement) en une seule attaque – seules les valeurs de tir du même type peuvent se combiner. Différentes unités ne peuvent jamais combiner leur valeur de tir anti-chars en une seule attaque.

Les unités dans des hexagones différents ne peuvent pas combiner leur valeur de tir en une seule attaque sans l'aide d'un leader. Un leader activé, en bon ordre, avec un modificateur de combat de 1 peut combiner les valeurs de tir direct ou de bombardement des unités dans son hexagone plus celles d'un hexagone adjacent . Un leader activé, en bon ordre avec un modificateur de combat de 2 peut combiner les valeurs de tir direct ou de bombardement d'unités dans son hexagone plus celles dans deux des hexagones adjacents. Il ne PEUT PAS combiner le tir direct et le tir par bombardement en une seule attaque. Les leaders peuvent également combiner les puissances de feu et ajouter leur modificateur durant le tir d'opportunité (13.0).

6.42. Majoration de puissance de tir

Un chef activé, non démoralisé, peut ajouter son modificateur de combat à la valeur de tir direct d'une unité dans son propre hexagone. *Par exemple, un chef allemand avec un modificateur de combat de 1 peut augmenter la valeur de tir direct d'un peloton d'infanterie de 5 à 6.* Les leaders se défendant dans des assauts (voir règle 12.0) peuvent ajouter leur bonus de combat aux unités défenseurs même s'ils ne sont pas activés. Si un hexagone contient des unités multiples et des leaders multiples, alors chaque leader peut ajouter son bonus de combat à la puissance de tir de seulement une unité, et chaque unité peut recevoir un bonus de puissance de

tir de seulement un leader.

6.43. Assaut

Un chef non démoralisé dans un hexagone d'assaut donne aux unités amies qui y sont le bénéfice d'un déplacement positif d'une colonne de + 1 (voir table des assauts). Les leaders amis supplémentaires ne donnent pas de modificateur de colonnes additionnel. Jusqu'à un leader par unité combattante peut augmenter la valeur de tir par assaut de l'unité par le montant de son modificateur de combat.

6.5 Effets du leader sur le moral

6.51. Contrôles de moral

Un chef peut assister des unités dans le même hexagone et les hexagones adjacents pour entreprendre des contrôles de moral. Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités supportant le contrôle de moral **sans excéder le maximum** (14.1, 14.5). Un chef n'a pas besoin d'être activé pour assister des unités dans leur contrôle de moral, et peut assister pour les vérifications de moral même s'il a un marqueur « MOVED-FIRED » (« s'est déplacé – a tiré ») sur lui.

6.52. Récupération d'un statut de moral

Un chef activé peut assister des unités essayant de récupérer un statut de moral depuis le statut ébranlé ou démoralisé (voir règle 14.4). Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités essayant de récupérer un statut de moral sans excéder le maximum (14.5). Une unité donnée peut seulement bénéficier du modificateur de moral d'un seul chef, n'ajoutez pas le modificateur de moral de multiples chefs. Si un leader active des leaders de rang inférieur par une activation subordonnée (voir règle 3.2), les leaders de rang inférieur peuvent ajouter leur propre modificateur de moral au moral des unités essayant de recouvrer leur moral qu'ils activent (pas le modificateur du leader supérieur) .

Les leaders doivent s'activer pour participer au recouvrement du moral. Un leader ébranlé (Disrupted) peut récupérer et assister pour la récupération lors de la même activation (dans le même hexagone) ; un leader démoralisé ne le peut pas.

6.53. Poursuivre les lapins

Si une unité démoralisée dans l'hexagone d'un leader en bon ordre activé échoue à recouvrer son moral et s'enfuit (voir règle 14.31), le leader peut, mais ce n'est pas obligatoire, se déplacer avec elle. Si le leader est ébranlé, il doit volontairement devenir démoralisé lui-même s'il veut fuir avec elle (changez son marqueur de l'état ébranlé à démoralisé et déplacez le avec l'unité qui s'enfuit) .

6.54. Chefs en bonne cohésion, ébranlés et démoralisés

Un chef en bonne cohésion peut assister des unités dans le même hexagone ou les hexagones adjacents pour contrôler leur moral ou récupérer un statut de moral. Un chef ébranlé peut assister des unités seulement situées dans le même hexagone ; un chef démoralisé ne peut assister aucune unité pour vérifier un contrôle de moral ou récupérer un statut de moral.

6.55. Les chefs peuvent aider d'autres chefs

Un chef peut utiliser son modificateur de moral pour assister des chefs moins gradés de la même façon qu'il utilise son modificateur de moral pour assister des unités, mais ne peut pas s'aider lui-même.

6.56. Restrictions

Un chef ne peut pas se déplacer à un hexagone différent ou participer à des actions de tir dans le même segment d'action pendant laquelle il assiste à un essai de récupération d'un statut de moral. (EXCEPTION : il peut s'enfuir avec une unité démoralisée dans son hexagone qui échoue à recouvrer son moral, voir règle 14.31). Placez un marqueur « MOVED –FIRED » (« s'est déplacé- a tiré ») sur lui.

6.6. Les commissaires (KOM)

Les forces soviétiques, chinoises communistes ou les autres forces du bloc soviétique comprennent de temps en temps des commissaires. Les commissaires sont traités comme des chefs en ce qui concerne la possibilité d'être tué (voir 6.7) ou les jets de dé pour le moral, mais sinon ne fonctionnent pas comme des chefs. Les commissaires fonctionnent seulement pour assister les unités démoralisées (unités démoralisées de tout type y compris les véhicules de combat blindés) pour récupérer leur statut de moral (voir 14.4). Les commissaires ne peuvent pas assister les chefs démoralisés.

Les commissaires sont activés de façon individuelle, et ne sont jamais affectés par d'autres leaders.

6.61. Le mouvement requis

Un commissaire (KOM) doit se déplacer vers l'unité amie démoralisée la plus proche par le chemin le plus court possible (en terme de coût de points de mouvement).

6.62. La discipline du parti

Pour assister dans le recouvrement du moral, le commissaire doit être activé et commencer le segment d'action empilé avec la ou les unités démoralisée (s) (qui doivent aussi être activées). Utilisez la valeur de moral du commissaire à la place de celle des unités et lancez un dé pour la récupération du statut de moral pour chacune des unités.

6.63. Assistance bénévole

Si l'essai de récupération est suivi de succès, l'unité récupère une cohésion correcte (pas d'ébranlement). Si l'essai de récupération n'est pas suivi de succès, l'unité souffre d'un pas de perte et reste démoralisée. Si l'unité démoralisée doit fuir du fait de l'échec de la tentative de récupération (voir 14.31) le commissaire doit se déplacer avec elle, mais il ne souffre d'aucun changement de son propre moral.

6.64. Autocritique

Les commissaires ébranlés peuvent encore assister des unités démoralisées pour récupérer un statut de moral. Les commissaires démoralisés, ne le peuvent pas.

6.65. Rééducation obligatoire

Si un commissaire est empilé avec une unité démoralisée, le commissaire doit à un moment quelconque du tour être activé et assister l'unité pour qu'elle puisse récupérer son statut de moral. Le joueur soviétique ne peut pas passer s'il a un commissaire (KOM) non activé empilé avec une unité démoralisée non activée qui n'est pas un AFV (Armored Fighting Vehicle).

Si une unité qui n'est pas un véhicule de combat blindé mais qui est démoralisée s'active pour récupérer son moral, tout commissaire (KOM) avec elle doit s'activer pour l'assister et les leaders qui ne sont pas des commissaires (KOM) ne peuvent pas appliquer leur modificateur de moral pour ces essais de récupération de moral.

6.66. La règle de la bête

Si 2 commissaires sont en jeu, et que seulement une unité soviétique en jeu est démoralisée, alors seul un commissaire (le plus proche en terme de points de mouvements) a besoin de se déplacer vers elle.

Exemple, lors de son tour le joueur soviétique a trois unités démoralisées. Il active son unité de commissaire (KOM) qui est respectivement à 2, 6 et 9 points de mouvements de distance des unités démoralisées. Il doit déplacer le pion de commissaire vers l'unité la plus proche (située à deux points de mouvements) et s'empiler avec elle. Au tour suivant, quand le joueur active le pion de commissaire et l'unité démoralisée, il jette le dé pour tenter une récupération en utilisant la valeur du commissaire (9 dans ce cas) et réussit, obtenant un jet de dés de 7. L'unité voit son statut changer de démoralisé à celui de moral intact et au prochain tour le commissaire se déplacera vers l'unité démoralisée la plus proche. S'il a échoué à faire récupérer le moral de cette unité, celle-ci prendra un pas de perte et le commissaire devrait rester sur place et essayer à nouveau de tenter une récupération de moral au prochain tour (en considérant que ce pas de perte n'a pas éliminé cette unité).

6.7. Les pertes chez les chefs

Les chefs peuvent être éliminés de plusieurs façons.

Un chef démoralisé qui est à nouveau démoralisé est éliminé (voir règle 14.11) .

Un leader démoralisé qui lance un jet de dés de 12 lors de son jet de dés de recouvrement de moral déserte et est éliminé (voir règle 14.44) .

D'autre part, si un chef est dans un hexagone où d'autres unités souffrent des pas de perte, il peut être tué ou gravement blessé. Après que toutes les pertes de pas aient été appliquées, le joueur propriétaire lance 2 dés pour chaque leader dans l'hexagone.

Soustrayez 1 du résultat pour chaque pas de perte enduré par les unités amies dans cet hexagone. Sur un résultat modifié de 2 ou moins, le chef est retiré de la partie.

De plus si un leader est en train d'être transporté dans un véhicule qui subit une élimination, il est également éliminé ; mais si une unité de véhicules à deux pas de perte souffre seulement d'une perte de son premier pas de perte alors référez vous à la procédure ci-dessus pour étudier le statut des unités empilées ensemble qui prennent des pertes. Les leaders transportés néanmoins subissent les effets du moral endurés par leur transport suivant la règle 5.65 et doivent de plus endurer un test de moral pour eux mêmes quand il est exigé (danger doublé).

6.71. Chefs isolés

Si un ou plusieurs leaders sont dans un hexagone avec pas d'autre unité, un leader est éliminé par pas de perte enregistré sur l'hexagone lors d'un tir direct ou d'un tir par bombardement (par exemple, X égale un leader éliminé, 2 X égale deux leaders éliminés, etc...).

Si une ou plusieurs unités de combat ennemies (pas des leaders ni des transports non armés) entrent dans un tel hexagone, lancez 2 dés pour chaque leader ami dans l'hexagone.

Sur un résultat de 9 ou plus, le chef pour qui le jet de dés a été effectué est retiré de la partie. Si le résultat est moins que 9, le chef est déplacé à un hexagone adjacent qui est, soit contrôlé par le côté ami, soit vacant. Si tous les hexagones adjacents sont occupés par des unités ennemies, le chef est éliminé.

Quand les leaders subissent un tir par Tir Direct ou Bombardement, ils ne subissent pas les modificateurs spécifiques à une unité, mais peuvent être affectés par les modificateurs de l'hexagone cible.

6.72. Décapitation

Si le chef le plus haut gradé d'un côté est éliminé, chaque leader non activé doit immédiatement subir un test de moral et si l'un d'eux échoue, il est alors affublé d'un marqueur Moved / Fired. De plus, au début du prochain tour, le nouveau leader le plus haut doit subir un test de moral. S'il le passe avec succès, alors toutes les autres forces fonctionnent normalement. S'il échoue, alors à nouveau tous les autres leaders doivent subir immédiatement un test de moral et en cas d'échec sont affublés du marqueur Moved / Fired. De plus, le côté correspondant souffre d'une pénalité permanente de -1 pour sa capacité d'initiative mais celle-ci ne peut jamais descendre en dessous de 0. Cet effet de décapitation survient seulement une fois, les pertes d'un leader ultérieurement n'entraînent pas à nouveau cette pénalité.

6.73. Pertes catastrophiques

Si un chef major, ou de grade plus élevé est éliminé, toutes les unités amies empilées avec le chef éliminé subissent un contrôle de moral immédiat. Soustrayez (n'ajoutez pas comme dans les contrôles de moral normaux) le modificateur de moral du chef éliminé du moral de chaque unité pour le contrôle de moral.

6.8. Les chefs de char

Tous les véhicules de combat blindés allemands, tous les véhicules de combat blindés britanniques après août 1943, tous les véhicules de combat blindés de la Garde soviétiques dans les scénarios ayant lieu en 1943 ou plus tard, et tous les véhicules blindés américains et polonais dans les scénarios ayant lieu en 1944 ou plus tard sont considérés comme ayant des chefs de char. Pour les autres nationalités, les instructions du scénario désigneront combien de chefs de char un côté peut déployer. Le joueur propriétaire assigne alors secrètement les chefs de char à ses unités de véhicules de combat blindés (enregistrez l'identification par lettre des véhicules de combat blindés possédant des chefs de char). Les TTBs (APCs) l'artillerie autoportée et les véhicule du génie blindés n'ont jamais de leader de chars et ne peuvent pas avoir de leader de chars qui leur seraient assignés. Cependant ils peuvent être tous activés par des leaders de chars et des leaders réguliers d'infanterie.

Les leaders normaux d'infanterie ne peuvent pas utiliser leur modificateur de moral pour aider au test de moral ou à la récupération de moral d'un véhicule de combat

blindé.

6.81. Effets

Un leader de char peut activer des VCBs (incluant des TTBs) dans son propre hexagone et tous les six hexagones adjacents. Si un VCB est activé par un leader de char, il peut initier un assaut (voir règle 12.1) ou se déplacer plus près d'une unité ennemie qui peut le repérer, qui est à sa portée et qui pourrait obtenir un résultat de combat sur lui par un tir anti-char.

6.82. Limitations

Les leaders de chars n'ont pas de grade, ne peuvent pas activer des unités non VCBs, ne peuvent pas activer d'autres leaders de chars par une activation subordonnée (voir règle 3.2), ne peuvent pas repérer pour le tir de bombardement (règle 9.1) et ne modifient pas le combat ou le moral.

6.83. Autres leaders

Les leaders réguliers d'infanterie ne peuvent pas activer ou diriger des chars (1.2), des véhicules de reconnaissance (habituellement des voitures blindées 1.2) ou des leaders de chars.

Cependant ils peuvent activer les transports de troupes blindés (APCs), les véhicules d'artillerie autoportée et les véhicules du Génie (tels que les AVRE ou le Crab), même s'ils sont des véhicules de combat blindés. Tous les véhicules de combat blindés et les leaders de char empilés dans l'hexagone d'un leader régulier d'infanterie peuvent s'activer simultanément avec lui si la pile s'active d'elle-même.

6.84. Les leaders de chars et les leaders réguliers s'activant ensemble

Si un leader régulier est empilé avec un leader de chars et que la pile s'active elle-même (voir règle 3.11), alors les deux leaders s'activent simultanément (ceci compte comme une seule activation). Ils peuvent activer des VCBs, des unités non VCBs et des leaders de grades inférieurs dans la pile et les hexagones adjacents normalement. Toutes ces unités et tous ces leaders peuvent réaliser tous types de mouvements et actions de tirs (voir règle 3.11), et l'activation subordonnée (voir règle 3.2) normalement, tout ceci dans le même segment d'action. Ceci inclut le déplacement en se rapprochant de1s unités ennemies et/ou l'initiation d'assaut (voir règles 5.4, 12.1) .

6.85. Les leaders d'unités de reconnaissance.

Chaque unité de reconnaissance (à pieds ou en véhicule ; elle peut être définie dans le livre du scénario), a toujours un leader d'unités de reconnaissance. Un leader d'unités de reconnaissance a les mêmes capacités et les mêmes limitations (6.82) qu'un leader de chars, excepté qu'il peut seulement activer des unités de reconnaissance.

6.9. Les chefs d'unités spéciales

6.91. Leaders de cavalerie

Un joueur dont les forces incluent des unités de cavalerie peut désigner un nombre quelconque de leurs chefs comme des chefs de cavalerie, à moins que les règles du scénario ne le stipulent autrement. Les chefs de cavalerie ont une capacité de mouvement de 6 et sont les seuls chefs qui peuvent ordonner une charge de cavalerie (voir règle 15.31) , ou une attaque par dépassement (overrun : voir les règles optionnelles). Dans tous les autres aspects, ils agissent comme des leaders réguliers.

6.92. Leaders d'unités de marine et de trains

Les unités navales et de trains ont toutes des leaders dédiés pour les buts d'activation et de déplacement (leur permettant de se déplacer au contact de l'ennemi). A l'inverse des leaders réguliers d'infanterie, l'activation d'une seule unité de marine ou de train permet l'activation simultanée d'une autre quelconque unité amie de marine ou de train ou de toutes les autres amies de marine ou de train, quelle que soit leur localisation.

7. Combats

7.1. Types de combats

Chaque unité qui choisit de « tirer » durant son segment d'activation peut réaliser un seul type de tir. Les types de tirs disponibles sont :

- les tirs par bombardements (voir règle 9.0)
- les tirs directs (voir règle 10.0)
- les tirs anti-chars (voir règle 11.0)
- l'assaut (voir règle 12.0) .

D'autre part, les unités inactives peuvent utiliser le tir d'opportunité (voir règle 13.0) pour attaquer une unité ennemie individuelle se déplaçant repérée, avec le tir direct ou le tir antichar. Les unités peuvent réaliser seulement un type de tir donné si les valeurs pour ce type de tir sont imprimées sur le pion de l'unité (voir règle 7.3).

7.2. Restrictions et limitations

7.21. Le pré requis pour le repérage

Les unités doivent être capables de repérer (voir règle 8.0) les unités ennemies afin de leur tirer dessus, excepté pour les unités utilisant le tir par bombardement. Un chef ami régulier non démoralisé à portée de repérage (voir règle 8.1) de la cible peut repérer la cible pour des unités effectuant un bombardement qui ne peuvent pas la repérer eux-mêmes..

7.22. Les types de tirs multiples

Une unité ne peut pas conduire plus d'un type de tir (voir règle 7.1) dans un tour donné d'une partie. Les unités ne peuvent ni s'activer, ni conduire un type de tir dans une phase d'action amie de leur joueur s'ils ont entrepris un tir d'opportunité (voir règle 13.0) dans la phase d'action du joueur ennemi.

7.23. Division du tir en plusieurs tirs

Une unité doit appliquer son entière puissance de tir contre une cible donnée, elle ne peut pas "diviser" son tir pour attaquer plus qu'une cible dans un segment d'action donné.

Exception : une unité de mitrailleuses lourdes (HMG : heavy machine gun) peut diviser sa valeur de tir direct pour attaquer des cibles multiples dans le même segment d'action. Ce tir "réparti" peut être combiné avec les valeurs de tir d'autres unités de façon normale (voir règle 7.33). Le plus petit nombre dans lequel une valeur de tir d'une mitrailleuse lourde peut être répartie est 3 (ainsi une unité de mitrailleuses lourdes allemande de valeur 9-5 peut tirer sur 3 cibles séparées à une force de 3 pour chacune). Une unité de mitrailleuses lourdes ne peut pas diviser son tir lorsqu'elle conduit un tir d'opportunité (voir règle 13.0) .

7.24. Tir bloqué

Les unités ne peuvent pas viser pour un tir direct un hexagone contenant des unités amies et ne peuvent pas non plus tracer une ligne de tir directe à travers un hexagone contenant des unités amies qui ne sont pas des véhicules de combat blindé. (Exception voir 10.1).

Elles PEUVENT dans le but d'un tir par bombardement viser un hexagone où a lieu un assaut. Elles peuvent aussi viser un hexagone où a lieu un assaut pour le but d'un tir antichar s'il n'y a pas d'unité de véhicules amis dans cet hexagone.

7.25. Immunité du blindage

Si une unité a une valeur de blindage (même une valeur de 0), elle est immunisée à tout sauf à un résultat X ou # X sur les tables de tir direct ou de tir par bombardement . Si l'unité est un TTB, tout ce qu'elle transporte (unité ou leader) est également immunisé . Le blindage ne donne pas de protection sur la table d'assaut (*par exemple, M = test moral pour toutes les cibles de l'assaut y compris tous les VCBs*).

7.3. Valeur de tir d'une unité et portée

La valeur de tir et la portée d'une unité sont imprimées sur le pion de l'unité sous forme de 2 nombres séparés par un tiret. Le chiffre avant le tiret est la valeur de tir – le chiffre après le tiret est la portée .

Certaines unités ont plus qu'un type de valeur de tir.



Exemple d'unités ayant plus qu'un type de valeur de tir

Les valeurs de tir sont codées sous forme de couleur par type comme suit :

- noire : tir direct



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir direct

- blanche : tir par bombardement



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir par bombardement

- rouge sur un fond jaune : tir antichar



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir antichar

Notez que certains schémas en couleur d'unité ne diffèrent que très légèrement. Ceci devrait être manifeste mais vérifiez le livre de scénarios du jeu en cas d'hésitation.

7.31. Restrictions

Les unités doivent posséder la valeur de tir appropriée afin de réaliser un tir spécifique de tir (*Par exemple, une unité avec aucune valeur de Tir Anti-char ne peut pas utiliser le Tir Anti-char*).

7.32. Portée de combat

Les unités doivent être à portée de leur cible pour l'attaquer. Tracez une ligne du centre de l'hexagone occupé par l'unité faisant feu jusqu'au centre de l'hexagone ciblé, et comptez les hexagones que traverse la ligne. Le nombre d'hexagones doit être inférieur ou égal à la portée de l'unité faisant feu . Comptez l'hexagone occupé par l' ou les unité(s) cible(s) mais pas l'hexagone occupé par les unités faisant feu.

