

Règles.....	2
<i>1.6.21 Armes de Soutien des Parachutistes Britanniques (SAB)</i>	<i>2</i>
<i>1.6.22 Cocktails Molotov (NOSB).....</i>	<i>2</i>
<i>1.6.23 Grenade à Main AT RPG-43 Soviétique (DJ).....</i>	<i>3</i>
<i>10.11 Repérage d'un Véhicule (DJ).....</i>	<i>3</i>
<i>10.6 Ruisseau (NOSB).....</i>	<i>3</i>
<i>10.7 Terrain Accidenté (NOSB).....</i>	<i>3</i>
<i>10.8 Champs de Blé Russes (DJ)</i>	<i>3</i>
<i>11.9 Commissaires Soviétiques (NOSB).....</i>	<i>3</i>
<i>11.10 Infirmières (NOSB).....</i>	<i>3</i>
<i>13.5 Forces Soviétiques (NOSB).....</i>	<i>3</i>
<i>13.51 Pour la Mère Patrie.....</i>	<i>4</i>
<i>13.52 Demi Groupe Soviétique et Héros.....</i>	<i>4</i>
<i>13.53 Partisans.....</i>	<i>4</i>
<i>13.8 Allemands.....</i>	<i>5</i>
<i>13.81 SS (BOH).....</i>	<i>5</i>
<i>13.81.1 Demi Groupe de Combat SS (DJ).....</i>	<i>5</i>
<i>13.82 Demi Groupe de Combat de la Wehrmacht (BOH & SAB & NOSB).....</i>	<i>5</i>
<i>13.9 Alliés.....</i>	<i>5</i>
<i>13.91 Support (BOH).....</i>	<i>5</i>
<i>13.92 Unités Aéroportées Américaines (BOH).....</i>	<i>5</i>
<i>13.93 Demi Groupes de Combat Aéroportés Américains (BOH).....</i>	<i>5</i>
<i>12.94 Unités Aéroportées Britanniques (SAB)</i>	<i>6</i>
<i>15.5 Véhicules (NOSB & DJ).....</i>	<i>6</i>
<i>15.7 Tables de DRM Optionnels des Véhicules (DJ).....</i>	<i>6</i>
<i>15.7.1 Continuité du Déplacement d'un Véhicule (DJ).....</i>	<i>6</i>
<i>21.6 Tranchées (NOSB & DJ).....</i>	<i>6</i>
<i>21.7 Enterrement de Char (DJ)</i>	<i>7</i>
<i>21.8 Barrages Routiers (DJ)</i>	<i>7</i>
<i>21.9 Voies de Chemin de Fer (DJ)</i>	<i>7</i>
<i>22.0 Opérations Aéroportées (SAB).....</i>	<i>7</i>
<i>22.1 Planeurs.....</i>	<i>7</i>
<i>22.2 Procédure de Placement d'un Planeur.....</i>	<i>7</i>
<i>22.2.1 Placement Initial.....</i>	<i>7</i>
<i>22.2.2 Placement Final.....</i>	<i>8</i>
<i>22.3 Parachutistes.....</i>	<i>9</i>
<i>23.0 Réductions de Groupes de Combat (BOH & SAB & NOSB & DJ).....</i>	<i>10</i>
Aides de Jeu.....	11
<i>24.2 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie (BOH).....</i>	<i>11</i>
<i>24.4 Exemple de Jeu : Les Blindés (BOH).....</i>	<i>15</i>
<i>25.2 Cartes de Compétence (BOH).....</i>	<i>17</i>
<i>Résumé de la Séquence de Jeu.....</i>	<i>17</i>

Notes du traducteur :

Cette traduction des règles spécifiques du module de base Band Of Heroes et de ses 3 extensions, est construite comme suit :

- en couleur noire, figure la traduction des règles spécifiques et exemples, issus du module « Band Of Heroes (BOH) »,
- en couleur rouge, figure la traduction des règles spécifiques, issues du module « Swift And Bold (SAB) »,
- en couleur verte, figure la traduction des règles spécifiques, issues du module « No One Step back (NOSB) »,
- en couleur rose, figure la traduction des règles spécifiques, issues du module « Dark July »,
- entre [], figurent les traductions des termes anglais spécifiques gardés tel quel dans le texte pour une meilleure compréhension de la règle vis-à-vis des composants du jeu. Les termes anglais et français pourront être utilisés selon les cas pour faciliter la lecture de la règle,
- les textes de couleur bleue sont des erratas, des précisions ou des règles optionnelles provenant de forums Internet ou de FAQ du jeu.

1.6.21 Armes de Soutien des Parachutistes Britanniques (SAB)

PIAT (Projector Infantry Anti-tank)



Le PIAT était une arme portative Britannique anti-char. A la différence des roquettes allemandes et américaines qui étaient propulsées, la charge du PIAT était lancée de son support par l'intermédiaire d'un grand ressort. Les PIAT sont sujets aux mêmes règles que les Bazookas, Panzerfausts, et autres armes portatives à charge creuse, à l'exception suivante : une unité ne peut utiliser un PIAT si elle se situe à un niveau (ou plus) plus haut que sa cible (cibler à des élévations inférieures a souvent conduit le projectile à s'échapper tout seul de son support de lancement).