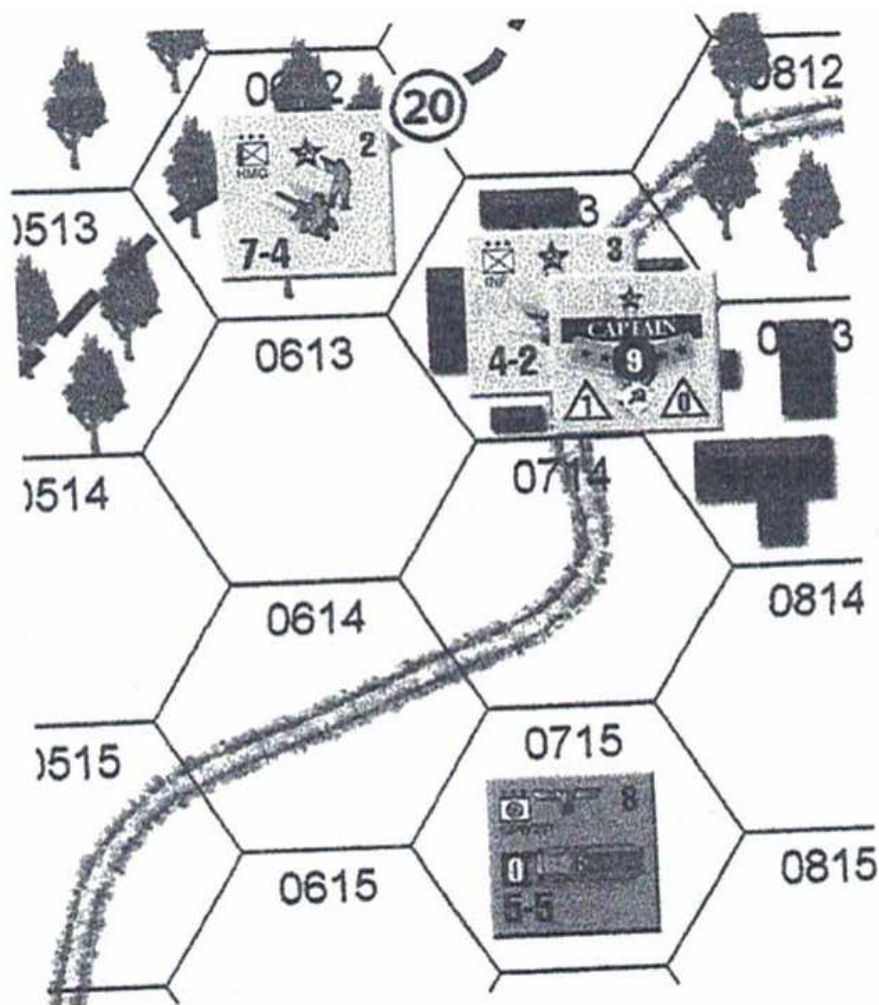
7.33. Combinaison de tirs

Les unités (y compris les points d'appui : strongpoints) peuvent ajouter leur valeur de tir direct ou de tir par bombardement ensemble pour faire une attaque plus forte. Seul le tir du même type peut se combiner - le tir direct ne peut jamais se combiner avec un tir par bombardement . Les valeurs de tirs anti-char ne peuvent jamais se combiner en une quelconque circonstance.

Les unités empilées ensemble dans le même hexagone peuvent toujours combiner leur tir, qu'elles aient un leader ou pas. Les unités dans les hexagones adjacents peuvent combiner leur tir seulement si elles sont activées par un leader qui a un modificateur de combat. Un leader peut combiner le tir de son hexagone plus un nombre d'hexagones adjacents égal à son modificateur de combat (voir règle 6.41) .

Jusqu'à trois majorations de facteurs d'artillerie hors carte peuvent être combinés en une seule attaque par segment d'action. Ils ne peuvent pas être combinés avec des unités sur carte.

Lorsqu'on utilise un tir combiné pour attaquer une cible avec des unités à des portées différentes (par exemple une unité adjacente à la cible et une unité située à deux hexagones) appliquez toujours les décalages de colonne les plus restrictifs sur la table de tirs.



Exemple :

Le capitaine soviétique avec un modificateur de combat de 1 est empilé avec une unité d'infanterie et est adjacent avec une unité de mitrailleuse lourde soviétique (HMG). Lors de la phase d'activation, le leader active ces deux unités pour un tir direct combiné vers le véhicule allemand SPW 251. Si les unités tirent séparément, les unités d'infanterie tireraient sur la colonne de tir de 4 avec aucun modificateur et la mitrailleuse lourde (HMG) tirerait sur la colonne de 4 également ceci étant dû à un décalage de -1, la cible se trouvant à trois hexagones ou plus de l'unité faisant feu. S'ils étaient combinés ils posséderaient une puissance de tir de 12 avec un décalage de -1 dû à la portée de la mitrailleuse lourde (l'hexagone cible est éloigné de trois hexagones ou plus) vers donc la colonne de tir de 7.

7.4. Effets du tir

Tous les types de tirs, si le combat le permet, peuvent résulter en l'un des résultats suivants (voir les tables de tirs appropriées) :

- pas d'effet
- M : l'unité affectée subit un test de moral (14.1).
- M # : idem que M sauf qu'il faut ajouter le chiffre situé en # au jet de dés pour le test moral.
- # : le # indique les pas de perte qui doivent être subis. Voyez les tableaux pour des applications spécifiques.

7.41. Tir direct et tir par bombardement.

Les attaques par tir direct et par bombardement affectent toutes les unités dans l'hexagone cible excepté les VCBs. Les VCBs (et toutes les unités chargées sur les TTBs) sont seulement affectés par un résultat « X » ou « #X ».

7.42. Le tir antichars.

Le tir antichar affecte seulement l'unité de véhicules individuels qui est visée (et tout ce qu'elle est en train de transporter) .

7.43. L'assaut

Le tir par assaut affecte toutes les unités ennemies dans l'hexagone d'assaut.(12.3). Le premier pas de perte dans la phase d'assaut doit être infligé aux unités avec le meilleur statut de moral (7.63).

7.44. Le tir d'opportunité.

Le tir d'opportunité affecte seulement l'unité se déplaçant de façon individuelle qui est visée (et tout ce qu'elle transporte, unité ou leader(s)). Les unités avec des valeurs de tir direct, et les VCBs avec une efficacité de l'attaque blindée (voir règle 11.2) peuvent conduire deux tirs d'opportunité chaque tour lors de deux phases d'activation ennemies différentes.

7.45. Les résultats

Déterminez les résultats sur la table de résultat des combats pour le type de tir approprié. Les résultats peuvent aller depuis les ou l'unité(s) cible(s) devant prendre des pas de perte (voir règle 7.6) ou des vérifications de moral (voir règle 14.1) jusqu'à pas d'effet du tout.

Les résultats de pas de perte peuvent être appliqués à toute unité suivant le désir du joueur propriétaire dans l'hexagone, excepté lorsqu'on exécute un tir d'opportunité (13.0) ou quand cela est spécifié par les tables de tir direct ou de tir par Bombardements.

7.46. Les marqueurs « MOVED/FIRED » (" s'est déplacé / a tiré ").

Une fois qu'une unité a réalisé un type quelconque de tir, placez un marqueur « Moved/Fired » (" s'est déplacé / a tiré ") –pour montrer qu'elle ne peut plus réaliser d'action supplémentaire ce tour (exception « le tir libre » quand toutes les unités ennemies sortent d'un hexagone d'assaut, voir règle 12.12) .

Quand une unité utilise son premier tir d'opportunité dans un tour, placez deux marqueurs « Moved/Fired » (" s'est déplacé / a tiré ") sur elle. Quand elle utilise son deuxième tir d'opportunité dans le tour, retirez le second marqueur Moved/Fired » (s'est déplacé / a tiré) et laissez le premier pour montrer qu'elle ne peut pas se déplacer, tirer ou s'activer ce tour.

7.5. Modificateurs de colonne et de jets de dés

Certaines conditions changent la colonne choisie, utilisée sur les tables de tir, de bombardement ou d'assaut, ou modifient le résultat d'un jet de dés de tir antichars.

7.51 L'application d'un modificateur de colonne.

Quand un modificateur de colonnes est applicable, montez ou descendez du nombre de colonnes égal au modificateur. *Par exemple, un modificateur de +2, changerait une attaque par bombardement de la colonne de puissance 5 à la colonne de puissance 12.*

Valeur de tir par bombardement										
	3	5	8	12	16	21	30	42	55	70+
2	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X	2X
3	-	M	M1	M1	M2	M2	X	X	2X	2X
4	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2	X	X
5	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2
6	-	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1
7	-	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M1
9	-	-	-	M	M	M	M1	M2	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	X
11	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X	2X
12	M	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X

Table de bombardement

Voyez les tables pour les modificateurs de colonnes pour chaque type de tir. Seule la table de tir direct a des modificateurs de colonnes limités à un maximum positif ou négatif (voir règle 10.3), mais aucune attaque sur aucune table n'est jamais réduite en dessous de la colonne la plus basse sur la table.

Quand un modificateur de jet de dés est applicable au tir antichars, ajoutez ou soustrayez le au résultat.

7.52 Modificateurs de colonne séparés dans une attaque.

Dans certains cas, un modificateur de colonnes s'appliquera à certaines unités dans un hexagone attaqué mais pas aux autres. Dans un tel cas, lancez un seul jet de dés pour l'attaque, mais utilisez différentes colonnes pour déterminer les résultats du combat sur les différentes unités cibles.

Exemple : une unité de HMG (Mitrailleuses lourdes) SS avec une valeur de tir direct de 11, tire sur un hexagone contenant une unité d'infanterie INF soviétique, une unité d'artillerie de 76.2 mm et un camion . La portée est de deux hexagones, si bien que l'unité HMG attaque l'unité d'infanterie sur la colonne de 11 sur la table de tir direct, et attaque l'unité d'artillerie sur la colonne 22 (modificateur de colonne de +2 contre l'artillerie) . Le joueur allemand lance une fois les dés, obtenant un jet de dés de 4. C'est un résultat de moral 1 contre l'unité d'infanterie et l'unité de camions et un résultat X contre l'unité d'armes, le canon . L'infanterie doit subir une vérification de moral M1, tandis que le canon est éliminé .

L'unité d'armes est éliminée et cette élimination transforme le test de moral de M1 pour l'unité d'infanterie en un test de moral de M2 (prenez toujours le pire cas).

Le camion aurait aussi subi un test de moral M1 qui serait modifié en un test moral de M2 comme pour l'infanterie (INF) mais l'élimination du canon conduit aussi à l'élimination du camion (voir la table de tirs directs pour les descriptions des résultats des combats).

7.6. Pas de pertes

Une unité de pleine force qui prend un pas de perte doit être retournée à son côté de force réduite. Une unité de force réduite qui prend un pas de perte est éliminée. Une unité avec aucun côté de force réduite et qui prend un pas de perte est aussi éliminée. Toute unité qui prend deux ou plus pas de perte est éliminée. Si un transport est éliminé, toute unité ou leader qui était chargé sur lui à ce moment, est aussi éliminée.

Toute unité qui subit un pas de perte et qui survit doit subir immédiatement un test de moral M2.

7.61. Tir direct et tir par bombardement

Chaque attaque par tir direct ou par bombardement affecte l'hexagone cible en entier. Un résultat « X » sur la table de tir direct ou de tir par bombardements cause les dommages suivants :

1. un pas de perte à une unité de combat dans l'hexagone (excepté les VCBs au toit fermé), ET
2. un pas de perte à un chariot, un camion ou une unité de traîneaux dans l'hexagone.

Dans tous les cas, le joueur propriétaire choisit quelle unité dans les deux catégories citées prend le pas de perte. Si un hexagone ne contient pas des unités d'un type donné (par exemple, pas d'unité de chariots ou de camions ou de traîneaux), le pas de perte pour ce type d'unité est ignoré.

Si un résultat « 2X » ou « 3X » est obtenu par le jet de dés, le tir cause deux ou trois points de perte (respectivement) aux deux types d'unités ci-dessus. Le joueur propriétaire doit choisir quelles unités dans chaque catégorie prennent les 2^{ème} et du 3^{ème} pas de perte, excepté qu'au moins un des pas de pertes doit être pris par un VCB à toit ouvert s'il en existe de présent.

Les VCBs au toit fermé ne prennent jamais de pas de perte depuis un tir direct ou un tir par bombardement. Cependant, ils doivent tous effectuer une vérification de moral M dans un hexagone où un résultat X, 2X ou 3X survient. Toutes les autres unités survivantes dans l'hexagone doivent faire une vérification de moral M2 après que les pas de pertes sont appliqués.

Exemple : un résultat « 2X » est obtenu au jet de dés contre un hexagone contenant une unité d'infanterie INF à pleine force, un char Tigre, un TTB (APC) SPW 251 et deux unités de chariots. Ceci inflige un pas de perte à l'unité d'infanterie INF allemande et élimine le TTB plus les deux unités de chariots. Le tank et l'infanterie de force réduite restent dans l'hexagone. Le char doit subir une vérification de moral M tandis que l'unité d'infanterie INF doit subir une vérification de moral M2.

7.62. Tir antichar

Les résultats du combat infligés par le tir antichar affectent seulement l'unité cible visée individuellement.

7.63. Assaut

Si un résultat « 1 » est obtenu au jet de dés sur la table d'assaut, le tir cause les dommages suivants :

1. un point de perte à une unité de combat ennemie d'une sorte quelconque dans

l'hexagone d'assaut, ET

2. un pas de perte à une unité ennemie de chariots, de camions ou traîneaux dans l'hexagone.

Dans les deux catégories de type d'unités ci-dessus, le premier pas de perte doit être pris par une unité avec le meilleur statut de moral.

Une unité en bon ordre doit subir le premier point de perte si des unités ennemies ébranlées ou démoralisées de son type sont présentes dans l'hexagone. Si toutes les unités amies d'un type donné dans l'hexagone sont ébranlées et démoralisées alors, une unité ébranlée doit prendre le pas de perte. Si toutes les unités amies d'un type donné sont démoralisées, le joueur propriétaire choisit laquelle prend le premier pas de perte.

Si un résultat « 2 » ou « 3 » est obtenu au jet de dés, le tir cause deux ou trois pas de pertes (respectivement) aux deux types d'unités citées ci-dessus. Le joueur propriétaire peut choisir quelles unités dans chaque catégorie prennent le second et le troisième pas de perte, excepté qu'au moins une des pertes doit être prise par un VCB (d'un type quelconque) s'il est présent. Comme avec le tir direct et le tir par bombardement, les pas de perte envers des types d'unités absentes sont ignorés.

Exemple : un hexagone occupé par les allemands contient une unité d'infanterie INF, une unité d'HMG (mitrailleuse lourde) ébranlée, un char Tigre, un TTB SPW 251 et deux camions. Toutes les unités sont en pleine force. Si des unités alliées lancent un assaut dans l'hexagone et obtiennent un résultat au jet de dés de « 1 », le joueur allemand devra retirer un camion du jeu et appliquer ensuite un pas de perte à soit, l'unité d'infanterie, soit le char ou le TTB à son choix . Il ne pourrait pas appliquer le pas de perte à l'unité HMG (mitrailleuse lourde) parce qu'elle est ébranlée et que les autres unités de combat ne le sont pas.

Si le joueur allié a obtenu un résultat au jet de dés de « 2 » ou de « 3 », le joueur allemand devrait retirer les deux camions du jeu. Il serait ensuite libre d'allouer les deux ou trois points de perte parmi ses unités comme il le désire, excepté qu'il doit appliquer le premier pas de perte à une unité autre que l'unité d'HMG (mitrailleuse lourde) ébranlée et qu'il doit appliquer au moins un pas de perte au char ou au TTB.

Après avoir appliqué tous les pas de pertes, chaque unité survivante doit subir une vérification de moral de M2.

Si des unités actives quelconques dans l'hexagone d'assaut ne participaient pas à l'assaut, alors aucun pas de perte que leur côté prend ne peut leur être appliqué (voir règle 12.3) .

7.64. Tir d'opportunité

Le tir d'opportunité affecte seulement l'unité en déplacement précise qui est la cible du tir. Par conséquent, les résultats de combat (y compris les pas de pertes) infligés par les tirs d'opportunité ne s'appliquent pas aux autres unités dans l'hexagone avec l'unité en cours de déplacement. Chaque unité peut conduire deux attaques par tirs d'opportunité par tour si elle utilise le tir direct ou si elle est un VCB avec une efficacité en combat blindé (voir règle 11.2) qui utilise le tir antichar.

8. Repérage

Le repérage est le fait de voir l'ennemi, si bien que vous pouvez lui tirer dessus, et ceci est seulement réalisé par les unités de combat (1.2) et parfois les leaders. Chaque type de tir (tir direct, bombardement, tir antichar, tir d'opportunité) a une

exigence de repérage légèrement différente.

Le Tir Direct affecte la totalité de l'hexagone et au moins une unité ennemie dans l'hexagone cible doit être repérée par l'unité faisant feu. Une fois qu'une telle unité a été repérée, l'hexagone peut se faire tirer dessus et toutes les unités dans l'hexagone sont affectées normalement, qu'elles aient été repérées ou pas (voir 8.2 ; exception : 7.64).

Le Tir par Bombardement est similaire en ceci qu'il affecte l'hexagone globalement et qu'au moins une unité ennemie dans l'hexagone cible doit être repérée, mais SOIT l'unité faisant feu, SOIT un leader ami peut repérer l'ennemi pour le tir de bombardement.

Pour le Tir Antichar et le Tir d'Opportunité, l'unité cible individuelle donnée doit être repérée par l'unité faisant feu pour se faire tirer dessus, qu'il y ait d'autres unités dans l'hexagone qui aient été repérées ou pas (voir 8.2).

Quand l'unité ou le leader qui a repéré une unité se déplace hors de portée de repérage, cet ennemi n'est plus repéré (il n'y a pas de « passage » de l'information du repérage à d'autres unités ; exception : 8.22).

8.1. Portée du repérage

La portée du repérage est la distance en hexagones depuis le lieu d'une unité jusqu'à des unités ennemies qu'elle peut « voir ». Durant la journée, les unités en terrain clair peuvent voir sur 12 hexagones dans toutes les directions. Le terrain limitant (voir règle 8.2) et les terrains en hauteur indiqués par des lignes d'élévation du terrain , 8.3)

réduisent la portée du repérage, soit en cachant les unités occupant le terrain limitant, soit en bloquant les lignes de vue (LOS, 8.4).

Les unités sur des terrains en hauteur ont leur portée de repérage augmentée (voir règles 8.33, 8.34), bien que ceci n'augmente pas la portée à laquelle elles peuvent être vues.

La météo ou le moment de la journée peuvent diminuer la portée du repérage (voir aussi les règles spéciales du scénario) . La portée du repérage la nuit est normalement d'un ou deux hexagones. Certains scénarios incluent d'autres règles de repérage spéciales.

8.11. Du crépuscule jusqu'à l'aube.

La transition depuis la nuit vers le jour ou vice versa expose à un moment à un changement de portée des repérages. Les règles spécifiques du scénario identifieront le moment où le jour ou la nuit surviennent. Utilisez les portées de repérage suivantes en relation avec ces moments.

- 60 minutes avant l'aube : la portée de repérage est de 1 ou deux hexagones (voir ci-dessous), les règles de nuit s'appliquent.
- 45 minutes avant l'aube : la portée de repérage est de 2 hexagones. Les règles de nuit s'appliquent.
- 30 minutes avant l'aube : la portée de repérage est de 4 hexagones, aucune règle de nuit ne s'applique.
- 15 minutes avant l'aube : la portée de repérage est de 8 hexagones, aucune règle de nuit ne s'applique.
- Le jour : portée de repérage de 12 hexagones.

- 60 minutes avant le crépuscule : la portée de repérage est de 12 hexagones.
- 45 minutes avant le crépuscule : la portée de repérage est de 8 hexagones, pas de règle de nuit.
- 30 minutes avant le crépuscule : la portée de repérage est de 4 hexagones, pas de règle de nuit.
- 15 minutes avant le crépuscule : la portée de repérage est de 2 hexagones, les règles de nuit s'appliquent.
- Nuit : la portée de repérage est de 1 ou 2 hexagones (voir ci-dessous), les règles de nuit s'appliquent.

8.12. Obscurité ou nuit.

Si les règles du scénario ne le spécifient pas, lancez un dé pour la portée de repérage au début de la partie. Sur un résultat de 1 à 4, la portée de repérage est de 1 hexagone, sur un résultat de 5 ou 6 la portée de repérage est de deux hexagones.

8.2. Terrain limitant.

La table des effets de terrain (Terrain Effects Chart : TEC) liste de nombreux types de terrain qui empêchent de voir des unités camouflées à l'intérieur de ce terrain jusqu'à moins d'une certaine distance. Un tel terrain est appelé « terrain limitant ».

Pas tous les terrains limitants bloquent la ligne de vue (Line Of Sight : LOS) (8.4) mais de nombreux terrains le font. *Par exemple, les champs, les broussailles et les hautes herbes sont des facteurs limitants qui ne bloquent pas la ligne de vue et les villes et les bois la bloquent – voir la Table des Effets de Terrain (Terrain Effects Chart : TEC).* Les scénarios peuvent spécifier des types de terrains limitants additionnels.

8.21. Repérage d'un terrain limitant

Une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue peut seulement être repérée par des unités ennemies à moins de la distance désignée sur la Table des effets de terrain (TEC : Terrain Effect Chart), (ou moins si la portée de repérage est moindre due à la nuit, à la météo, ou à d'autres règles spéciales du scénario) ou si la ligne de vue vers l'hexagone de l'unité est bloquée (voir règle 8.41) .

La portée de repérage est de trois hexagones pour les unités ou les leaders en terrain limitant à moins que la TEC (Terrain Effect Charts : Table des Effets du Terrain) ou des règles spéciales de scénarios ne le spécifient différemment.

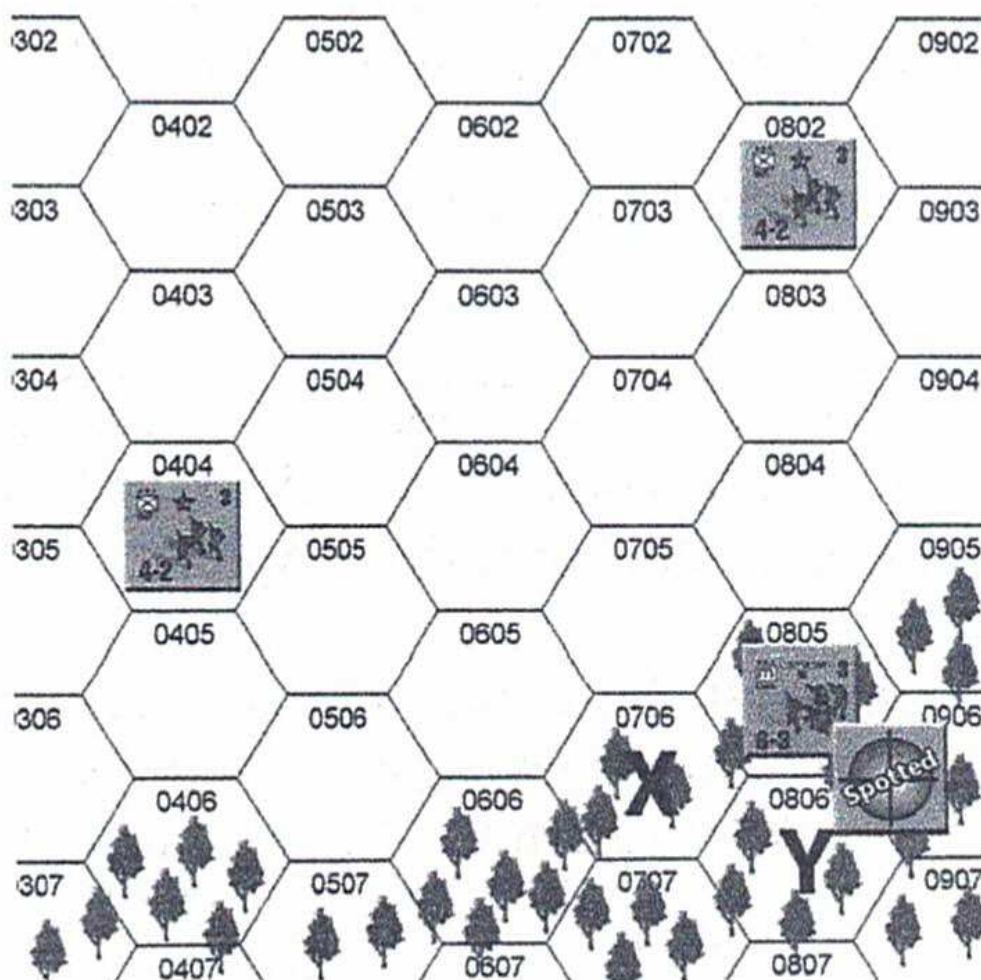
8.22. Les marqueurs « SPOTTED » (" repéré ")

Quand une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue fait feu à l'intérieur de la ligne de vue d'un ennemi (LOS, 8.4), placez un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur le haut de l'unité qui a tiré et un autre marqueur sous toutes les unités dans l'hexagone qui n'ont pas tiré. Tant que le marqueur « SPOTTED » (" repéré ") reste sur une unité, elle est considérée comme étant dans un hexagone de terrain libre pour les buts du repérage (les unités éloignées jusqu'à douze hexagones peuvent la repérer durant les tours de la journée si elles ont une ligne de tir vers l'hexagone de cette unité) bien que l'unité continue à recevoir tous les bénéfices défensifs du terrain pour le combat.

Les unités ennemies à portée peuvent utiliser le tir direct et le tir par bombardement pour frapper un hexagone avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur lui, et toutes les unités dans l'hexagone qu'elles soient repérées ou non, sont affectées normalement. Cependant, seules les unités avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur elles peuvent être touchées par un tir antichars. Si une unité avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") au dessus d'elle se déplace vers un autre hexagone qui est SOIT un terrain limitant ET à une distance supérieure à celle de la portée de repérage sur la table des effets de terrain depuis des unités ennemies, SOIT est en dehors de la ligne de vue ennemie, retirez le marqueur « SPOTTED » (" repéré ") de l'unité.

Toutes les unités dans un hexagone d'assaut sont marquées avec un marqueur « repéré ».

Comme les unités repérées perdent leur statut repéré quand elles quittent leur hexagone original et entrent dans un autre hexagone de terrain limitant, elles ne peuvent pas se faire tirer dessus par un tir d'opportunité durant ce mouvement, à moins que l'unité ou les unités qui font feu puissent repérer la cible dans les deux hexagones. Le tir d'opportunité peut seulement survenir quand une unité se déplace dans un hexagone où elle reste repérée.



Dans l'illustration, l'unité du génie allemande ENG est repérée dans son hexagone actuel de bois épais qui est un terrain limitant.

Si cette unité se déplace vers l'hexagone X , elle ne sera plus repérée par l'unité soviétique dans l'hexagone 0802 parce qu'elle est distante de 4 hexagones dans un terrain limitant mais le nouvel hexagone peut être repéré par l'unité soviétique dans l'hexagone 0404 si bien qu'elle reste repérée. Si l'unité allemande se déplaçait à la localisation Y elle ne pourrait plus être repérée.

8.23. Capacités de repérage spéciales.

Les unités de reconnaissance à pieds et montées sur un véhicule (1.2) possèdent deux capacités de repérages spéciales. La première capacité est qu'elles peuvent repérer l'ennemi dans un terrain limitant à un hexagone plus loin que le tableau des effets de terrains spécifié pour les autres unités et les leaders. *Par exemple, une unité ennemie dans une ville peut normalement être repérée à trois hexagones ou moins, mais une unité de reconnaissance peut la repérer à quatre hexagones.*

Leur seconde capacité est qu'elles peuvent placer un marqueur repéré sur n'importe quelle unité, qu'elles peuvent repérer par tour, comme si cette unité ennemie avait « rompu » son camouflage en tirant. De tels marqueurs de repérage sont retirés comme décrit plus haut.

8.24. Illustration du terrain.

Un hexagone contient un terrain limitant si le dessin du terrain remplit plus qu'un quart de l'hexagone (un espace minuscule n'est pas un terrain limitant). Dans la plupart des cas, il devrait être évident si le dessin du terrain remplit plus qu'un quart de l'hexagone mais s'il y a désaccord, alors, considérons que l'hexagone contient un terrain limitant.

8.3 Elévation.

Le plateau de jeu contient des changements de niveau d'élévation indiqués par des lignes d'élévation spécifiant une hauteur en mètres au dessus du niveau habituel (ou en dessous du niveau du plateau de base dans le cas d'un Wadi/ravin).

8.31. Lignes d'élévation

Chaque ligne habituellement représente un changement d'élévation de 20m. Les hexagones contenant les lignes d'élévation sont appelés « Hexagone de pente ». Dans le cadre d'un blocage potentiel ou au contraire d'une possibilité potentielle permettant une ligne de vue (LOS : Line Of Sight), ces hexagones sont considérés comme un hexagone complet d'élévation partout dans l'hexagone. Les hexagones de pente ne fournissent pas de camouflage, cependant ils ne sont pas un terrain limitant, bien qu'ils puissent bloquer une ligne de vue (LOS : Line Of Sight). Les pentes abruptes sont similaires mais représentent des changements d'élévation plus importants et présentent des difficultés additionnelles. Les unités sur une élévation plus haute ont des avantages de combat ; voyez les tables de tirs.

Sur la plupart des plateaux de jeu, les lignes d'élévation entourent d'autres hexagones en hauteur créant ce qui est habituellement appelé « une colline ». Ces autres hexagones intérieurs en hauteur qui ne sont pas des pentes sont considérés comme un terrain clair à moins qu'ils soient occupés par d'autres caractéristiques de terrain comme des bois.

8.32. Les terrains qui bloquent la ligne de vue (LOS : Line Of Sight).

La table des effets de terrain (TEC : Terrain Effects Chart) spécifie quels types de terrains sont suffisamment hauts pour bloquer la ligne de vue du fait de la végétation, de bâtiments ou d'autres obstructions pour une unité qui repère et une cible sur le même niveau.

TABLEAU D'EFFETS DE TERRAIN

Type de Terrain	Coût de déplacement			Retranchement	Creusement de tranchées	Portée de repérage	Autres effets
	Infanterie	Unité motorisée	Unité mécanisée				
Tout hexagone d'eau	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	non	non	Pas d'effet	Seulement pour les unités navales, amphibies et aériennes
Fossé antichar	2	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	non	non	Terrain limité	Décalage de -1 en Tir Direct ; tire en premier ; les unités du génie les retirent en trois tours, les autres unités à pied en 5 tours.
Plage	1	4	3	oui	oui	Pas d'effet	-1 de décalage au tir par bombardement
Grotte	+ 0	+ 0	+ 0	non	non	Seulement depuis un hexagone adjacent	Pas de Tir Direct, pas de Tir par Bombardement, -2 de décalage pour l'assaut (voir la règle 16.7)
Terrain libre 	1	2	1.5	oui	oui	12 hexagones	Aucun
Côté d'hexagone de falaise	Toute la capacité de déplacement de l'unité	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Voir les notes	Voir les notes
Ruisseau	+ 0	+3	+1	oui	oui	Pas d'effet	Aucun. Choisissez le côté de part et d'autre du ruisseau pour le retranchement.
Dents de Dragon	1	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	non	non	Pas d'effet	-1 de décalage pour le Tir Direct pour les unités à pieds.
Unité retranchée	+ 0	+ 0	+ 0	non	oui	Pas d'effet	-1 de décalage pour le Tir Direct, pour le Tir Antichar, pour le Tir par Bombardement, tire en premier.
Retranchement	+ 0	+ 0	+ 0	oui	non	Pas d'effet	-2 de décalage pour le Tir Direct, pour le Tir par Bombardement, pour le Tir lors de l'assaut, tire en premier. Seulement un pion de retranchement est permis par hexagone
Champs / Broussaille / Herbes hautes	1.5	4	3	oui	oui	Terrain limitant	Voir les notes
Bois épais / jungle épaisse	3	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	non	non	Voir les notes	-2 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour Tir Antichar, -1 de décalage pour le Tir par assaut, tire en premier, désorientation
Côté d'hexagone de haie	+0	P (prohibited : interdit)	+2	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Voir les notes	-1 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour Tir Antichar ; les unités du génie (ENG : Engineer) peuvent passer à travers la haie

TABLEAU D'EFFETS DE TERRAIN

Type de Terrain	Coût de déplacement			Retranchement	Creusement de tranchées	Portée de repérage	Autres effets
Jungle	2	P (prohibited : interdit)	4	Oui	Non	Voir les notes	-1 de décalage pour le Tir Direct, -1 de décalage pour le tir par Bombardement -1 de décalage pour le Tir par assaut, tire en premier, désorientation
Bois clairsemés / jungle clairsemée	1	3	2	oui	oui	Voir les notes	-1de décalage au Tir Direct dans l'hexagone ou lorsque le tir passe à travers l'hexagone
Grande rivière	2	P (prohibited : interdit)	4	Oui	oui	Pas d'effet	Voir les notes. On ne peut la traverser sans un pion du génie (ENG) ou un pont / un gué. Choisissez le côté désiré de part et d'autre de la rivière pour le retranchement.
Mangrove	2	5	4	Oui	oui	Voir les notes	-1de décalage au Tir Direct, pour le tir par Bombardement
Petite rivière	2	P (prohibited : interdit)	4	Oui	oui	Pas d'effet	Voir les notes. Choisissez le côté de part et d'autre de la rivière pour le retranchement.
Verger / palmeraie	1	2	2	Oui	oui	Voir les notes	Néant
Remblai de chemin de fer	2*	4*	3*	oui	non	Bloque la ligne de tir	-1de décalage au Tir Direct, pour le tir par Assaut
Rizière /marais salant	2	4	3	non	non	Pas d'effet	+1 de décalage au Tir Direct, pour le tir par Bombardement -1 de décalage
Route 	2/3	1/2	2/3	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Pas d'effet	Néant
Terrain rocheux	1	4	4	oui	non	Voir les notes	-1de décalage au Tir Direct, -1 de décalage pour le tir par Bombardement , -1 de décalage pour le tir par assaut
Banc de sable	+0	+2	+1	non	non	Pas d'effet	Empêche le déplacement d'une unité navale
Dunes de sable	2	3	3	oui	oui	Voir les notes	-1 de décalage au Tir Direct,-1 de décalage pour le tir antichar
Pente	+0	+2	+1	oui	oui	Voir les notes	Voir les notes

TABLEAU D'EFFETS DE TERRAIN

Type de Terrain	Coût de déplacement			Retranchement	Creusement de tranchées	Portée de repérage	Autres effets
Fumée	+1	+1	+1	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Voir les notes	-1 de décalage au Tir Direct, -1 de décalage pour le tir antichar dans un hexagone de fumée ou depuis l'hexagone de fumée vers le dehors de l'hexagone de fumée
Pente raide	+1	+5	+4	oui	Oui	Voir les notes	Voir les notes
Marais 	2	P (prohibited : interdit)	P (prohibited : interdit)	oui	oui	Terrain limitant	Décalage de +1 en tir direct, -1 en tir par bombardement, de -1 en assaut.
Ville 	1	1	1	oui	non	Voir les notes	Décalage de -2 en tir direct, en tir par bombardement et en assaut. De -1 en tir anti-chars.
Piste et sentier	1	1	1	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Pas d'effet	Voir les notes
Village	1	1	1	oui	non	Voir les notes	Traiter les occupants comme s'ils avaient creusé des tranchées
Oued et ravine	2	4	3	oui	non	Voir les notes	-1 de décalage au Tir défensif, -1 pour le tir antichar, tire en premier lors du tir d'assaut
Fil de barbelés	+1	+2	+1	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Hors sujet (voir l'autre terrain dans l'hexagone)	Pas d'effet	-1 de décalage pour le tir en assaut. Peut être retiré par des unités du génie (ENG)
Bois 	2	5	4	oui	non	Voir les notes	Décalage de -2 en tir direct, de -1 en tir antichar, de -1 en assaut

Note sur le terrain

Les cartes contiennent des types de terrains qui représentent la végétation, les changements d'élévation et les niveaux d'humidité ou d'irrégularités qui peuvent affecter le mouvement, la visibilité et le combat. A moins que cela ne soit spécifié dans une section « autre » d'un scénario, toutes les restrictions de terrains applicables, s'appliquent.

La table des effets de terrains énumère les nombreux types de terrains qui empêchent de voir des unités camouflées à l'intérieur de ce terrain jusqu'à ce qu'on se trouve à moins d'une certaine distance. Un tel terrain est appelé « terrain limitant ». Pas tous les terrains limitants bloquent la ligne de tir (LOS) (8.3). Certains scénarios peuvent spécifier des types de terrains limitants additionnels.

Si cela n'est pas spécifié dans le tableau ci-dessus, le terrain bloquant la ligne de vue (8.3) est une élévation (de 20 mètres) plus haute que le terrain qui l'entoure, pour déterminer la ligne de tir.

Dans certains cas des marqueurs spéciaux peuvent être placés sur des caractéristiques de terrains désignant un changement à ce type de terrain (règles non applicables, ou changeant une colline en dépression, des bois en vergers....) Ces marqueurs devraient être placés au centre de la caractéristique du terrain pour indiquer son statut.

- Hexagone entier d'eau. Tout coût de mouvement dans l'eau est de 1 point de mouvement pour les unités navales. Les unités amphibies, soit se déplacent comme des unités terrestres, soit comme des unités navales, mais pas les deux dans le même tour.
- Côté d'hexagone de falaise. La ligne de tir est bloquée depuis l'unité la plus basse vers l'unité la plus haute, mais pas vice versa. Seule une unité à pieds peut traverser un hexagone de côté de falaise et seulement si elle est en bon ordre et empilée avec une unité du génie (ENG : Engineer) qui n'entreprend pas d'autre action ou si l'unité est un commando.
- Les dents de dragon. Elles peuvent être placées dans tout hexagone excepté les hexagones d'eau. Elles peuvent être détruites par un tir antichar (valeur de blindage de 6 avec 2 pas) ou une unité du génie (ENG : Engineer).
- Les Champs / Broussailles / Hautes herbes. En hiver (les tours de Décembre à Février dans tous les climats sauf le climat tropical), traitez ceci comme un terrain libre (pas de terrain limitant pour quoi que ce soit).
- Bois denses et jungle dense. Bloque la ligne de vue. Les unités occupant une forêt dense / une jungle dense ne peuvent pas être repérées par des unités ennemies situées à plus d'un hexagone. Les leaders dans la jungle dense affectent seulement les unités dans un même hexagone. Les bois denses remplacent les anciennes forêts denses ou épaisses.
- Haies. Une haie bloque la ligne de vue excepté le fait que les unités adjacentes à un côté d'hexagone de haie peuvent voir à travers la haie sans restriction ; et les unités qui ne sont pas adjacentes à un côté d'hexagone de haie peuvent voir l'hexagone situé immédiatement derrière la haie et pas plus loin s'ils sont à moins de trois hexagones. La ligne de vue depuis une crête d'un d'hexagone de façon descendante n'est pas affectée par les côtés d'

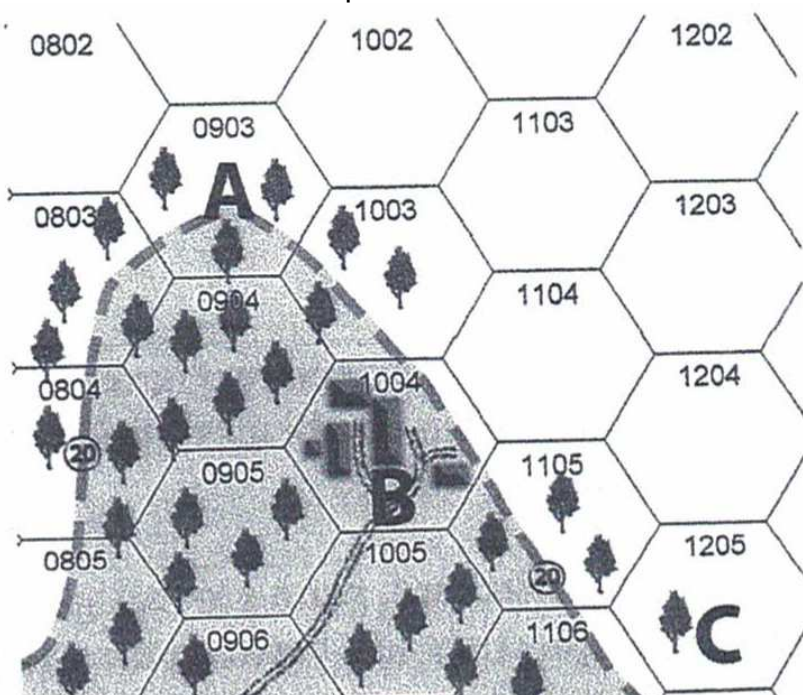
hexagones de haie. Une unité du génie en bon ordre qui dépense deux phases d'activation adjacente à un côté d'hexagone de haie peut tracer une brèche à travers la haie. Traitez ce côté d'hexagone comme non obstrué pour le reste de la partie.

- Jungle. Bloque la ligne de vue. Des unités dans la jungle ne peuvent pas être repérées par des unités situées à plus d'un hexagone. Les leaders affectent seulement les unités dans le même hexagone.
- Forêts clairsemées et jungle clairsemée : terrain limitant (voir règles 8.2). Les unités peuvent tracer une ligne de vue à travers un hexagone de forêts éparses ou de jungle clairsemée mais ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers deux hexagones ou plus de bois clairsemés ou de jungle clairsemée.
- Rivière majeure et rivière mineure. Décalage de +1 pour le tir Direct et +1 pour le tir antichar contre les unités traversant la rivière avec l'assistance d'un pion du génie (ENG : Engineer). Décalage de -2 pour la première phase d'assaut de l'attaquant si aucune côté n'a un pion du génie. Les unités amphibies peuvent traverser ou se déplacer le long des rivières en utilisant des mouvements de type naval. Les rivières mineures sont interdites aux unités navales mais pas aux unités amphibies. Les rivières majeures sont navigables pour les unités navales et amphibies.
- Mangrove. Terrain limitant, bloque la ligne de vue.
- Verger et palmeraie : terrain limitant (voir règle 8.2) pour les unités se déplaçant à pieds et les unités d'armes qui ne peuvent pas être repérées au-delà de 5 hexagones. Les unités peuvent tracer une ligne de vue à travers un hexagone de verger / palmeraie mais ne peuvent pas tracer une ligne de vue à travers deux hexagones ou plus.
- Remblais de chemin de fer : le coût de déplacement montré est seulement payé lorsque les unités entrent dans cet hexagone depuis un hexagone qui n'est pas un hexagone de voie ferrée. Traitez le sinon comme une piste.
- Terrain rocailleux : terrain limitant pour les unités se déplaçant à pieds. Remplace l'ancien terrain de rochers brisés.
- Dunes de sable : terrain élevé, bloque la ligne de tir.
- Pente : un côté d'hexagone de pente correspond à tout hexagone avec une ligne d'élévation le parcourant représentant la transition d'une élévation plus basse vers une élévation plus haute. La ligne d'élévation indique une élévation de 20m ou plus au-dessus du terrain adjacent. Si un cercle de ligne d'élévation entoure un autre, le plus petit des deux se trouve à un niveau plus haut que le plus grand si cela n'est pas indiqué sur la carte. Les mouvements dans une pente sont payés seulement quand on rentre dans l'hexagone avec la ligne d'élévation. Une unité qui se déplace le long d'une ligne d'élévation paie aussi le coût de la pente. Les hexagones à l'intérieur des élévations qui n'ont pas de marquage sur eux sont aussi du même niveau d'élévation que la pente mais ne sont pas des hexagones de pente. Au lieu de ceci ils sont traités comme un terrain clair normal à moins qu'ils soient garnis avec d'autres marqueurs de terrain.

Une pente est un terrain élevé en hauteur et bloque la ligne de vue. Les unités / les leaders ajoutent six hexagones à leur portée de repérage pour chaque hauteur de 20 m au dessus de l'unité repérée. Un décalage de -1 au tir direct et de -1 au tir antichar est appliqué si l'unité qui fait feu se trouve sur une élévation plus basse. Un décalage de +1 est appliqué pour le défenseur à la première phase d'assaut si l'hexagone d'assaut est plus haut que tous les hexagones depuis lesquels l'attaquant est entré.

- Ville : terrain limitant. Ajoute une élévation de 20m à l'hexagone et 6 hexagones à la portée de repérage des unités situées dans la ville. Bloque la ligne de vue.
- Piste et sentier : ajouter 1 à la capacité de déplacement des unités à pieds qui débutent et restent sur la piste / le sentier durant l'activation.
- Village : bloque la ligne de vue. Terrain limitant.
- Oued et ravine : représentent une dépression dans le sol ou un lit de rivière asséché qui est un relief (20 m) en dessous du terrain adjacent. Terrain limitant.
- Fil de fer barbelé : vous pouvez le placer dans tout hexagone sauf un hexagone d'eau.
- Forêt : terrain limitant. Bloque la ligne de vue.

Dans le cadre d'une partie, pour les lignes de vue, elles sont considérés comme étant à 20m de hauteur en plus de l'élévation du terrain sur lequel ils se trouvent.



Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, les bois clairsemés (light woods) sur la localisation A (Hexagone 0903) sont de 20 m de hauteur et sur une élévation de 20 m, pour un obstacle total de ligne de vue de 40 m.

La même chose serait vraie pour la ville située dans la localisation B

(hexagone1004). Les bois clairsemés dans la localisation C (hexagone 1205) seraient seulement à une hauteur de 20 m puisque le terrain est de niveau plat (0 m).

8.33. Portée de repérage accrue

La portée de repérage depuis un hexagone est augmentée de 6 hexagones pour chaque niveau d'élévation au dessus de l'hexagone en train d'être repéré. Par conséquent, une unité dans un hexagone avec une élévation de 40 m peut repérer des unités à une élévation plane de 0m jusqu'à $12 + (2 \times 6) = 24$ hexagones de distance. Cette augmentation est limitée durant les tours affectés par la nuit, la météo ou d'autres cas de visibilité réduite pour la distance maximale de repérage dans ces conditions. La portée de repérage depuis des élévations plus basses vers des élévations plus hautes n'est jamais accrue pour une raison quelconque.

8.34. Hexagones de ville.

Les unités ou les leaders vont effectuer des repérages normalement depuis le niveau du sol plan de 0m.

Cependant lorsque le repérage se fait depuis un hexagone de ville (pas un village) traitez la ville comme étant à une hauteur de 20 m plus haut que le terrain sur lequel elle se situe. Ainsi si une ville est localisée sur une ligne d'élévation de 20 m, traitez la comme à une élévation de 40 m pour les buts de ligne de vue et des portées de repérage. Une ville a un niveau de 0m compte comme 20 m en hauteur pour le repérage. L'élévation accrue n'agit que pour le repérage, jamais pour tirer. Mais une unité d'artillerie ou de mortier peut effectuer des repérages pour son propre tir en utilisant l'élévation accrue (9.1).

8.4. Ligne de vue (LOS : Line Of Sight)

Afin de repérer une unité ennemie, une unité active ou un leader doit tracer une ligne de vue (LOS : Line of Sight) jusqu'à la cible. La ligne de vue est déterminée en prenant une règle et en traçant une ligne droite depuis le centre de l'hexagone de l'unité active jusqu'au centre de l'hexagone cible.

Une ligne de vue peut entrer dans un hexagone avec n'importe quel type de terrain mais ce terrain détermine si la ligne de vue passe à travers ou pas.

8.41. La ligne de vue est bloquée

Si à la fois l'hexagone de repérage et l'hexagone cible sont sur le MÊME niveau et que :

- un hexagone de terrain limitant qui bloque la ligne de vue se trouve entre les deux hexagones.
- Un ou plusieurs hexagones de pente d'une élévation plus haute se trouve(nt) entre les deux hexagones.
- La ligne de vue se trouve sur un côté d'hexagone entre deux hexagones qui TOUS LES DEUX contiennent soit un terrain limitant qui bloque la ligne de vue soit un hexagone de pente d'une élévation plus haute.
- Plus d'un hexagone de verger, de palmeraie, de bois clairsemés ou de jungle clairsemée ou l'équivalent se trouvent entre les deux hexagones.

8.42. La ligne de vue est bloquée.

Si à la fois l'hexagone de repérage et l'hexagone cible se trouvent sur des élévations DIFFERENTES et que :

- Un ou plusieurs hexagones de pente d'élévation supérieure que l'unité la plus haute se trouvent entre les deux hexagones,
- un ou plusieurs hexagones de pente du même niveau que l'unité la plus haute se trouvent entre les deux hexagones et que l'hexagone de pente est plus proche (non équidistant) de l'unité la plus basse par rapport à l'unité la plus haute
- Un hexagone de terrain limitant qui bloque la ligne de vue (par exemple ville, ou bois) qui est à une élévation plus haute que l'unité la plus haute, se trouve entre les deux hexagones.
- Un hexagone de terrain limitant qui bloque la ligne de vue, (par exemple ville ou bois), de la même élévation que l'unité la plus haute se trouve entre les deux hexagones et que l'hexagone de terrain limitant est plus proche (non équidistant) de l'unité la plus inférieure que de l'unité la plus haute.

8.43.

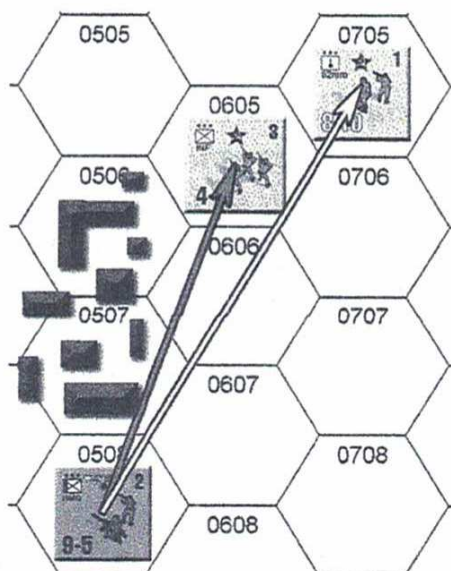
Une ligne de vue peut passer à travers un terrain limitant qui n'est pas un terrain en hauteur par exemple des champs, des broussailles, des herbes hautes.

8.44. Les unités ne bloquent jamais la ligne de vue mais peuvent bloquer un tir direct (7.24).

8.45. La ligne de vue, généralement, fonctionne de façon symétrique. Si vous pouvez le voir, il peut vous voir, à moins que vous ou lui occupiez un hexagone de terrain limitant (voir règle 8.21) qui empêche le repérage à cette portée.

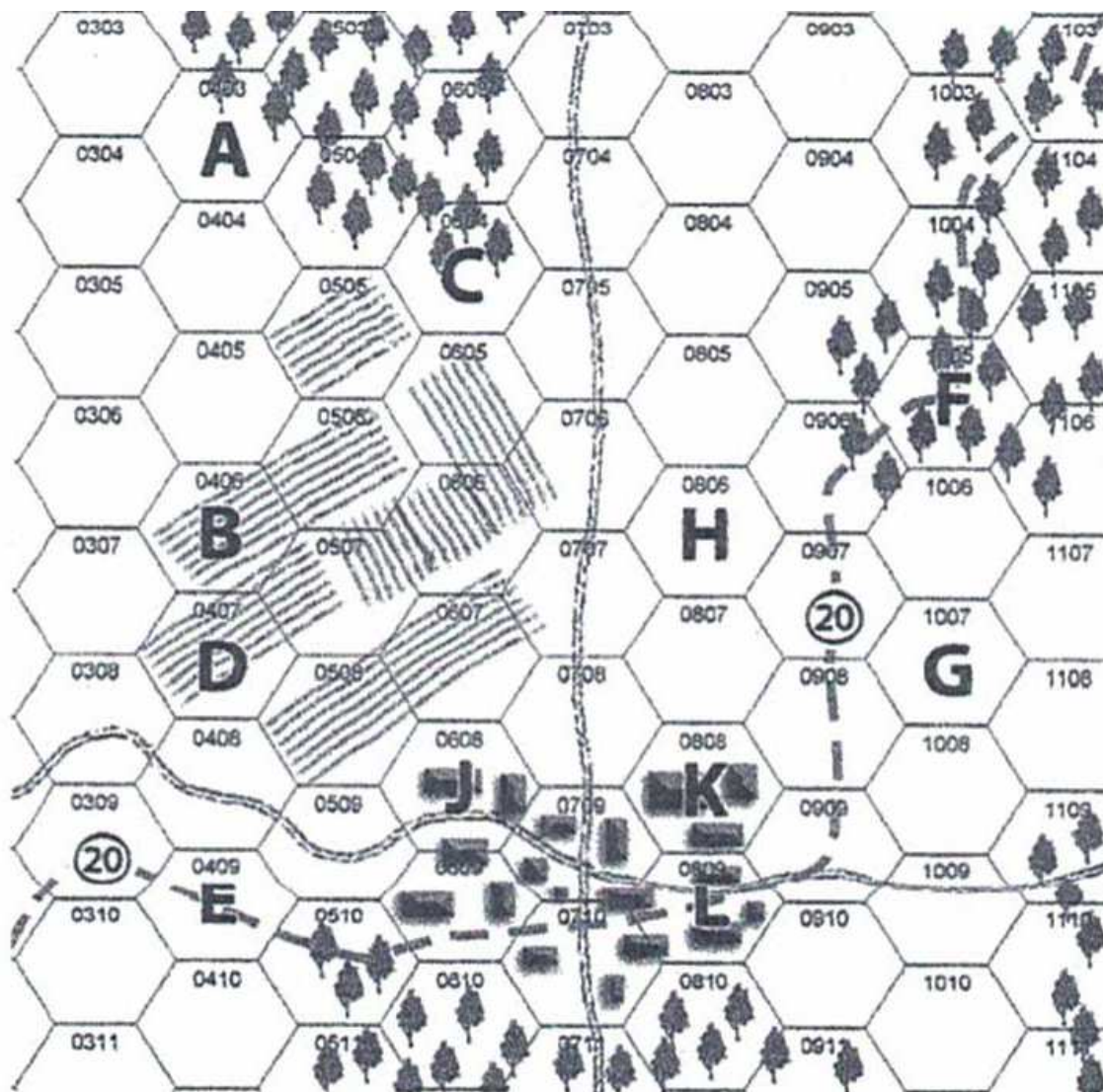
8.46. Une ligne de vue qui passe sur le côté d'un hexagone est considérée comme passant à travers l'un ou l'autre des 2 hexagones adjacents (au choix du joueur qui repère).

Ce choix reste constant pour le restant du tour



Exemple : la mitrailleuse lourde allemande (HMG) peut repérer le mortier de 82 mm soviétique car la ligne de vue est tracée le long d'un côté d'hexagone et peut donc passer à travers l'hexagone sur l'une ou l'autre partie du côté, ainsi n'étant pas tracée à travers l'hexagone de ville. Cependant la mitrailleuse lourde (HMG) ne peut pas repérer l'unité d'infanterie (INF) soviétique car la ligne de vue est tracée à travers l'hexagone de ville qui est un terrain plus haut situé que l'unité effectuant le repérage (HMG) et l'unité cible (INF).

Des exemples de ligne de vue supplémentaires sont présentés ci-dessous pour plus de clarté (voir l'illustration ci-dessous).



Unité faisant le repérage	Unité cible	Ligne de vue correcte ?	Unité repérée ?	Explications
A	B	Oui	Oui	Située à moins de trois hexagones du terrain limitant
A	C	non	non	Bloquée par des bois dans l'hexagone 0504
A	D	Oui	non	Située au-delà de trois hexagones du terrain limitant
A	E	Oui	Oui	Rien ne bloque ; la pente n'offre pas de camouflage.
A	J	Oui	non	Située au-delà de trois hexagones du terrain limitant
B	A	Oui	Oui	Située à moins de trois hexagones du terrain limitant
B	C	Oui	Oui	Située à moins de trois hexagones du terrain limitant
B	E	Oui	Oui	Rien ne bloque ; la pente n'offre pas de camouflage.
B	F	Oui	non	Les bois se trouvent plus proches de l'unité la plus haut située que de l'unité la plus bas située (Située au-delà de trois hexagones du terrain limitant)
B	G	Oui	Oui	La pente à l'hexagone 0807 est plus proche de l'unité la plus haute

B	H	Oui	Oui	Rien ne bloque
B	K	Oui	non	Se situe à plus de trois hexagones d'un terrain limitant
C	A	non	non	La ligne de vue bloquée par les bois dans l'hexagone 0504
C	B	Oui	Oui	Se situe à trois hexagones ou moins d'un terrain limitant
C	D	Oui	non	Se situe au delà de trois hexagones d'un terrain limitant
C	F	Oui	non	Les bois se situent plus près de l'hexagone le plus haut, se situent au delà de trois hexagones du terrain limitant
C	L	Oui	non	La ville en 0808 se situe plus proche de l'hexagone le plus haut ; se situe au delà de trois hexagones de terrain limitant
D	A	Oui	non	Se situe au delà de trois hexagones de terrain limitant
D	K	non	non	La ligne de vue bloquée par la ville en 0608
D	L	Oui	non	L'hexagone de ville en 0608 est équidistant ; il se situe au delà de trois hexagones de terrain limitant
E	G	Oui	Oui	La ligne de vue n'est pas bloquée par la ville
E	H	Oui	Oui	La ville en 0608 est plus proche de l'hexagone le plus haut.
E	K	non	non	La ligne de vue bloquée par la ville en 0709
E	L	non	non	La ligne de vue bloquée par la ville en 0609
F	A	non	non	Ligne de vue bloquée par les bois en 0504, ils sont plus proches de l'hexagone le plus bas
F	G	non	non	La ligne de vue bloquée par les bois en 1006
F	H	non	non	La ligne de vue bloquée par les bois en 0906
F	L	non	non	La ligne de vue bloquée par les bois en 1006
G	K	Oui	Oui	La pente en 0908 est équidistante
J	G	Oui	Oui	J arrive à repérer à 20 m de hauteur du fait de la ville, pas d'obstruction de la ligne de vue
J	K	Oui	Oui	La ligne de vue traverse l'hexagone 0708
L	E	Oui	Oui	J arrive à repérer à une hauteur de 40m du fait de la ville, l'hexagone de ville en 0609 est équidistant, la ligne de vue passe à travers 0509 plutôt qu'en 0510

9. Tir par Bombardement

Les unités actives avec des valeurs de tir de bombardement peuvent attaquer des hexagones contenant des unités ennemies repérées à leur portée.

Toutes les unités ennemies dans l'hexagone cible sont affectées.

9.1. Repérage de la cible

Les unités utilisant le tir par bombardement n'ont pas à repérer elles-mêmes leur cible. Un chef ami, non démoralisé, peut repérer la cible pour elles à moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement. Le repérage pour le bombardement ne requiert pas d'activer le chef (un chef non activé ou un chef marqué avec un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") ou "FIRED" ("a tiré") peut repérer dans le but d'un bombardement. Un chef peut repérer pour autant de

bombardements différents par tour qu'il désire. Les chefs de char ne peuvent PAS repérer (règle 6.8)

Les leaders dans un hexagone où se trouve un assaut peuvent seulement repérer pour le bombardement à l'intérieur de l'hexagone d'assaut, tandis que les leaders en train d'être transportés peuvent repérer normalement.

9.2. Artillerie hors-carte

A moins que des règles spéciales de scénario ne l'établissent autrement, chaque facteur d'artillerie hors-carte disponible dans un scénario peut tirer une fois par tour sur n'importe quel hexagone sur la carte contenant une (des) unité(s) repérée(s) (il a une portée illimitée) .

9.3. Tir combiné

Les unités de tir de bombardement qui occupent le même hexagone peuvent combiner leurs valeur de tirs sans l'assistance d'un leader .

Les unités de tir de bombardement qui occupent des hexagones adjacents peuvent combiner leur valeur de tir seulement si un chef ayant gardé une bonne cohésion avec un modificateur de combat est présent dans l'un de ces hexagones (voir règles 6.41, 7.33) .

Jusqu'à 3 valeurs de tir de bombardement hors-carte peuvent être combinées en une valeur de tir mais ne peuvent pas se combiner avec des unités sur la carte.

Exemple : les instructions du scénario donnent au joueur américain une valeur d'artillerie hors-carte de " 3 x 20 ". Ces 3 unités peuvent être combinées en un bombardement d'une valeur de 60, une valeur de 40 et une de 20, ou 3 bombardements séparés d'une valeur de 20 chacun. Ils ne peuvent pas être combinés avec une quelconque unité d'artillerie située sur le plateau de jeu.

9.4. Procédure

Pour chaque hexagone en train d'être bombardé, le joueur actif totalise les forces de tir de bombardement de toutes les unités bombardant l'hexagone. Il trouve ensuite la colonne sur la table de bombardement qui, soit égale, soit n'excède pas la valeur totale de tir de toutes les unités bombardant cet hexagone lors de ce segment, et applique tous les modificateurs de colonne (voir règle 7.5) . Il lance ensuite deux dés et obtient le résultat en croisant la colonne et la ligne correspondant au chiffre du dé lancé et il applique les résultats de combat obtenu (s'il y en a) à TOUTES les unités dans l'hexagone cible.

9.5. Tir ami

Si un hexagone contient ou est adjacent à un hexagone contenant des unités amies, les unités amies peuvent être affectées.

Exception : l'unité qui fait feu ne peut jamais être affectée par son propre tir.

9.5.1. Même hexagone

Si le tir par bombardement frappe un hexagone où a lieu un assaut, à la fois les unités amies et ennemies seront affectées. Lancez 2 attaques par bombardement

une pour les unités de chaque côté - et déterminez les modificateurs de colonne séparément pour les unités de chaque côté (voir règle 7.52) .

9.52. Hexagones adjacents

Si des unités amies occupent un hexagone adjacent à un hexagone visé pour le bombardement, le joueur propriétaire lance deux dés pour chaque hexagone qui est ainsi adjacent. Ajoutez 1 au résultat pour le tir par bombardement allemand britannique ou américain. Ajoutez 1 au Résultat si le(s) unité(s) faisant feu ont une ligne de vue vers l'hexagone cible. Pour un résultat modifié de 2 à 5, l'hexagone est touché par le tir ami. De multiples hexagones adjacents peuvent être touchés de cette façon. Si un hexagone adjacent qui est touché par un tir ami contient à la fois des unités amies et ennemies, SEULES LES UNITES AMIES sont touchées (note : cette règle empêche les joueurs de toucher des unités ennemies non repérées " accidentellement " par un tir ami).

Si un hexagone est touché par un tir ami, résolvez l'attaque par tir par bombardement contre les unités amies dans l'hexagone de façon normale en utilisant un nouveau jet de dés. Si l'unité d'artillerie faisant feu peut repérer l'hexagone cible, appliquez un décalage de colonne additionnel de -1 au tir par bombardement ami. Appliquez les autres modificateurs appropriés.

9.53. Cible initiale

Si un hexagone adjacent est touché par un tir ami, la cible initiale est néanmoins bombardée normalement (le tir ne "rate" pas l'hexagone cible).

10. Tir direct

Les unités activées sur le plateau de jeu peuvent tirer sur des unités ennemies repérées à leur portée, en utilisant leur valeur de tir direct.

Le tir direct affecte toutes les unités ennemies dans l'hexagone cible.

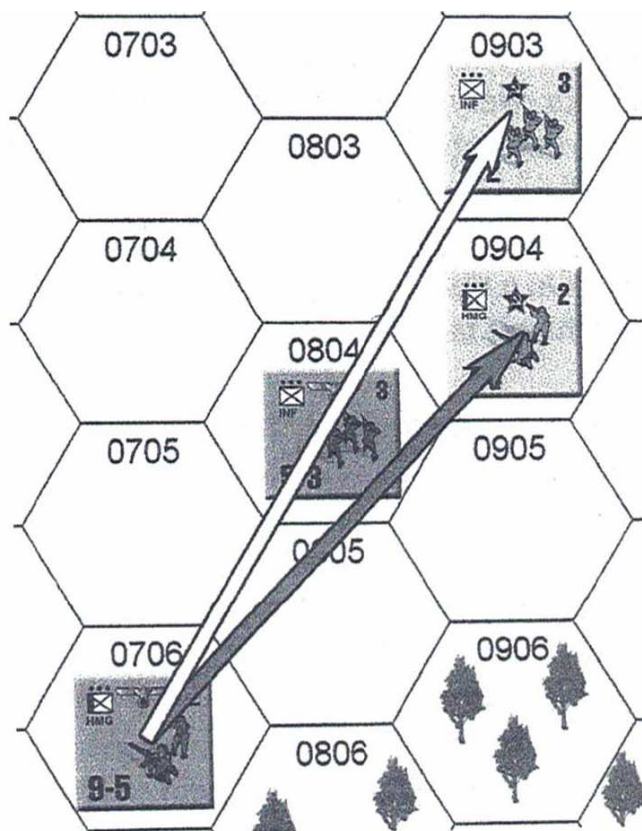
10.1. Tir bloqué

Le tir direct peut être tracé à travers des hexagones vides, des hexagones occupés par l'ennemi, ou des hexagones contenant seulement des véhicules de combat blindés amis (que ces hexagones soient occupés par l'ennemi ou pas).

Le tir direct ne peut pas être tracé à travers un hexagone contenant des unités qui ne sont pas des véhicules de combat blindés et qui sont amies, à moins que l'unité qui fasse feu ne soit une unité de mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun), de véhicules de combat blindé ou antiaériens . Ces unités peuvent tirer "à travers" un hexagone contenant une unité amie quelconque SI le tir est aussi tracé à travers au moins un hexagone qui :

1. ne contient pas d'unité amie et
2. qui est entre l'hexagone cible et toutes les unités amies le long de la ligne de tir.

Cette règle s'applique également à toutes les unités faisant feu depuis une élévation plus haute à travers leurs propres troupes sur une élévation plus basse.



Exemple : l'unité allemande de mitrailleuses lourdes HMG veut tirer sur l'unité soviétique d'infanterie (INF) et la mitrailleuse lourde HMG soviétique, mais l'unité d'infanterie amie (INF) est sur la ligne de tir. La mitrailleuse lourde peut tirer sur l'unité d'infanterie soviétique INF parce qu'il y a un hexagone ne contenant pas d'unité amie entre l'unité d'infanterie allemande INF et l'unité soviétique d'infanterie INF. L'unité de mitrailleuse lourde HMG allemande ne peut pas tirer sur l'unité de mitrailleuse lourde soviétique HMG car la ligne de tir traverse un hexagone de l'unité d'infanterie amie INF et il n'y a pas d'hexagone libre d'unités amies entre l'unité d'infanterie amie INF et l'unité ennemie. S'il y avait des unités amies dans les hexagones entre l'unité de mitrailleuse lourde allemande HMG et l'infanterie, cela ne ferait pas de différence. On a besoin seulement d'un hexagone libre d'unité d'infanterie entre l'hexagone cible et l'hexagone occupé par une unité amie la plus éloignée le long de la ligne de tir.

10.2. Procédure

Pour chaque attaque par tir direct, le joueur actif détermine si une unité tirera de façon individuelle ou si de multiples unités vont combiner leur tir (voir règle 7.33) . Il totalise ensuite les puissances de tir direct de toutes les unités tirant dans l'attaque, trouve la colonne sur la table de tir direct qui soit, est égale, soit n'excède pas le total, et alors applique tous les modificateurs de colonnes (voir règles 7.5, 10.3) .

Il lance ensuite 2 dés et observe le résultat de l'intersection entre la ligne correspondant au résultat du lancer des 2 dés et la colonne sur la table de tir direct trouvée, et applique le résultat du combat obtenu par le jet de dés (s'il y en a) à TOUTES les unités dans l'hexagone cible.

10.3. Modifications maximales aux colonnes

Les modificateurs pour la colonne utilisés pour la résolution du tir direct ne peuvent pas augmenter la colonne de plus de 3 ou la diminuer de plus de 2. Les valeurs autorisées du maximum et du minimum s'appliquent seulement APRES que tous les modificateurs de colonne positifs et négatifs aient été calculés et arrêtés. Le tir direct est le seul type de tir où ce maximum s'applique.

Exemple : un peloton d'infanterie italien avec une puissance de tir de 4 attaque un hexagone adjacent occupé par des unités britanniques contenant 3 unités d'artillerie. L'attaque est résolue sur la colonne de 16 de la table de tir direct (une augmentation de 3 colonnes), même si les modificateurs énumérés sur la table ont augmenté la colonne de 5 (2 pour le tir à bout portant, 1 pour 3 unités dans l'hexagone cible, 2 pour l'artillerie dans l'hexagone cible).

TABLE DE TIR DIRECT

Jet de dés	Valeur de tir								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

Modificateurs de colonnes de la table de Tir Direct

Tous sont cumulatifs, sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un autre terrain limitant)

-2 : l'hexagone cible est une ville, des bois, des bois épais ou la jungle.

-1 : la cible occupe ou se fait tirer dessus à travers un hexagone de bois légers ou une jungle légère.

-1 : l'unité cible se fait tirer dessus à travers un hexagone de haies qui n'est pas adjacent à une unité faisant feu.

-1 : l'unité tire vers ou en dehors d'un hexagone de fumée

-1 : l'unité cible a creusé des trous (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est sur une élévation plus haute que l'unité faisant feu.

-1 : la cible occupe un fossé antichar (situé à plus de deux hexagones), des dents de dragon (unité à pied seulement), un village, une mangrove, un remblai de chemin de fer, des terrains rocailleux, des dunes de sable, ou un oued / une ravine.

+1 : la cible occupe un marais, une rizière ou un marais salant.

+1 : la cible est un mortier / une unité anti aérienne, une unité d'arme antichar,

une unité de cavalerie ou une unité de FLM (Lance-flammes).

+2 : l'unité cible est une unité d'artillerie

-1 : l'hexagone de cible se fait tirer dessus quand la portée de repérage est de 1 ou 2 du fait de la nuit ou de la météo.

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

-1 : une unité aérienne attaquante est à moins de trois hexagones d'une unité anti aérienne ennemie non démoralisée (15.14)

+1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.

+1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (ENG : Engineer)(voir règle 5.7).

+1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités à pied.

+1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat (voir règle 4.4)

+2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feu.

+1 : la cible est une unité de cavalerie

-1 : unité considérée comme une unité faisant un tir particulièrement efficace qui s'est déplacée ou qui se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)

-1 : unité faisant feu souffrant de difficultés logistiques (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est une unité à pied ou un leader « à cheval » sur une unité de véhicules de combat blindés (voir règles optionnelles).

10.4 Restrictions

Les unités dans les hexagones d'assaut ne peuvent pas utiliser le tir direct – elles peuvent seulement réaliser un combat par assaut (voir règle 12.0) ou un tir antichar (voir règle 11.0) contre les unités ennemies dans l'hexagone d'assaut.

11. Le tir antichar ("AT" : Anti-Tank)

Le tir antichar cible une unité de véhicules ennemie individuelle à sa portée - pas d'autre unité dans le même hexagone que l'unité cible n'est affectée d'une façon quelconque. Seuls les camions, les jeeps et les VCBs (AFVs) (certaines règles spéciales dans un jeu peuvent ajouter d'autres cibles dans cette liste) peuvent être attaqués avec le tir antichar. Une unité avec une valeur de tir antichar dans un hexagone où a lieu un assaut peut utiliser le tir antichar contre des unités ennemies dans cet hexagone au lieu d'ajouter sa valeur de tir direct au total de l'assaut.

11.1. Procédure

Pour chaque attaque antichar, le joueur actif désigne l'unité faisant feu et sa cible. Il lance 2 dés, ajoute la valeur antichar de l'unité faisant feu, soustrait la valeur de blindage de l'unité cible et applique tous les autres modificateurs énumérés sur la

table de tir antichar. Consultez la table de tir antichar pour déterminer le résultat.

11.11. Les camions

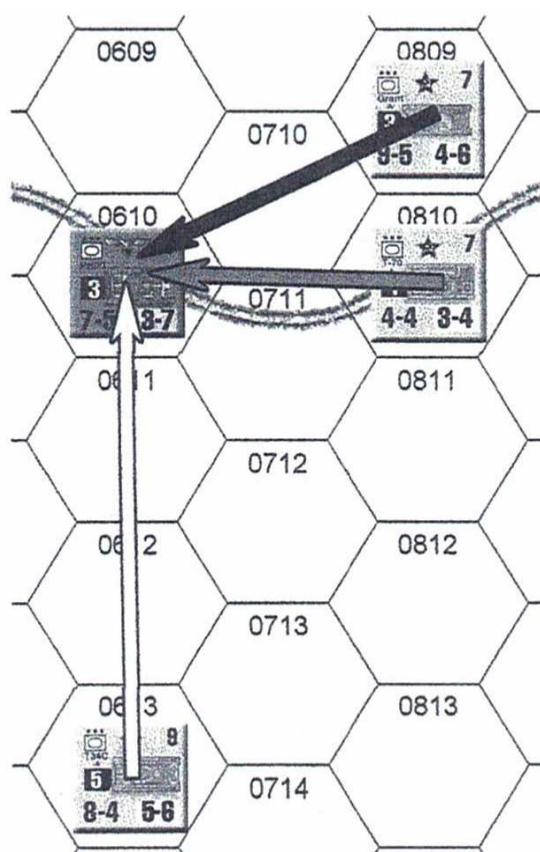
Les camions n'ont pas de protection par blindage mais sont considérés comme ayant une valeur de blindage de -1 seulement dans le but de calculer la modification d'un jet de dés de tir antichar contre eux.

11.12. Tir croisé

La table de tir antichar contient ce modificateur de " +2 si la cible est attaquée durant ce tour à travers 2 ou plus hexagones non adjacents ". Ceci s'applique seulement aux attaques tracées à travers un hexagone non adjacent après le premier tir antichar sur le véhicule ce tour (pas nécessairement durant le même segment d'action) . Le modificateur ne s'applique pas si l'unité cible se déplace après que la 1^{ère} unité ait tiré sur elle et avant que la seconde unité ne tire.

Pour se qualifier pour le modificateur de tir croisé, la seconde et/ou suivante attaque antichar doit être passée à travers un hexagone véritablement non adjacent - pas le long du côté entre un hexagone adjacent et un hexagone non adjacent.

Les attaques antichars qui n'ont aucune chance d'entraîner un pas de perte peuvent néanmoins être utilisées pour instaurer un bonus pour un tir croisé (crossfire).



Exemple : l'unité de chars soviétique GRANT a déjà tiré sur l'unité PzIII allemande durant ce tour. Dans les tirs ultérieurs, l'unité de T70 soviétique ne peut pas prétendre au bonus par tir croisé parce que elle tire à travers un côté d'hexagone. L'unité de chars T34C se qualifie cependant parce que sa ligne de tir est tracée à travers un hexagone non adjacent.

11.2. Efficacité de l'arme blindée

Certaines unités blindées du fait du haut niveau de leur entraînement, de leur équipement et/ou de leur expérience sont considérées comme particulièrement aptes. Si elles ont des valeurs de tir antichars, elles peuvent faire deux attaques de tirs antichar par tour (soit deux attaques durant leur segment d'action soit deux attaques durant le tir d'opportunité mais PAS une à chacune de ces phases). Les deux attaques ne nécessitent pas d'être faites contre la même cible.

Les unités suivantes ont une « efficacité de tir blindé »

- Les unités de VCBs (AFVs : Armored Fighting Vehicle) allemandes à pleine force (non réduites)
- Les unités de AFVs de la Garde soviétique à pleine force dans les scénarios prenant place en 1943 ou plus tard ;
- Les unités AFVs à pleine force, américaines, du Commonwealth, françaises et polonaises, dans les scénarios prenant place en 1944 ou plus tard ;
- D'autres unités spécifiées dans les règles spéciales d'un jeu.

11.3. Portée augmentée

Chaque unité avec une valeur antichar imprimée de 2 ou plus peut augmenter sa portée de tir antichar de 50% (en arrondissant les fractions vers le haut), mais peut seulement tirer à la moitié de sa valeur de tir antichar.

Exemple : Une unité de Panzer III G avec une capacité antichar de 3-7 tirerait à une force de 2 ($3/2 = 1.5$, arrondi à 2 vers le chiffre supérieur) à une portée de 11 ($7 + 3.5$ arrondi vers le haut c'est-à-dire 4 soit $7+4 = 11$)

11.4. Capacité de tir antichar spéciale des avions.

Certains avions ont une capacité de tir antichar spéciale (un nombre imprimé sur un cercle noir).



Lorsqu'ils attaquent, ces unités tirent sur des hexagones en utilisant leur valeur de Tir Direct normalement (15.11). En plus, si des unités de véhicules sont dans l'hexagone attaqué, le propriétaire de ces unités lance un nombre de dés égal au facteur de tir antichar entouré d'un cercle sur l'unité aérienne (après avoir résolu l'attaque de tir direct). Pour chaque résultat de 6, la capacité de tir antichar inflige une perte d'un pas sur un seul véhicule dans l'hexagone. Pour chaque perte de pas infligée, le joueur qui tire lance un dé supplémentaire. Sur un résultat de 1 jusqu'à 3,

le joueur ennemi choisit quelle unité prend la perte d'un pas. Sur un résultat de 4 jusqu'à 6 c'est le joueur qui tire qui choisit quelle unité prendra une perte d'un pas.

11.5 Capacité de tir antichars spéciale des unités d'Infanterie

Certains jeux désignent des unités d'infanteries spécifiques qui possèdent des armes antichars à courte portée en plus de leur valeur de combat imprimée qu'ils peuvent utiliser dans un combat en phase d'assaut (12.0).

Une unité d'infanterie qui possède cette capacité peut utiliser, soit sa capacité de tir direct, soit sa capacité de tir antichar mais pas les deux (de façon similaire à ce que fait un véhicule blindé qui choisit quelle arme pour tirer). La valeur de tir antichar de l'arme spéciale de l'unité d'infanterie est de 6 et la portée de 0 (dans le même hexagone).

Pour chaque unité d'infanterie utilisant la capacité de tir antichars, et que ce soit une unité attaquante ou défenseur dans la phase d'assaut, lancez un dé pour chaque unité éligible. Sur chaque résultat de 1 jusqu'à 3 il n'y a pas d'effet et cette phase de combat est terminée. Sur un résultat de 4 jusqu'à 6 l'unité tire avec son arme anti char et résout un jet de dés de tir antichar normalement (11.1) excepté que les modificateurs du jet de dés de la table de tir antichar ne s'appliquent pas. Le seul modificateur applicable est +1 s'il n'y a pas d'unité d'infanterie ennemie dans l'hexagone d'assaut avec l'unité ou les unités de véhicules ennemies (les unités de mortiers ne comptent pas).

Les unités de force réduite et les unités ébranlées ou démoralisées ne peuvent pas effectuer des jets de dés de tir antichars à courte portée.

12. Assaut

Le combat par assaut prend place entre 2 unités adverses occupant le même hexagone.

12.1. Déplacement pour effectuer un assaut

12.11. Entrée dans un hexagone

Seules les unités ayant gardé une bonne cohésion, activées, dirigées par un chef de leur propre catégorie (régulier ou de char), ou par un leader quelconque pour les TTBs, peuvent entrer dans un hexagone adjacent occupé par des unités ennemies. L'entrée requiert une activation « pour tirer » car un combat en résultera même s'il s'agit aussi d'un mouvement. Ceci est appelé le " mouvement d'assaut ". Elles peuvent seulement le faire ainsi si elles commencent leur activation adjacentes à l'hexagone occupé par l'ennemi où elles souhaitent entrer (exception : charges de cavalerie, voir règle 15.31 ; pour l'assaut étendu ou l'attaque par dépassement, voir les règles optionnelles), et doivent s'arrêter une fois qu'elles sont entrées dans l'hexagone.

Ceci initie un assaut (ou en renforce un préexistant). Les unités effectuant l'assaut sont " l'attaquant " ; leurs adversaires sont " le défenseur ". L'attaquant peut changer dans les tours ou les segments d'actions ultérieurs – les unités en train de se défendre qui survivent au premier segment d'assaut peuvent contre-attaquer au segment d'action de leur propre joueur, auquel cas elles deviennent l'attaquant. Le statut d'attaquant peut suivre des mouvements de va-et-vient tant que les deux côtés ont des unités dans l'hexagone. Les unités qui commencent leur activation dans un hexagone d'assaut ou entrent dans un hexagone d'assaut existant ne sont pas obligées de réaliser un assaut et peuvent choisir de recouvrir un moral, de quitter l'hexagone, de ne rien faire (voir règle 12.3) ou de réaliser d'autres tâches.

Les limites d'empilement (4.1) s'appliquent également pour les unités de chaque côté.

12.12. Sortie d'un hexagone

Les unités actives peuvent sortir d'un hexagone où a lieu un assaut mais peuvent seulement se déplacer d'un hexagone dans ce cas. L'hexagone où elles se déplacent ne peut pas être occupé par un ennemi (excepté pour les transports ennemis non armés, vides et les leaders ennemis).

Si, durant un segment d'action donné, TOUTES les unités de combat d'un joueur sortent d'un hexagone où a lieu un assaut (ne laissant aucune unité de combat pour garder leur retraite), alors TOUTES les unités en train de sortir (pas seulement la dernière unité à quitter) peuvent être attaquées par assaut par les unités ennemies dans l'hexagone où a lieu l'assaut en utilisant la table d'assaut. C'est un " tir libre " . Les unités attaquant les unités en train de sortir n'ont pas besoin de s'activer, n'ont pas de marqueur « MOVED-FIRED » (" s'est déplacé – a tiré ") placé sur elles quand elles tirent et peuvent tirer même si elles ont un marqueur « MOVED-FIRED » (" s'est déplacé – a tiré ") déjà sur elles. Les unités faisant feu attaquent toutes les unités en train de sortir comme un groupe sur un jet de dés et aucun modificateur de colonne négatif ne s'applique (les modificateurs de colonnes positifs s'appliquent normalement) . Les unités en train de sortir ne peuvent pas tirer.

Les unités peuvent utiliser leur valeur de tir antichar au lieu des valeurs d'assaut normales pour le « tir libre » si elles sont équipées de cette façon.

12.13. Restrictions dues au moral

Les unités ébranlées ne peuvent PAS entrer dans des hexagones contenant des unités de combat ennemies, mais peuvent prendre d'assaut des unités ennemies qui sont déjà situées dans les hexagones qu'elles occupent. Les unités démoralisées ne peuvent PAS entrer dans un hexagone où a lieu un assaut ou prendre d'assaut des unités dans un hexagone qu'elles occupent déjà. Elles peuvent se défendre contre des unités qui les prennent d'assaut à $\frac{1}{4}$ de leur puissance de tir direct normale . Si des unités démoralisées commencent leur activation dans un hexagone d'assaut, elles doivent essayer de recouvrer leur moral . Si elles échouent, elles doivent alors sortir de l'hexagone (en se déplaçant seulement d'un hexagone plutôt que leur taux de mouvement maximal) et peuvent souffrir d'un « tir libre » des unités ennemies s'il n'y a pas d'unité amie qui reste dans l'hexagone qu'elles quittent (voir règle 12.12). Si tous les hexagones adjacents contiennent des unités ennemies (autres que les transports vides non armés et des leaders), les unités démoralisées sont éliminées.

12.2. Combat requis

Le combat par assaut doit être résolu immédiatement lorsque des unités actives entrent dans un hexagone contenant des unités ennemies et ne contenant pas d'unité amie. Résolez l'assaut après que toutes les unités actives qui doivent entrer dans les hexagones d'assaut lors de ce segment d'assaut aient fini d'entrer dans l'hexagone. Toutes les unités des deux côtés dans l'hexagone doivent participer.

12. 3. Combat décidé volontairement.

Si une unité activée entre dans un hexagone déjà occupé par à la fois des unités amies et des unités ennemies au début du segment d'action de l'unité qui se

déplace , ou si le tour commence avec des unités des deux côtés dans un hexagone où a lieu un assaut, le joueur actif peut choisir s'il attaque ou pas avec ces unités pendant ce tour. S'il attaque, toutes les unités qui se sont déplacées dans l'hexagone ce tour, plus toutes les unités amies non démoralisées, les leaders non démoralisés amis qui ont commencé le tour dans l'hexagone où a lieu l'assaut et qui n'ont pas été activés ce tour, peuvent attaquer s'ils le désirent. Toutes les unités ne sont pas obligées de toutes attaquer. Cependant, toutes les unités ennemies dans l'hexagone se défendent comme une force combinée.

12.4. Procédure d'assaut

Chaque joueur totalise les valeurs de Tir Direct de toutes ses unités dans l'hexagone, (qui ne sont pas des capacités de tirs antichar, 12.52) en appliquant toutes les pénalités dues à l'ébranlement (voir règle 14.2) et la démoralisation (voir règles 14.3), et en ajoutant les bonus de combat de tous les leaders présents qui y ont droit (voir règle 6.42).

Chaque joueur cherche la colonne sur la table d'assaut dont la valeur soit est égale ou soit n'excède pas sa valeur de tir direct totale modifiée dans l'hexagone. Appliquez tous les modificateurs de colonne (voir table d'assaut, il n'y a pas de minimum ou de maximum imposés aux modificateurs). Chaque joueur ensuite lance deux dés et observe l'intersection entre l'horizontale correspondant au chiffre des dés avec la colonne appropriée. Les résultats sont appliqués simultanément (Exception : 1^{er} tir, voir 12.43).

Valeur de tir								
Jet de dés	1	3	5	9	13	18	24	30+
2	M2	1	1	2	2	2	3	3
3	-	M2	M2	1	1	2	2	3
4	-	M1	M1	M2	1	1	2	2
5	-	-	M	M1	M2	M2	1	2
6	-	-	-	M	M1	M1	M2	1
7	-	-	-	-	-	M	M1	M2
8	-	-	-	-	M1	M1	M2	M2
9	-	-	M	M	M2	M2	1	1
10	-	M	M1	M1	1	1	1	2
11	M	M1	M2	M2	1	1	2	2
12	M1	M2	1	1	1	2	2	3

TABLEAU TIR D'ASSAUT

Résultats

- : pas d'effet.

M : toutes les unités ennemies dans l'hexagone subissent une vérification de moral (voir règle 14.1).

M# : la même chose que M excepté que vous ajoutez # au jet de dés de vérification de moral.

: a) # pas de perte aux unités de combat ennemies d'un type quelconque dans l'hexagone.

b) et # pas de perte aux unités de transport ennemies non transport de troupes blindées dans l'hexagone. Dans chaque catégorie d'unité (a et b),

le premier pas de perte doit être pris par l'unité avec le meilleur statut de moral. Sur un résultat de « 2 » ou de « 3 », l'assaut cause 2 ou 3 points de perte (respectivement) à chaque catégorie et au moins un des pas de perte doit être pris par un VCB (véhicule de combat blindé : Armored Fighting Vehicle : AFV)

(d'un type quelconque) s'il est présent. Les pas de perte envers des catégories d'unités absentes sont ignorés (voir règle 7.63).

Toutes les unités survivantes subissent une vérification de moral de M2.

Modificateurs de colonne de la table des combats par assaut

Tous sont cumulatifs et peuvent parfois s'appliquer aux deux côtés. Il n'y a pas de modificateur maximal positif ou négatif (voir règle 10.3)

-2 : assaut contre des unités se défendant occupant un hexagone de ville, un retranchement ou une grotte. (contre un retranchement dans un hexagone de ville, le décalage reste encore seulement de -2).

-2 : pour l'attaquant dans un hexagone de rivière majeure au premier tour d'un assaut si le défenseur à aucun côté de la rivière ne comprend pas des unités du génie ENG non démoralisées (voir règle 5.75).

-2 : montée à travers un côté d'hexagone de falaise (doit être en bon ordre et être une unité de commando ou être assistée par une unité de génie ENG : Engineer).

-1 : assaut contre des unités se défendant occupant des bois, la jungle, des bois denses / une jungle dense, un marais, un terrain rocailleux, des fils de fer barbelés ou un remblai de chemin de fer.

+1 : toutes les unités du côté attaquant ont un moral supérieur à celui de toutes les unités qui se défendent. Les leaders n'ont pas d'effet sur le moral pour ce titre.

+1 : pour le côté qui inclut un leader régulier ami non démoralisé (pas un leader de chars) et au moins une unité non véhicules de combat blindés (AFV : Armor Fighting Vehicle)

+1 : toutes les unités ennemies sont démoralisées.

+1 : le côté inclut au moins un VCB (Véhicule de combat blindé) à toit fermé possédant le critère efficacité de « tir blindé » non démoralisé (voir règle 11.2) et au moins une unité d'infanterie de type quelconque excepté les HMG (mitrailleuse lourde / WPN). D'autres unités amies peuvent aussi être dans l'hexagone.

+1 : le côté défenseur se situe sur un hexagone avec une pente d'élévation supérieure par rapport à des attaques d'un niveau inférieur.

+1 : inclut une unité du génie ENG (Engineer) non démoralisée dans un

hexagone de ville ou de retranchement.

+1 : toutes les unités de ce côté sont des unités d'infanterie Finlandaises, Gurkha, Maori ou Japonaises de tout type excepté HMG (unité de mitrailleuses Lourdes / WPN).

+1 : les unités attaquantes sont des unités de cavalerie en train de charger (voir règle 15.31).

+1 : assaut contre un ou des VCB(s) (Véhicule de Combat Blindé) ennemi(s) dans une ville, des bois ou dans une jungle sans unité d'infanterie ennemie d'une quelconque sorte présente (les mitrailleuses lourdes HMGs / WPNs ennemies et l'infanterie ennemie chargée sur les transports de troupes blindés [TTBs : APC, Armored Personal Carreer] / des transports ne comptent pas).

+1 : l'attaquant est en train d'attaquer par assaut une unité embourbée (voir règles optionnelles)

+2 : pour le défenseur dans un hexagone possédant une pente raide plus haute par rapport à des attaques venant d'un niveau plus bas.

Notez que les unités qui se défendent dans l'assaut n'ont pas besoin de s'activer pour tirer, et ne sont pas marquées avec un marqueur " FIRED / MOVED " (" s'est déplacé / a tiré ") à ce moment .

Le blindage ne donne pas de protection sur la table des combats par assaut, si bien que les unités et les véhicules sans valeur de tir antichar peuvent infliger des pertes aux véhicules blindés à la phase de combat par assaut.

12.41. Modificateurs de colonne

Les modificateurs de colonnes négatifs pour le terrain s'appliquent seulement aux tirs du côté qui actuellement est l'attaquant dans l'assaut (les unités activées). Ainsi, si le joueur de l'Axe active des unités dans un hexagone d'assaut avec un terrain de ville, ses unités souffrent d'un modificateur de colonne de -2 quand elles tirent mais pas les unités alliées qui se défendent. Si, dans l'activation suivante, ces mêmes unités alliées attaquent les unités de l'Axe restantes alors les unités alliées souffrent maintenant d'un modificateur de colonne de -2.

Les modificateurs de colonnes négatifs pour les unités qui s'enterrent (voir règle 16.2) bénéficient seulement aux unités qui se défendent qui sont véritablement enterrées. Les modificateurs de colonnes négatifs pour les retranchements bénéficient seulement aux unités qui se défendent qui ont occupé les retranchements avant que les unités ennemies ne soient entrées dans l'hexagone .

Les modificateurs négatifs ne peuvent jamais aboutir à une colonne moindre que 1 sur le tableau des combats par assaut.

Prenez en considération seulement les unités de combat (pas les leaders ou les unités de transports non armées) pour les modificateurs de décalage de colonne qui concernent le statut du moral (par exemple +1 si toutes les unités ennemies sont démoralisées).

Pour le modificateur des armes combinées qui demande à un côté d'inclure au moins une unité de blindés AFVs non démoralisée à toit fermé et au moins une unité d'infanterie de tout type excepté les unités d'HMG (mitrailleuse lourde) ou de WPN, le blindé à toit fermé doit avoir A LA FOIS une capacité de tir antichar et soit une valeur de tir direct, soit une valeur de tir par bombardement pour pouvoir y prétendre. D'autres unités amies peuvent aussi être dans l'hexagone. Ce modificateur s'applique seulement si le véhicule blindé a une « Efficacité de tir blindé » (11.2)

12.42. Force minimale

Chaque unité qui n'a pas de facteur de tir direct (telles que des unités d'artillerie tractées ou des mortiers mais pas des transports non armés) a une force de combat pour l'assaut de 1. Les chefs et les transports non armés n'ont pas de force d'attaque en assaut, mais les leaders peuvent ajouter leur modificateur de combat à la force de tir d'une unité quelconque dans l'hexagone (voir règle 6.42), et en plus ajouter un modificateur de colonne de +1 (6.43).

Si une unité de transport non armée (chargée ou déchargée) se trouve dans un hexagone où a lieu un combat par assaut seule avec une unité de combat ennemie, elle est éliminée (5.31).

12.43. Tir en premier

Lorsqu'il est conduit un assaut contre des unités ennemies qui se sont enterrées elles-mêmes ou, qui sont dans un retranchement, les unités en défense occupant ces fortifications résolvent leur combat d'assaut en premier. L'attaquant subit tous les résultats du combat que le défenseur obtient en jetant les dés (pas de perte et vérification de moral) avant qu'il puisse attaquer . Seules les unités qui survivent au premier tir du défenseur sans devenir démoralisées peuvent attaquer.

Les unités démoralisées le sont pour cette phase d'activation.

Si l'hexagone contient des unités en défense qui reçoivent la capacité de tir en premier et des unités en défense qui ne le reçoivent pas, le joueur défenseur doit choisir d'entreprendre un premier tir avec seulement les unités capables de tirer en premier (les autres ne tirent pas) OU utiliser toutes ses unités et résoudre l'assaut simultanément avec l'attaquant.

Le tir en premier survient à chaque fois que des unités qui se sont enterrées elles-mêmes ou retranchées se défendent, pas seulement une fois.

Les unités qui ont creusé un trou et les unités retranchées qui attaquent dans un hexagone de combat par assaut ne reçoivent pas leur bonus défensif (tir en premier et décalages de colonnes) mais leurs marqueurs de « Dug-In » (ayant creusé des trous) ne sont pas retirés et elles gardent leur statut de retranchées. Elles obtiendront à nouveau le bénéfice du tir en premier et des décalages de colonnes comme défenseurs si l'ennemi conduit des attaques par assaut contre elles dans des phases d'activation ultérieures.

Si un véhicule blindé se défend contre un assaut mené par des unités d'infanterie, il

pourra postuler aussi pour le tir en premier si le véhicule blindé n'est pas déjà engagé dans un combat par assaut et qu'à la fois l'attaquant et le véhicule blindés commencent leur tour dans les hexagones de terrain clair.

Les véhicules de combat blindés obtiennent seulement leur capacité de tir en premier quand les attaquants initient l'assaut en premier, pas dans les tours ultérieurs d'assaut une fois qu'ils occupent le même hexagone.

12.5. Restrictions

12.51. Les chefs

Seuls les leaders d'un hexagone d'assaut peuvent influencer les unités qui y sont . Les leaders des hexagones adjacents ne le peuvent pas. Les chefs dans l'hexagone de l'assaut peuvent inciter les unités dans les hexagones adjacents à entrer dans l'hexagone où a lieu l'assaut, mais ne peuvent pas les influencer d'une autre façon si elles n'entrent pas dans un hexagone d'assaut.

12.52. Types de tir dans un hexagone d'assaut

Les unités d'un hexagone d'assaut ne peuvent pas tirer sur des cibles en dehors de l'hexagone. Elles ne peuvent pas tirer sur les tables de tirs directs ou de bombardement. Elles peuvent conduire des attaques de tir antichar mais seulement contre des unités ennemies dans le même hexagone qu'elles (il n'y a pas de modificateur de jet de dés pour celles-ci) . Les unités dans un hexagone d'assaut ne peuvent pas conduire un tir d'opportunité contre des unités ennemies entrant dans leur hexagone pour initier ou renforcer un assaut (exception : Charge de cavalerie, voir règle 15.31) .

12.53. Le tir vers un hexagone d'assaut

Les unités en dehors d'un hexagone d'assaut ne peuvent pas tirer dans celui-ci avec un tir direct. Elles peuvent tirer dans celui-ci avec un tir par bombardement, auquel cas le joueur qui tire lance deux dés pour deux attaques sur la table de bombardement - une attaque sur les unités ennemies qui y sont et une autre attaque sur ses propres unités. Calculez les modificateurs de colonnes séparément pour chaque attaque ; quand vous déterminez le nombre d'unités dans l'hexagone, comptez seulement les unités de combat du côté en train d'être attaquées sur ce jet de dés. Un joueur peut tirer sur l'hexagone d'assaut avec un tir antichar seulement si son côté n'a pas de véhicule à l'intérieur.

12.54. Types d'unités

Divisez par 2 les valeurs de tir direct des mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun) (ou les WPN) et des unités antiaériennes qui attaquent dans un hexagone d'assaut, à moins qu'au moins une unité de type d'infanterie amie, qui n'est pas une HMG (mitrailleuse lourde) (ou une WPN) ne participe aussi à l'assaut .

12.55. Fin du combat.

Les assauts se terminent immédiatement lorsqu'un côté est éliminé ou que toutes les unités d'un côté quittent l'hexagone.

12.56. Ennemi manquant.

Si une ou des unités s'activent avec une activation de tir, avec l'intention de conduire un assaut contre un hexagone (noté au moment de l'activation) mais que d'autres activités réalisées durant la même phase d'activation (par exemple un tir direct par d'autres unités) entraînent l'évacuation de l'hexagone cible du combat par assaut, les unités désignées pour mener l'assaut ont deux options :

- a. Entrer dans le nouvel hexagone vacant et terminer leur activation et ce mouvement NE PERMET PAS de déclencher un tir d'opportunité (ce n'est pas « un mouvement » mais plutôt une action de tir) ; ou
- b. Effectuer une attaque contre une cible valide.

13. Tir d'opportunité

Les unités inactives qui ne sont pas encore activées ce tour peuvent utiliser leurs valeurs de Tir Direct ou de Tir Antichar dans des cas limités (13.25) les valeurs de tirs par bombardement pour attaquer des unités individuelles ennemies, repérées, en déplacement à leur portée. Chaque unité éligible utilisant le Tir Direct ou le Tir par Bombardement peut conduire jusqu'à 2 tirs d'opportunité à chaque tour. De multiples unités empilées ou adjacentes avec un leader approprié peuvent combiner leur valeur de tir direct ou de tir par bombardement normalement contre une unité en déplacement. (voir règle 7.33) . Les véhicules de combat blindés avec une efficacité de tir antichar (voir règle 11.2) peuvent conduire jusqu'à deux tirs antichars d'opportunité par tour. Les autres unités avec des valeurs de tir antichar peuvent conduire un seul tir d'opportunité antichar par tour. Les unités qui peuvent effectuer un tir d'opportunité deux fois par tour ne sont pas obligées de viser la même unité les deux fois et si elles possèdent plus qu'une valeur de tir direct, de bombardement et antichar, elles peuvent utiliser un quelconque type de ce tir pour chacune des deux attaques par tir d'opportunité *(par exemple une unité de chars considérée comme ayant une facilité de combat blindé pourrait conduire un tir d'opportunité avec le Tir Direct et un autre avec le Tir Antichar)*.

13.1. Procédure

Le joueur inactif désigne l'unité ou les unités faisant feu durant le déplacement de l'unité cible. Résolez l'attaque en utilisant la procédure de tir direct ou de tir antichar. Si une unité peut conduire un tir d'opportunité deux fois par tour (voir règle 13.0), le joueur qui tire devrait placer deux marqueurs " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur elle, la première fois qu'il utilise le tir d'opportunité, et retirer le deuxième marqueur, la seconde fois qu'il utilise le tir d'opportunité. Ceci indique que l'unité ne peut pas tirer ou s'activer à nouveau ce tour. Dans le cas d'un tir antichar par des unités qui peuvent seulement utiliser le tir antichar une fois par tour, placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur l'unité après qu'elle ait tiré une fois pour indiquer qu'elle ne peut pas tirer ou à nouveau ou s'activer ce tour.

Note : une unité qui peut conduire un tir d'opportunité deux fois, qui a déjà tiré une fois ne peut PAS s'activer normalement. Elle peut simplement compléter par un deuxième tir d'opportunité ou passer.

13.11. Une unité se déplaçant (et tout leader se déplaçant avec elle) ou un leader se déplaçant sans accompagner une unité peut être attaqué dans un ou plusieurs hexagone (s) quelconque(s) à portée de l'ennemi où elle entre lors de son trajet de déplacement. Ceci inclut les unités en fuite. Durant son déplacement, le joueur inactif

doit dire au joueur qui se déplace d'arrêter de la déplacer momentanément afin qu'il puisse conduire un tir d'opportunité. Le tir doit être résolu avant que l'unité n'entre dans un nouvel hexagone. Le joueur qui tire ne peut pas attendre de voir où l'unité terminera son mouvement avant d'annoncer son tir d'opportunité.

Exemple : le joueur A déplace une unité. Il se déplace dans le premier hexagone, s'arrête et demande si le joueur B veut tirer. Si ce n'est pas le cas, il se déplace sur le prochain hexagone ou effectue une autre action de déplacement telle que le déchargement et pose à nouveau la question. Ceci continue jusqu'à ce que l'action de l'unité soit terminée. Le joueur B ne peut pas changer d'avis après que le joueur A ait débuté le prochain déplacement dans l'action.

13.12. Le modificateur de colonne de +1 contre un hexagone comprenant 3 unités ennemies ne s'applique pas pour le tir d'opportunité parce que seule l'unité individuelle qui se déplace est affectée.

Modificateurs de colonnes de la table de Tir Direct

Tous sont cumulatifs, sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un autre terrain limitant)

-2 : l'hexagone cible est une ville, des bois, des bois épais ou la jungle.

-1 : la cible occupe ou se fait tirer dessus à travers un hexagone de bois légers ou une jungle légère.

-1 : l'unité cible se fait tirer dessus à travers un hexagone de haies qui n'est pas adjacent à une unité faisant feu.

-1 : l'unité tire vers ou en dehors d'un hexagone de fumée

-1 : l'unité cible a creusé de trous (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est sur une élévation plus haute que l'unité faisant feu.

-1 : la cible occupe un fossé antichar (situé à plus de deux hexagones), des dents de dragon (unité à pied seulement), un village, une mangrove, un remblai de chemin de fer, des terrains rocaillieux, des dunes de sable, ou un oued / une ravine.

+1 : la cible occupe un marais, une rizière ou un marais salant.

+1 : la cible est un mortier / une unité anti aérienne, une unité d'arme antichar, une unité de cavalerie ou une unité de FLM (Lance-flammes).

+2 : l'unité cible est une unité d'artillerie

-1 : l'hexagone de cible se fait tirer dessus quand la portée de repérage est de 1 ou 2 du fait de la nuit ou de la météo.

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

-1 : une unité aérienne attaquante est à moins de trois hexagones d'une unité anti aérienne

ennemie non démoralisée (15.14)

- +1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.**
- +1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (ENG : Engineer)(voir règle 5.7).**
- +1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités à pied.**
- +1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat (voir règle 4.4)**
- +2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feu.**
- +1 : la cible est une unité de cavalerie**
- 1 : unité considérée comme une unité faisant un tir particulièrement efficace qui s'est déplacée ou qui se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).**
- +1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)**
- 1 : unité faisant feu souffrant de difficultés logistiques (voir règles optionnelles).**
- +1 : la cible est une unité à pied ou un leader « à cheval » sur une unité de véhicules de combat blindés (voir règles optionnelles).**

Pour les modificateurs de terrain, appliquez le modificateur pour le terrain dans lequel l'unité visée vient d'entrer.

13.13.

Une unité qui se déplace, obligée à contrôler son moral du fait d'un tir d'opportunité peut être assistée par un chef se déplaçant avec l'unité (voir règle 6.3) , ou par un chef ayant gardé une bonne cohésion qui ne se déplace pas, dans le même hexagone ou un hexagone adjacent au moment où l'unité est obligée de vérifier son moral (voir règle 14.1) .

Les leaders se déplaçant avec l'unité sont affectés normalement de la même façon que l'unité par tous les résultats.

13.14.

Une unité en déplacement qui échoue à un contrôle de moral (voir règle 14.1) cesse de se déplacer immédiatement et est affublée d'un marqueur Moved-Fired (a bougé – a tiré). Une unité qui réussit un test moral, ou qui endure un pas de perte (voir règle 7.6) mais qui n'échoue pas à un contrôle de moral peut continuer à se déplacer.

13.2. Restrictions

13.21.

Dans un segment d'action donné, une unité en déplacement peut seulement être attaquée une fois dans un hexagone donné par la même unité ennemie. De multiples unités peuvent tirer sur l'unité en déplacement quand elle entreprend une action de déplacement (1.2), mais chaque unité qui fait feu, qui pourrait tirer 2 fois, ne peut pas tirer une 2^e fois à moins que et jusqu'à ce que l'unité qui se déplace entre dans un nouvel hexagone ou entreprenne une nouvelle action de déplacement à l'intérieur

d'un hexagone.

Si l'unité qui s'est déplacée n'entre pas dans un nouvel hexagone ou n'entreprend pas une nouvelle action de déplacement, alors elle peut entreprendre leur deuxième tir d'opportunité sur une autre unité ennemie qui se déplace à sa portée.

Exemple : une unité de camions se déplace à portée de 2 pelotons d'infanterie ennemis occupant le même hexagone. Dans le premier hexagone dans lequel l'unité de camion entre, les unités d'infanterie peuvent conduire un tir d'opportunité contre elle (soit comme 2 attaques individuelles ou 1 attaque combinée). Les unités d'infanterie ne peuvent pas faire une seconde attaque de tir d'opportunité sur ce camion, à moins qu'il n'entre dans un autre hexagone repéré à leur portée, ou qu'il essaie de charger ou de décharger à l'intérieur de son hexagone.

13.22.

Des unités multiples peuvent réaliser des attaques par tir d'opportunité dans un ordre quelconque désiré . Les tirs d'opportunité sont désignés un à la fois, permettant au joueur d'attendre de voir comment un tir d'opportunité se déroule avant d'en réaliser un autre.

13.23.

Les unités ébranlées conduisent un tir d'opportunité à moitié de leur force (voir règle 14.2) .

Les unités démoralisées ne peuvent pas conduire d'attaques par tir d'opportunité (voir règle 14.3) .

13.24.

Le tir d'opportunité ne peut pas être conduit contre des unités dans des hexagones d'assaut ou entrant dans un hexagone d'assaut bien qu'il puisse être utilisé contre des unités se déplaçant dans un hexagone adjacent à l'hexagone d'attaque par assaut afin de conduire une charge de cavalerie (15.31), un assaut étendu (extended assault) ou une attaque par dépassement (overrun) (voir les règles optionnelles). Le Tir par Opportunité ne peut pas être aussi utilisé contre des unités qui réalisent une récupération de moral (14.4) une action de creuser des trous (dig in 16.2) ou un déchargement forcé (5.66).

13.25.

Les unités de mortiers dételées qui possèdent une valeur de déplacement plus grande que zéro (habituellement 1 ou 2) et qui peuvent repérer la cible elle-même sont les seules unités de bombardement qui peuvent conduire un tir d'opportunité. Elles utilisent la table de bombardement et les modificateurs applicables, mais suivent toutes les restrictions ci-dessus.

13.3 Exceptions

Bien que cela ne concerne pas un déplacement vers un nouvel hexagone, le fait de charger ou de décharger volontairement (5.61) d'atteler ou de dételier (5.63) peut déclencher un tir d'opportunité. Le déchargement involontaire (5.66) ne déclenche pas le tir par opportunité.

14. Moral

Toutes les unités et les chefs ont des valeurs de moral. La valeur du moral de chaque leader est imprimée sur son pion – c'est le nombre en gros en centre. Les autres unités ont une valeur de moral quand elles sont à pleine force et une autre quand elles sont à force réduite. Ces valeurs sont spécifiées dans les instructions du scénario (le numéro avant le trait oblique est le moral pour une puissance intacte, le nombre après le trait oblique est le moral pour une puissance réduite) .

14.1. Les contrôles de moral

Quand un résultat de combat requiert un contrôle de moral, le joueur propriétaire lance 2 dés pour chaque unité ou chef affecté et ajoute tout modificateur applicable (*par exemple, un résultat de combat M2 ajoute 2 au jet de dés*). Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral de l'unité ou du chef (suivant les modifications assurées par les bonus du chef), la vérification du moral réussit et l'unité ou le chef n'est pas affecté (e) . Si le résultat est supérieur au moral de l'unité ou du chef de 1 ou de 2, l'unité ou le chef échoue et devient ébranlé (e) (voir 14.2). Si le résultat est supérieur au moral de l'unité ou du chef de 3 ou plus, l'unité ou le chef devient démoralisé (e) (voir 14.3).

Si un jet de dés de 12 est obtenu sur n'importe quelle vérification de moral, l'unité ou le leader est automatiquement démoralisé.

Exemple : 2 unités d'infanterie INF françaises plus un chef sont obligés à subir un test moral (M, pas de pénalité additionnelle) . Le chef a un moral de 9 avec un modificateur de moral de 1 et les unités d'infanterie ont un moral de 8. Tout d'abord, le joueur français lance un 7 pour le chef, qui réussit son contrôle de moral. Il rajoute le modificateur de moral du chef de 1 au moral des unités d'infanterie leur donnant un moral de 9. Il obtient un jet de dé de 10 pour le premier peloton signifiant qu'il est ébranlé. Il lance ensuite un jet de dé de 12 pour le second peloton. Comme ce peloton a échoué de 3, il est démoralisé, mais il est aussi automatiquement démoralisé du fait du jet de dés de 12.

14.11. Echecs successifs au contrôle de moral

Un chef ou une unité qui est déjà ébranlée et qui échoue à un autre contrôle de moral devient démoralisée. Un chef ou une unité démoralisé (e), qui est à nouveau démoralisé (e) (en échouant à un autre contrôle de moral de 3 ou plus), subit un pas de perte si c'est une unité et est éliminé si c'est un chef. Il n'y a pas d'effet additionnel sur un chef ou une unité démoralisée qui échoue à un contrôle de moral de 2 ou moins.

14.12. "Après vous, Monsieur !"

Lancez les contrôles de moral tout d'abord pour les chefs avant les unités, par ordre d'ancienneté. Les échecs au contrôle de moral du chef s'appliquent immédiatement, si bien que si un chef devient démoralisé, il ne peut pas ajouter de bonus de moral aux autres unités à ce segment.

14.2. Ebranlement

Une unité ou un chef ébranlé :

- a toutes ses capacités de combat divisées par 2
- peut seulement se déplacer d'un hexagone par tour
- ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi

14.3. Démoralisation

Une unité ou un chef démoralisé :

- ne peut pas conduire tout type de tir, excepté en se défendant contre un assaut . Il le fait alors à un quart de sa valeur de tir direct normal.
- A son moral réduit de 1
- Doit essayer de recouvrer son moral (voir règle 14.4) lors de son activation
- S'il échoue à recouvrer son moral, il doit fuir (voir règle 14.31) loin des unités de combat ennemies qui peuvent le repérer, qui sont suffisamment à sa portée pour l'attaquer et qui sont capables d'obtenir un résultat de combat sur lui au moyen d'un Tir Direct ou d'un Tir Antichar, en incluant le tir lors de l'assaut (14.35, exception voir règle 14.33). *Par exemple, un véhicule de combat blindé démoralisé n'est pas obligé de fuir devant une unité d'infanterie ennemie à moins qu'ils ne soient dans un hexagone d'assaut ensemble.*

Marquez l'unité comme " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") une fois qu'elle a fini de s'éloigner pour le tour .

14.31. La fuite

Chaque unité et / ou chef démoralisé qui échoue à recouvrer leur moral doit se déplacer en s'éloignant des unités ennemies qui pourraient lui nuire. Elle doit se déplacer vers la ville la plus proche, le bois le plus proche, ou tout autre hexagone le plus proche (en terme de point de mouvements) où des unités ennemies ne peuvent plus la repérer et lui tirer dessus avec un Tir Direct ou d'un Tir Antichar (celui de ces deux types de tirs qui pourrait lui nuire). Ceci est appelé un " hexagone de sécurité " . Elle doit dépenser sa capacité de déplacement en entier en s'éloignant des unités ennemies vers l'hexagone de sécurité le plus proche (le joueur propriétaire de l'unité peut choisir entre des hexagones de sécurité équidistants en terme de points de mouvement) . Elle doit essayer d'atteindre l'hexagone de sécurité le plus proche dès que possible, en restant sujette aux restrictions ci-dessus (toujours s'éloigner et se déplacer au taux maximum) , exception : Un chef ou une unité démoralisé (e) dans un hexagone contenant un retranchement n'est pas obligé de fuir mais il peut le faire s'il le désire. (voir aussi 14.35)

Si une unité démoralisée se trouve dans le même hexagone qu'un leader activé intact, qu'elle échoue à recouvrer son moral et qu'elle fuit, le leader, mais il n'est pas obligé peut se déplacer avec elle et garder son statut de leader intact. Si le leader est ébranlé il doit volontairement devenir lui-même démoralisé s'il veut fuir avec l'unité démoralisée. Changez son marqueur de l'état ébranlé (disrupted) à démoralisé (démoralized) et déplacez-le avec l'unité qui fuit (6.53).

Si l'unité ou le leader qui fuit ne peut pas atteindre un hexagone de sécurité au premier tour, et qu'il ou elle échoue à recouvrer le moral aux tours futurs, alors il ou elle doit dans les activations suivantes continuer de fuir à son taux de déplacement maximal vers l'hexagone de sécurité le plus proche jusqu'à ce qu'il ou elle l'atteigne.

14.32. Se jeter au sol

Une fois qu'une unité démoralisée qui fuit atteint un hexagone de sécurité, elle doit arrêter de se déplacer et rester dans l'hexagone de sécurité jusqu'à ce qu'elle

recouvre son moral. Si les unités ennemies se déplacent si bien qu'elles peuvent repérer une unité démoralisée et la toucher avec un tir antichar ou un tir direct qui pourrait lui nuire, et si l'unité échoue à recouvrer le moral quand elle est activée, alors elle doit fuir à nouveau vers un nouvel hexagone de sécurité.

14.33.

Les unités et les chefs démoralisés qui fuient peuvent seulement entrer dans les hexagones encore plus éloignés d'unités ennemies capables de leur nuire avec un tir direct ou un tir antichar . Si ceci n'est pas possible, ils peuvent entrer dans des hexagones à une distance égale à de telles unités ennemies. Si ceci aussi n'est pas possible, ils peuvent rester sur place.

14.34.

Si une unité d'armes démoralisée avec une capacité de déplacement de 0 échoue à un essai de récupération de moral, ET qu'elle est obligée de fuir, elle est éliminée (l'équipage abandonne l'arme) .

14.35.

Les unités démoralisées dans un hexagone d'assaut qui échouent à leur vérification de moral doivent sortir de l'hexagone, et peuvent se déplacer seulement d'un hexagone en le faisant ainsi (voir règle 12.13) . Aux activations ultérieures, elles fuient au taux de déplacement maximal si elles échouent à recouvrer le moral.

14.4. Recouvrement du moral

Seule une tentative de recouvrement réussie peut réparer le statut de moral dégradé d'une unité ou d'un leader.

Quand les joueurs essayent d'améliorer le statut de moral de leurs unités démoralisées et ébranlées, ceci est appelé " le recouvrement du moral ". Les unités peuvent recouvrer le moral avec l'assistance d'un leader activé ou toutes seules.

Les unités essayant de recouvrer leur moral et les leaders les assistant doivent être activés et ne peuvent pas conduire d'autre action durant ce tour. Placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur toute unité qui essaye une récupération du moral (qu'elle soit suivie d'un succès ou pas) et sur tout chef qui appuie l'essai de récupération de moral. Un chef ne peut pas se déplacer dans le même segment d'action pendant lequel il assiste à un essai de recouvrement de moral, excepté pour accompagner une unité démoralisée en fuite qui échoue à recouvrer son moral (voir règle 6.53).

Il est généralement préférable d'essayer d'obtenir un recouvrement pour les leaders ébranlés (disrupted) d'abord et ensuite les unités, parce qu'un leader qui recouvre son statut peut ensuite assister le recouvrement d'une unité dans la même phase d'activation. Les leader démoralisés n'ont pas cette option et utilisent toute leur phase d'activation pour essayer de récupérer eux-mêmes.

14.41. Procédure

Déterminez le moral des unités essayant le recouvrement de leur moral. Ajoutez à

celui ci les modificateurs de moral de tout chef aidant à la tentative de récupération de moral, plus tout bonus pour le terrain et les retranchements (voir règle 14.45), sans excéder le maximum(règle 14.5). Lancez 2 dés. Si le résultat est INFÉRIEUR au moral d'une unité modifiée, cette dernière recouvre son moral. Une unité démoralisée qui recouvre son moral devient ébranlée ; une unité ébranlée qui recouvre son moral retourne à une cohésion directe.

14.42. Le recouvrement du moral est exigé

Chaque unité démoralisée doit essayer le recouvrement de son moral à un moment quelconque durant le cours du tour (le joueur propriétaire choisit ce moment). Ainsi, un joueur ne peut pas "passer" s'il a des unités démoralisées qui ne sont pas activées ce tour, ces dernières doivent essayer de recouvrer leur moral.

14.43. Recouvrement complet automatique

Une unité ou un chef démoralisé essayant le recouvrement de son moral retourne immédiatement à une cohésion correcte (en laissant tomber l'ébranlement) sur un résultat non modifié de 2 au lancer des 2 dés.

14.44. Désertion du chef

Un chef démoralisé essayant le recouvrement de son moral est immédiatement retiré du jeu sur un résultat non modifié de 12 au lancer des 2 dés.

Les règles décapitation (6.72) et perte catastrophique (6.73) s'appliquent si un leader sénior déserte.

14.45. Bonus de recouvrement du moral

Ajoutez 1 au moral des unités essayant une récupération de leur moral s'ils occupent un retranchement ou un hexagone de ville sans excéder le maximum (14.5).

Les unités de transport reçoivent seulement ce bonus dans les hexagones.

14.5. Moral maximum.

Dans le cadre d'un lancement de dés pour faire un test moral ou une récupération du moral, aucune unité ou leader ne peut utiliser une valeur de moral modifiée plus grande que 10 du fait d'une combinaison quelconque de bonus ou de circonstances.

14.6. Reddition

Certaines unités listées dans les règles spéciales de certains scénarios sont sujettes à l'élimination par la reddition.

La reddition est déclenchée chaque fois qu'une unité ennemie active et non démoralisée avec des capacités de tir direct commence son activation adjacente à ou commence dans le même hexagone qu'une unité ou plusieurs unités démoralisées qui sont sujettes à l'élimination par la reddition. A ce moment, le joueur inactif doit lancer deux dés, et si le résultat est plus grand que le moral actuel de l'unité au plus haut moral dans l'hexagone cible, TOUTES les unités et TOUS les leaders dans cet hexagone (qu'ils soient démoralisés ou non) se rendent immédiatement et sont éliminés.

Si le résultat est égal ou plus bas que le moral de l'unité avec le plus grand moral actuel dans l'hexagone actuel cible, il y a pas de reddition et les unités inactives ne

sont pas affectées. Les unités actives qui ont entraîné le jet de dés de reddition peuvent entreprendre toutes les actions normales durant leur phase d'activation, que les unités ennemies se soient rendues ou pas.

Un leader dans l'hexagone cible peut augmenter le moral des unités dans l'hexagone cible, mais les leaders dans les hexagones adjacents ne le peuvent pas. Aucune unité ne peut être obligée de faire plus qu'un test de reddition par tour.

15. Types d'unités spéciales

Des unités spéciales apparaissent dans certains scénarios mais pas les autres . Utilisez seulement les règles qui s'appliquent aux types d'unités spéciales apparaissant dans le scénario joué.

15.1. Aviation

L'aviation apparaît parfois dans les règles spéciales du scénario ou par le biais d'évènements au hasard (voir règles optionnelles). Chaque pion d'avion a deux côtés, et chaque côté représente une unité aérienne différente. Les valeurs de tir de l'aviation sont imprimées sur les pions.



Tous les avions ont des valeurs de tir direct à moins que la pièce ou les instructions du scénario ne l'établissent autrement ; certains ont une valeur anti char spéciale (11.4).

Durant un tour dans lequel un joueur reçoit un avion, il place tous les pions d'avions de son côté dans un récipient opaque et au hasard tire le nombre de pions spécifié dans les règles du scénario. Il lance alors les pions tirés (comme une pièce) pour déterminer quel côté du pion est utilisé ce tour.

15.11. Attaque aérienne

Une unité d'aviation peut attaquer tout hexagone sur le plateau de jeu comme ils ont une portée illimitée. Cependant il leur est interdit d'attaquer des pions ennemis non repérés situés dans un terrain limitant et toutes les unités cachées (voir règles optionnelles).

Chaque unité d'aviation peut attaquer un hexagone par tour. Le joueur propriétaire sélectionne l'hexagone cible et place une ou plusieurs unités d'aviation sur lui dans chacun de ses hexagones. Jusqu'à 3 unités d'aviation peuvent être placées sur un

seul hexagone par segment pendant une activation.

Il lance alors un dé pour chaque unité d'aviation. Sur un résultat de 1 ou 2, l'avion manque l'hexagone, est retiré du plateau de jeu et ne peut pas attaquer ce tour. Sur un résultat de 3 à 6, il attaque l'hexagone. Les unités terrestres et l'artillerie hors carte ne peuvent pas entreprendre d'action durant un segment d'action pendant lequel une ou plusieurs attaques aériennes sont réalisées.

Les avions étaient des armes potentiellement puissantes pour attaquer des véhicules de combat blindés.

Si un avion obtient un résultat de X sur la table de tir direct contre un hexagone contenant un véhicule de combat blindé à toit ouvert, le joueur qui tire peut choisir de sélectionner ce pas de perte pour le véhicule de combat blindé à toit ouvert [le joueur possédant le véhicule de combat blindé ne peut pas choisir quelle unité dans l'hexagone prend le pas de perte comme cela est le cas d'habitude (7.61)]. Si l'avion obtient un résultat de 2X ou de 3X sur la Table de Tir Direct contre un hexagone, il peut sélectionner un des pas de perte pour N'IMPORTE LEQUEL des véhicules blindés dans l'hexagone, pas seulement un véhicule blindé à toit ouvert. Certains avions ont aussi une capacité de tir anti char spéciale (11.4).

15.12. Tir ami

Si un avion rate l'hexagone, utilisez la procédure de tir ami (voir règle 9.5) pour déterminer si des unités amies adjacentes sont touchées. Utilisez la table de bombardement au lieu de la table de tir direct dans ce cas.

15.13. Dommages

Pour chaque hexagone touché par un avion, totalisez les valeurs de tir de tous les avions frappant l'hexagone, appliquez les modificateurs de colonnes appropriés, lancez 2 dés et consultez la Table de Tir Direct. L'avion reçoit un décalage de colonne de +2 pour attaquer les unités adjacentes. Une fois que l'attaque aérienne est terminée, retirez les pièces d'avions du plateau de jeu.

Certains avions ont aussi une capacité d'attaque Antichar spéciale indiquée par un nombre imprimé sur un cercle noir sur l'unité (11.4)



Un avion peut exécuter un type d'attaque OU BIEN l'autre (Attaque Anti Char ou bien Tir Direct) mais pas les deux.

15.14. Les unités antiaériennes (AA)

Appliquez un modificateur de colonne de -1 pour l'attaque aérienne si au moins une unité antiaérienne ennemie non démoralisée, non attelée est à moins de 3 hexagones de l'hexagone cible, même si elle possède un marqueur Moved/Fired. Des unités AA (anti aérienne) supplémentaires n'ajoutent pas de modificateur supplémentaire. L'avion ne souffre jamais de perte du tir antiaérien.

15.2. Trains blindés et vaisseaux de rivière

Les trains blindés et navires de rivière ont tous des chefs pour les buts de mouvement, mais ces chefs ne peuvent pas activer d'autres unités ou effectuer des repérages pour l'artillerie. Ils sont traités comme des véhicules de combats blindés pour les combats et peuvent être détruits par des tirs antichars. Les unités ennemies peuvent prendre d'assaut (voir règle 12.0), les trains blindés normalement, mais les vaisseaux de rivière peuvent seulement être attaqués en assaut par des vaisseaux de rivière ennemis. Les unités terrestres ennemies (y compris les unités de génie) ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivière majeure qui contient un vaisseau de rivière.

Les trains blindés et les vaisseaux de rivières peuvent se déplacer et tirer dans le même segment d'action, se déplaçant d'abord et tirant ensuite. S'ils conduisent un tir d'opportunité, ils peuvent néanmoins se déplacer. Placez trois marqueurs " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur de telles unités après qu'elles aient conduit un tir d'opportunité pour montrer qu'ils peuvent encore se déplacer. Retirez les deux marqueurs supplémentaires après que l'unité ait accompli son déplacement .

15.21. Trains blindés



Un train blindé peut seulement entrer dans des hexagones traversés par un chemin de fer (comme désigné par les règles spéciales du scénario). Sa capacité de mouvement est de 6.

15.22. Vaisseaux de rivière



Un vaisseau de rivières peut seulement entrer dans des hexagones de rivières majeures et dans tous les hexagones d'eau. Il a une capacité de mouvement de 5, à moins que sa pièce de jeu ne l'établisse autrement.

15.3. Cavalerie

15.31. Charges de cavalerie



Les unités de cavalerie activées par un leader de cavalerie peuvent conduire un déplacement d'assaut (voir règle 12.1) depuis une distance de 2 hexagones contre une unité qu'elles peuvent repérer. La charge doit suivre le chemin des hexagones utilisés pour le repérage.

Ceci est une "charge de cavalerie" et donne à la cavalerie un gain de colonne de +1 sur la table d'assaut. Bien que cela soit un assaut, c'est néanmoins une activation "de tir" (3.13). Si la cavalerie commence son activation adjacente aux unités ennemies cibles, elle ne peut pas charger. Elle peut attaquer avec la valeur de tir qu'elle a, ou conduire un assaut normal.

Table de résultat des assauts

Jet de dés	Valeur de tir							
	1	3	5	9	13	18	24	30+
2	M2	1	1	2	2	2	3	3
3	-	M2	M2	1	1	2	2	3
4	-	M1	M1	M2	1	1	2	2
5	-	-	M	M1	M2	M2	1	2
6	-	-	-	M	M1	M1	M2	1
7	-	-	-	-	-	M	M1	M2
8	-	-	-	-	M1	M1	M2	M2
9	-	-	M	M	M2	M2	1	1
10	-	M	M1	M1	1	1	1	2
11	M	M1	M2	M2	1	1	2	2
12	M1	M2	1	1	1	2	2	3

Résultats

- : pas d'effet.

M : toutes les unités ennemies dans l'hexagone subissent une vérification de moral (voir règle 14.1).

M# : la même chose que M excepté que vous ajoutez # au jet de dés de vérification de moral.

: a) # pas de perte aux unités de combat ennemies d'un type quelconque dans l'hexagone.

b) et # pas de perte aux unités de transport ennemies non transport de troupes blindés dans l'hexagone. Dans chaque catégorie d'unité (a et b),

le premier pas de perte doit être pris par l'unité avec le meilleur statut de moral. Sur un résultat de « 2 » ou de « 3 », l'assaut cause 2 ou 3 points de perte (respectivement) à chaque catégorie et au moins un des pas de perte doit être pris par un VCB (véhicule de combat blindé : Armored Fighting Vehicle : AFV)

(d'un type quelconque) s'il est présent. Les pas de perte envers des catégories d'unités absentes sont ignorés (voir règle 7.63).

Toutes les unités survivantes subissent une vérification de moral de M2.

TABLE DE TIR DIRECT

Jet de dés	Valeur de tir								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

Des unités inactives peuvent conduire un tir d'opportunité contre une unité de cavalerie effectuant une charge dans le 1^{er} hexagone où elle entre, avant qu'elle n'entre dans l'hexagone d'assaut. Les unités en train d'être chargées ne peuvent pas faire ceci si d'autres unités ennemies sont déjà dans leur hexagone au moment de la charge.

15.32. Les remorques pour chevaux

La cavalerie ne peut pas être transportée.

15.33. Attaque par dépassement à cheval.

La cavalerie peut conduire des attaques par dépassement si la règle optionnelle est utilisée.

15.4. Unités pénales

Les unités pénales non démoralisées doivent toujours se déplacer pour se rapprocher de l'unité ennemie repérée la plus proche, se déplaçant à leur capacité de mouvement maximale et en suivant le chemin le plus court en terme de coût de points de mouvement. Si aucune unité ennemie n'est repérée alors elles avancent de la manière décrite ci-dessus vers l'unité ennemie la plus proche sur le plateau ou vers le bord du plateau ennemi si aucune unité n'est encore sur le plateau et elles doivent les attaquer par assaut jusqu'à ce qu'elles soient éliminées.

Les unités pénales démoralisées ou les unités pénales ébranlées adjacentes à un ennemi doivent essayer de recouvrer leur moral. C'est la seule situation où les unités pénales ne sont pas obligées de se déplacer vers des unités ennemies et de les

attaquer par assaut. Les troupes pénales peuvent être aidées par des leaders et des commissaires comme les autres troupes.

Chaque unité pénale doit s'activer à un point quelconque durant le cours d'un tour (le joueur propriétaire choisit quand), sujette seulement au jet de dés du Brouillard de la Guerre (voir règles optionnelles) qui peut finir un tour. Ainsi un joueur ne peut pas « passer » s'il a les unités pénales qui ne se sont pas activées pendant ce tour.

15.5 Lance-flammes

Il y a des lance-flammes transportés à pied par l'infanterie et des véhicules de combat blindés (AFV) lance-flammes. L'unité de sapeurs FLM (Flamethrower : lance-flammes) est armée avec des lance-flammes. Elle a une portée de 0, ce qui signifie que le seul type de combat qu'elle peut réaliser est un combat par assaut (12.0).

Si une unité FLM, active, non démoralisée est en train d'attaquer par assaut une ou plusieurs unités d'ennemies qui normalement auraient la possibilité d'un Tir en Premier (First fire : 12.43), la présence de l'unité FLM négative la capacité de Tir en Premier et les deux côtés tirent simultanément.

L'attaque par tir direct (pas le combat par assaut, ni le tir par bombardement) qui vise une unité FLM obtient un décalage de colonne de +1 du fait des réservoirs de fioul qui peuvent exploser (7.52).

L'unité FLM est traitée comme une unité qui n'est pas une unité de génie quand elle entre dans des champs de mine (16.63), et elle ne peut pas nettoyer les champs de mine (16.65).

Les unités FLM sont traitées comme une unité ENG (Engineer : génie) dans tous les autres aspects.

En plus de sa force de combat imprimée, le Véhicule de Combat Blindé (AFV) lance-flammes reçoit un modificateur de colonne de +3 (en plus des autres et sans être sujet aux limites normales des modificateurs) quand il est concerné dans un combat par assaut.

Après chaque combat par assaut, le joueur propriétaire lance un dé pour déterminer si le liquide inflammable est épuisé. Pour un résultat de 5 ou 6, l'unité ne reçoit plus de modificateur de +3.

Une telle unité peut sortir de la carte et refaire le plein de son ravitaillement. Elle doit sortir par un bord de la carte contrôlé par le côté ami et rester en dehors de la carte pour 6 tours.

Elle peut réentrer dans la carte au 7^e tour et recevoir de nouveau le modificateur. Si une unité de Véhicules de Combat Blindé lance-flammes active non démoralisée est en train d'attaquer par assaut une ou plusieurs unités ennemies qui normalement auraient la capacité de Tir en Premier (First fire : 12.43), la présence de l'unité de Véhicules de Combat Blindés lance-flammes négative la capacité de Tir en Premier et les deux côtés tirent simultanément.

16.0 Règles spéciales

16.1. Points d'appui et casemates

Les pions de point d'appui ou de casemate représentent une position défensive préparée. Chaque point d'appui est une unité à 1 pas avec une capacité de mouvement de 0 et ne peut pas être transportée.

Elles n'ont pas de valeur de blindage et peuvent seulement être attaquées par le tir direct, le tir par bombardement ou un combat par assaut.

Le point d'appui ne donne pas de bénéfice défensif aux autres unités occupant le même hexagone mais est traité comme s'il avait creusé en permanence des

tranchées (16.2) (dug in : 16.2) pour les modificateurs de combat.

Les points d'appui qui deviennent démoralisés et qui échouent au recouvrement du moral sont éliminés. Les points d'appui ne comptent pas pour les règles d'empilement ou pour le modificateur de colonne « 3 unités empilées dans 1 seul hexagone ».

Les points d'appui obtiennent la capacité de Tir en Premier (First Fire) quand ils se défendent contre une attaque par assaut (les autres unités dans le même hexagone avec un point d'appui ne le peuvent pas).

Les points d'appui sont tirés au sort et placés de la même façon que les marqueurs de champs de mines (16.6)

16.2. Creusement de tranchées (Digging in)

Les unités non démoralisées, activées et les leaders peuvent " creuser des trous " dans tout hexagone, excepté ceux désignés comme n'ayant pas le droit sur le tableau des effets de terrain ou dans les règles spéciales du scénario Cela prend deux segments d'actions pleins pour une unité pour creuser des trous. Placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur une unité durant chaque segment où elle creuse des trous. « Creuser des trous » par une unité coûte toute la capacité de mouvement d'une unité et compte comme son activation. Placez un marqueur " Dug In " ("a creusé des trous ") sous l'unité à la fin du 1^{er} segment d'action et sur le haut de l'unité à la fin du second segment d'action de retranchement.



Après que le marqueur " Dug In " ait été placé sur l'unité, l'unité obtient tous les bénéfices du fait de s'être retranchée (modificateurs de colonne défensifs, Tir en Premier en assaut, voir règle 12.43)

Modificateurs de colonnes de la table de Tir Direct

Tous sont cumulatifs, sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un autre terrain limitant)

- 2 : l'hexagone cible est une ville, des bois, des bois épais ou la jungle.
- 1 : la cible occupe ou se fait tirer dessus à travers un hexagone de bois légers ou une jungle légère.
- 1 : l'unité cible se fait tirer dessus à travers un hexagone de haies qui n'est pas adjacent à une unité faisant feu.
- 1 : l'unité tire vers ou en dehors d'un hexagone de fumée
- 1 : l'unité cible a creusé des trous (voir règle 16.2)
- 1 : l'hexagone cible est sur une élévation plus haute que l'unité faisant feu.
- 1 : la cible occupe un fossé antichar (situé à plus de deux hexagones), des dents de dragon (unité à pied seulement), un village, une mangrove, un remblai de chemin de fer, des terrains rocaillieux, des dunes de sable, ou un oued / une ravine.
- +1 : la cible occupe un marais, une rizière ou un marais salant.
- +1 : la cible est un mortier / une unité anti aérienne, une unité d'arme antichar, une unité de cavalerie ou une unité de FLM (Lance-flammes).
- +2 : l'unité cible est une unité d'artillerie
- 1 : l'hexagone de cible se fait tirer dessus quand la portée de repérage est de 1 ou 2 du fait de la nuit ou de la météo.
- 1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus
- 1 : une unité aérienne attaquante est à moins de trois hexagones d'une unité anti aérienne ennemie non démoralisée (15.14)
- +1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.
- +1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (ENG : Engineer)(voir règle 5.7).
- +1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités à pied.
- +1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat (voir règle 4.4)
- +2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feu.
- +1 : la cible est une unité de cavalerie
- 1 : unité considérée comme une unité faisant un tir particulièrement efficace qui s'est déplacée ou qui se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).
- +1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)
- 1 : unité faisant feu souffrant de difficultés logistiques (voir règles optionnelles).
- +1 : la cible est une unité à pied ou un leader « à cheval » sur une unité de véhicules de combat blindés (voir règles optionnelles).

Modificateurs de colonne de la table de bombardement

Tous les modificateurs sont cumulatifs, avec pas de modificateur maximal négatif ou positif (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres unités dans le même hexagone (lancez un seul jet de dés pour attaquer mais résolvez les attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible est une ville ou contient un retranchement

(le modificateur est néanmoins de -2 si c'est à la fois une ville et un retranchement).

-1 : l'hexagone cible est une plage, une jungle, une mangrove, une rizière / un marais salant, un terrain rocheux ou un marais.

-1 : la cible a creusé des trous (voir règle 16.2).

+1 : l'unité cible est une unité de mortier, de canons anti aériens, de canons antichars, une unité de cavalerie, une unité d'artillerie.

-1 : Tir ami

+1 : la cible est un camion, un tracteur, un chariot ou un traîneau (voir règle 5.67) qui sont chargés, ou des soldats embarqués sur un tank (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est une unité de cavalerie.

+1 : l'hexagone cible est repéré par l'unité faisant feu.

-1 : l'hexagone cible est un marais.

-1 : l'hexagone cible se fait tirer dessus avec une portée de repérage de 1 ou 2 due à la nuit ou à la météo.

-1 : le tireur souffre de problèmes logistiques (voir règles optionnelles).

-1 : une unité au tir particulièrement efficace s'est déplacée ou se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).

+1 : l'hexagone cible contient un champs de mines appartenant au joueur faisant feu.

+1 : l'hexagone cible est repéré par l'unité faisant feu (pour un tir ami)

+1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat empilées (voir règle 4.4)

+2 : la cible est adjacente à l'unité faisant feu qui n'est pas une unité de mortier ou une unité de lance fusées.

Les leaders peuvent, soit suivre les mêmes étapes que les unités pour creuser des tranchées, soit peuvent assumer le statut d'avoir creusé des tranchées de l'unité avec laquelle ils étaient empilés.

16.21. Si, après le 1^{er} segment de retranchement et avant le second, l'unité ou le chef est interrompu en devenant démoralisé ou ébranlé, ou du fait d'avoir tiré sur des unités ennemies, d'avoir participé à un assaut comme attaquant ou s'être déplacée, le marqueur "Dug In" est retiré. Le processus de deux tours successifs doit recommencer dans un segment d'action futur.

16.22. Les modificateurs de colonne "Dug In" ("a creusé des trous") s'appliquent seulement aux unités dans un hexagone cible qui ont véritablement a creusé des trous.

Si l'hexagone cible contient à la fois des unités qui ont creusé des trous et qui n'en ont pas creusé, résolvez l'attaque sur deux colonnes différentes en suivant la règle 7.52.

Note : les leaders sont toujours considérés comme ayant creusé des tranchées si une quelconque unité amie dans leur hexagone a aussi creusé des tranchées.

Cependant, un leader qui a creusé une tranchée ne peut pas transférer ce statut à des unités.

16.23. La cavalerie et les transports non armés ne peuvent pas creuser des trous mais les véhicules de transport de troupes blindées (APC) peuvent le faire.

16.24. Retirez le marqueur "Dug In" du plateau de jeu si toutes les unités qui se sont retranchées sortent de l'hexagone, à moins qu'un leader ne reste seul dans l'hexagone et choisisse de rester sous le statut d'avoir creusé des trous.

16.25. Le statut "Dug In" (a creusé des trous) n'est pas transférable à d'autres unités. Chaque unité doit se retrancher elle-même pour en obtenir les bénéfices.

16.26

Une unité dans un terrain approprié (voir Tableau des Effets de Terrain) sera permise d'effectuer des essais pour Dig In (creuser des trous) dans un hexagone attaqué par assaut, pourvu que l'unité ne soit pas interrompue en devenant démoralisée ou ébranlée ou ne participe pas au combat par assaut comme un attaquant (16.2, 16.21)

16.3. Epaves

Quand un pas de véhicule blindé (AFV) est éliminé dans un hexagone de pont, de route ou de ville, placez un pion d'épave à cet endroit.



16.31. Effets des épaves

Le déplacement d'un véhicule dans un hexagone avec une épave coûte un point de mouvement supplémentaire. 2 épaves dans un hexagone coûtent pour les véhicules 5 points de mouvement supplémentaires pour y entrer. Aucun véhicule ne peut entrer dans un hexagone avec 3 épaves.

Si des résultats de perte par combat par assaut concernent un véhicule occupant un hexagone avec 3 épaves, il ne peut pas volontairement se déplacer plus loin sans dégager une de ces épaves ; mais il pourrait fuir normalement (14.31).

16.32 Evacuation d'une épave

Un pion d'épave peut être dégagé par une unité de Véhicule de Combat Blindé (AVF) avec une valeur de blindage de 2 ou plus. Le véhicule de combat blindé doit dépenser 2 tours consécutifs dans l'hexagone sans se déplacer ou tirer. Le Véhicule de Combat Blindé doit garder une bonne cohésion et être activé à chaque tour pour dégager l'épave ; placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur lui à chaque tour.

Si après le premier segment d'évacuation d'une épave mais avant le second, l'unité ou le leader est interrompu du fait de devenir démoralisé ou ébranlé, du fait également de tirer sur d'autres unités ennemies, ou du fait de participer à une attaque par assaut comme attaquant, ou du fait de se déplacer, le processus de 2 tours doit reprendre à nouveau complètement dans un segment d'action futur.

16.4. Marqueurs de retranchement

Les marqueurs de retranchement donnent aux unités des modificateurs de colonnes contre le tir direct et le tir par bombardement et donnent aux unités qui se défendent le tir en premier dans le combat par assaut (voir règles 12.41, 12.43) .

Table de Tir Direct

Jet de dés	Valeur de tir								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

Modificateurs de colonnes de la table de Tir Direct

Tous sont cumulatifs, sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un autre terrain limitant)

-2 : l'hexagone cible est une ville, des bois, des bois épais ou la jungle.

-1 : la cible occupe ou se fait tirer dessus à travers un hexagone de bois légers ou une jungle légère.

-1 : l'unité cible se fait tirer dessus à travers un hexagone de haies qui n'est pas adjacent à une unité faisant feu.

-1 : l'unité tire vers ou en dehors d'un hexagone de fumée

-1 : l'unité cible a creusé des trous (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est sur une élévation plus haute que l'unité faisant feu.

-1 : la cible occupe un fossé antichar (situé à plus de deux hexagones), des dents de dragon (unité à pied seulement), un village, une mangrove, un remblai de chemin de fer, des terrains rocaillieux, des dunes de sable, ou un oued / une ravine.

+1 : la cible occupe un marais, une rizière ou un marais salant.

+1 : la cible est un mortier / une unité anti aérienne, une unité d'arme antichar, une unité de cavalerie ou une unité de FLM (Lance-flammes).

+2 : l'unité cible est une unité d'artillerie

-1 : l'hexagone de cible se fait tirer dessus quand la portée de repérage est de 1 ou 2 du fait de la nuit ou de la météo.

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

-1 : une unité aérienne attaquante est à moins de trois hexagones d'une unité anti aérienne ennemie non démoralisée (15.14)

+1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.

+1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (ENG : Engineer)(voir règle 5.7).

+1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités à pied.

+1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat (voir règle 4.4)

+2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feu.

+1 : la cible est une unité de cavalerie

-1 : unité considérée comme une unité faisant un tir particulièrement efficace qui s'est déplacée ou qui se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)

-1 : unité faisant feu souffrant de difficultés logistiques (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est une unité à pied ou un leader « à cheval » sur une unité de véhicules de combat blindés (voir règles optionnelles).

TABLE DE BOMBARDEMENT

Valeur de tir par bombardement										
	3	5	8	12	16	21	30	42	55	70+
Nombres pour un tir ami										
Jet de dés	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)				
2	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X	2X
3	-	M	M1	M1	M2	M2	X	X	2X	2X
4	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2	X	X
5	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2
6	-	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1
7	-	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M1
9	-	-	-	M	M	M	M1	M2	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	X
11	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X	2X
12	M	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X

Modificateurs de colonne de la table de bombardement

Tous les modificateurs sont cumulatifs, avec pas de modificateur maximal négatif ou positif (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres unités dans le même hexagone (lancez un seul jet de dés pour attaquer mais résolvez les attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible est une ville ou contient un retranchement

(le modificateur est néanmoins de -2 si c'est à la fois une ville et un retranchement).

-1 : l'hexagone cible est une plage, une jungle, une mangrove, une rizière / un marais salant, un terrain rocheux ou un marais.

-1 : les cibles sont enterrées (voir règle 16.2).

+1 : l'unité cible est une unité de mortier, de canons anti aériens, de canons antichars, une unité de cavalerie, une unité d'artillerie.

-1 : Tir ami

+1 : la cible est un camion, un tracteur, un chariot ou un traîneau (voir règle 5.67) qui sont chargés, ou des soldats embarqués sur un tank (voir règles optionnelles).

+1 : la cible est une unité de cavalerie.

+1 : l'hexagone cible est repéré par l'unité faisant feu.

-1 : l'hexagone cible est un marais.

-1 : l'hexagone cible se fait tirer dessus avec une portée de repérage de 1 ou 2 due à la nuit ou

à la météo.

-1 : le tireur souffre de problèmes logistiques (voir règles optionnelles).

-1 : une unité au tir particulièrement efficace s'est déplacée ou se déplacera ce tour (voir règles optionnelles).

+1 : l'hexagone cible contient un champs de mines appartenant au joueur faisant feu.

+1 : l'hexagone cible est repéré par l'unité faisant feu (pour un tir ami)

+1 : l'hexagone cible contient trois unités de combat empilées (voir règle 4.4)

+2 : la cible est adjacente à l'unité faisant feu qui n'est pas une unité de mortier ou une unité de lance fusées.



Les pions de retranchement sont placés au début d'une partie et ne peuvent pas être construits durant un scénario. Voir la table des effets de terrain qui définit tous les terrains où des retranchements peuvent être placés.

16.41. Les retranchements ne sont pas retirés si les unités qui l'occupent quittent l'hexagone. De nouvelles unités d'un côté ou d'un autre peuvent les occuper et obtenir leurs bonus défensifs .

16.42. Les unités de Véhicule de Combat Blindés, de cavalerie et de transport peuvent entrer dans un hexagone avec un marqueur de retranchement mais n'en reçoivent aucun bénéfice.

16.5. Entrée et sortie du plateau de jeu

Les unités peuvent entrer et sortir du plateau de jeu comme indiqué par les instructions du scénario.

16.51. Entrée dans le plateau de jeu

Les unités qui entrent dans le plateau de jeu durant le cours d'un scénario doivent être placées hors carte en tenant compte des limites d'empilement normales.. Quand il est temps pour les unités d'entrer sur le plateau de jeu, groupez les autour de chefs dans une ligne allongée « d'hexagones » comme si les unités étaient sur le plateau, et activez les normalement . Déplacez les sur le plateau de jeu, normalement, en comptant les hexagones et en dépensant les points de mouvement normalement (utilisez le coût de terrain clair, à moins que les unités entrent en jeu dans un

hexagone où, une route ou une piste sort du plateau ; dans ce cas là, utilisez le coût de points mouvement de la route ou de la piste).

Par exemple, si 6 unités de camions devaient entrer sur le plateau à travers le même hexagone de route, la première pile de 3 unités pourrait entrer en payant 0,5 point de mouvement, alors que la seconde pile devrait payer 1 point de mouvement (0,5 point de mouvement pour entrer plus 0,5 point de mouvement du fait de déplacement en dehors de la carte). De façon similaire, la première pile se déplaçant hors route devrait payer 2 points de mouvement pour entrer dans le premier hexagone de terrain clair, alors que la seconde pile devrait payer 4 points de mouvement, et ainsi de suite.

Les unités entrant dans la carte peuvent se déplacer directement vers un hexagone de combat par assaut qui se trouve le bord de la carte.

16.52. Sortie du plateau de jeu

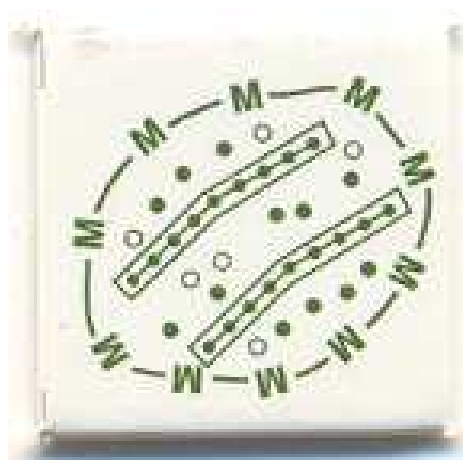
Aucune unité ne peut sortir du plateau de jeu à moins que les instructions du scénario ne le permettent . Les unités sortant du plateau de jeu ne peuvent pas réentrer dans la partie, mais ne sont pas comptées comme détruites à moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement. Celles qui seraient forcées à sortir mais qui ne peuvent pas (comme les unités démoralisées en train de fuir dans un scénario qui ne permet pas aux unités de sortir) restent sur l'hexagone au bord du plateau.

16.53. Pas au bout du monde.

Si tous les hexagones d'entrée ou de sortie du plateau de jeu désignés sont occupés par des unités ennemies, le joueur actif peut faire entrer/faire sortir ses unités dans d'autres hexagones qui sont adjacents aux hexagones occupés par l'ennemi. Dans ce cas, le tour d'entrée pour les unités est repoussé d'un tour.

16.6. Champs de mines

Certains scénarios incluent des champs de mines.



Les champs de mines peuvent posséder une force de 1, 2 ou 3 points, ou peuvent être factices.



A moins que les instructions du scénario ne le stipulent autrement, un joueur dont le côté a des champs de mines place tous les pions de champs de mines dans un récipient opaque et tire au hasard le nombre de champs de mines que le scénario lui alloue. Il peut ensuite les regarder pour déterminer leur force et alors, les place à l'envers sur le plateau de jeu dans les localisations permises par les instructions du scénario, laissant seulement la face du pion qui ne montre pas un chiffre ou le mot "DUMMY" ("factice") visible.

16.61. Effets

Quand une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un ou plusieurs champs de mines, les marqueurs sont retournés à leur côté numéroté. Le joueur propriétaire (celui qui a placé le champ de mine) lance un dé pour chaque champ de mines pour chaque unité qui est entrée dans l'hexagone. Sur chaque résultat de 6, l'unité perd un pas, devient démoralisée et doit arrêter de se déplacer. Sur chaque résultat de 5, l'unité est démoralisée et doit arrêter de se déplacer. Sur chaque résultat de 3 ou 4, l'unité doit simplement arrêter de se déplacer. Pour chaque résultat de 1 ou 2 il n'y a pas d'effet.

Les unités qui s'arrêtent peuvent sortir de l'hexagone au prochain tour (y compris en fuyant si elles ne récupèrent pas leur statut de démoralisation, voir règle 14.31).

16.62. Coups multiples

Deux ou plus de deux résultats de 6 aux jets de dés lancés contre une unité à deux pas à pleine force l'éliminent. Chaque double jet de dés de 5 lancé contre une unité entraîne un pas de perte du à une démoralisation aggravée (voir règles 14.11).

16.63. Les unités du génie

Si une unité de Engineer (ENG) (sapeur) est parmi celles qui sont entrées dans l'hexagone, ou si une unité du génie (ENG) non démoralisée est déjà dans un hexagone de champs de mines où d'autres unités sont entrées alors, réduisez le nombre obtenu au jet de dé lancé contre chaque unité de 1. Si la (les) seule(s) unité(s) à entrer dans l'hexagone est (sont) une (des) unité(s) de génie (ENG), réduisez le nombre obtenu au jet de dé lancé contre chaque unité de 2. Si le nombre des jets de dés est réduit à 0 dû à des unités du génie (ENG) présentes, les unités entrant dans le champ de mines peuvent l'ignorer.

16.64. Découverte de champs de mines factices

Les marqueurs de champs de mine factices sont retirés quand ils sont révélés.

16.65. Nettoyage des champs de mines

Retirez 1 point de force d'un champ de mines ennemi d'un hexagone si une unité du génie amie (ENG) reste là pendant 3 tours complets sans interruption (voir règle 16.21) . Si deux unités du génie (ENG) le font, retirez deux points tous les trois tours. Les unités du génie (ENG) peuvent ainsi éliminer tous les champs de mines d'un hexagone si elles y restent assez longtemps

16.66. Leaders et véhicules de transport non armés

Le propriétaire du champ de mine a l'option de permettre à ce champ de mines de s'activer contre des leaders ennemis et des transports ennemis non armés.

S'il choisit de ne pas l'activer, le marqueur de champ de mine n'est pas révélé et le transport ou le leader se déplace normalement.

Si le champ de mine est activé, le leader est éliminé sur un résultat de 5 ou de 6, sinon toutes les procédures et les résultats sont réalisées normalement.

16.67 Les mines n'ont pas d'amis

Des unités amies se déplaçant à travers un champ de mine ne sont pas affectées par la règle 16.61, mais le coût de terrain de l'hexagone est accru de 1 point de mouvement et les modificateurs du champ de mines pour le combat s'appliquent si les unités se font tirer dessus ou se font attaquer par assaut lorsqu'elles sont dans l'hexagone.

Si une unité de l'un ou l'autre côté est forcée de fuir dans un champ de mines, elle souffre des effets négatifs normaux de la règle 16.61.

16.7 Les grottes

Une unité est soit dans une grotte, soit en dehors de celle-ci. Les instructions du scénario peuvent assigner à un joueur un nombre de marqueurs de grottes qui sont placés sur la carte avant le début du jeu et qui ne peuvent pas être déplacés. Les règles peuvent limiter quel côté peut occuper l'intérieur d'une grotte.

16.71. A l'intérieur et à l'extérieur

Indiquez si l'unité est à l'intérieur d'une grotte en plaçant l'unité sous le marqueur de la grotte. Les unités dans un hexagone de grotte peuvent être à l'intérieur de la grotte, en dehors ou en combinaison des deux, mais les limites d'empilement restent les mêmes pour de tels hexagones.

16.72 Restrictions

Aucune unité ne peut utiliser le tir direct ou le tir par bombardement vers l'intérieur ou depuis une grotte.

Donc, les unités dans une grotte peuvent seulement être attaquées par assaut (12.0), et l'attaquant souffre d'un modificateur de colonnes de -2.

16.73. Repoussés de la grotte

Si durant un assaut, un joueur souffre plus de pertes qu'il n'en inflige (les changements de moral de comptent pas, seuls les pas de perte comptent), toutes les unités et tous les leaders doivent sortir de l'hexagone de grotte complètement,

comme s'ils sortaient normalement d'un hexagone d'assaut, recevant " le tir gratuit " lorsqu'ils sortent (12.12). Aucune unité ne peut creuser de trou, lorsqu'elle occupe une grotte.