Mortier de 51mm



Ce mortier (souvent appelé mortier de 2 pouces) a été souvent déployé au sein des Groupes de Combat de parachutistes Britanniques. Il est traité comme une Arme de Soutien (1.6.1), **non** comme un Groupe de Soutien, et doit être porté et utilisé par un MMC ou un SMC

éligible. Il ne peut tirer depuis des hex de Bâtiment, de Jungle Dense ou de Forêt.

Le Mortier a une Puissance de Feu de 2, qui n'est jamais divisée par 2 lors d'une attaque menée par de multiples unités (mais sa FP est réduite de moitié lorsque le tir est opéré par un SMC tout seul), il dispose d'une portée minimale de 2 et maximale de 9.

Le mortier peut seulement tirer sur des hex repérés, mais peut attaquer de l'une de ces 2 façons :

1) Le mortier peut tirer directement sur des unités repérées dans sa LOS. Lancez 2d6, sélectionnez le dé le plus haut, et ajoutez le à la Puissance de Feu totale à laquelle le mortier contribue, appliquez tous les modificateurs de la table DFT, et résolvez normalement l'attaque. Par exemple, si un Groupe de Combat de parachutistes Britanniques 1-6-4, équipé d'un mortier de 51mm, tire sur une cible située à une portée de 6 hex, le joueur Britannique lance 2d6, sélectionne le plus haut, l'ajoute à 3 (3 = FP du Groupe de Combat + FP du mortier), et résout l'attaque normalement.

2) Le mortier peut effectuer un tir indirect, et ne nécessite alors pas de LOS sur l'hex cible repéré, si l'unité équipée du mortier est adjacente à une unité amie qui elle dispose d'une LOS sur l'hex cible.

Une unité peut repérer un hex et encore diriger le tir du mortier dans la même impulsion. Le Modificateur de Commandement n'affecte pas la Puissance de Feu du mortier quand ce dernier effectue un tir indirect, un terrain Gênant non plus, mais les autres modificateurs de la table DFT s'appliquent. **Ne placez pas** de marqueur FFE dans l'hex cible dans les 2 cas vus ci-dessus concernant le tir de mortier de 51 mm ; cette arme disposait rarement du nombre suffisant de munitions requises pour créer un tir de barrage. Les unités dirigeant un tir de mortier sont marquées d'un pion *Ops Complete*. Les Médecins, les Aumôniers, et les Groupes de Soutien ne peuvent diriger de tir de mortier. Le mortier ne peut pas effectuer de Tir d'Opportunité. Le mortier ne peut être déplacé quand il est apparaît assemblé sur la face de son pion (montrant sa FP et sa portée). Un Groupe ou un Demi Groupe de Combat en Bon Ordre peut changer de face le pion du mortier durant la Phase de Ralliement.

1.6.22 Cocktails Molotov (NOSB)

Les cocktails Molotov sont des Armes de Soutien avec des caractéristiques uniques. Les Molotov peuvent être utilisés par toute unité éligible à utiliser une Arme de Soutien. Ils sont utilisés une fois puis sont retirés du plateau de jeu. Ils peuvent être utilisés en conjonction de la Puissance de Feu d'un MMC ou SMC pour attaquer de l'infanterie et des véhicules via l'utilisation de la table DFT. Ils peuvent aussi être utilisés au Corps à Corps ou ajoutés à la Puissance de Feu d'une unité

lors d'un Assaut Rapproché contre un véhicule (17.1). Si un Molotov, ou une attaque de multiples unités incluant un Molotov, choque une unité ennemie lors de l'utilisation de la table DFT (et non pas la table de Corps à Corps), l'unité ennemie doit battre en retraite d'un hex, comme décrit au 1.6.2. Si un Molotov, ou une attaque de multiples unités incluant un Molotov, choque un véhicule ennemie lors de l'utilisation de la table DFT, l'équipage doit abandonner le véhicule et battre en retraite.

Le Modificateur de Commandement modifie les attaques avec des Molotov, à moins que le Leader lance lui-même le Molotov. Les Molotov ne reçoivent pas d'autres modificateurs de la table DFT, à moins que ce ne soit un MMC qui utilise sa Puissance de Feu inhérente en complément du lancer de Molotov. La Puissance de Feu d'un Molotov n'est pas réduite de moitié quand il est utilisé par un MMC éligible (Leader, Héros, Commissaire, Eclaireur, Conseiller).

1.6.23 Grenade à Main AT RPG-43 Soviétique (DJ)



La RPG-43 était une grenade anti-char à large manche très utilisée par l'infanterie soviétique de 1943 jusqu'à la fin de la guerre. Bien que puissante, avec une Puissance de Feu de 3, elle ne peut être utilisée qu'à très courte

portée, durant un Assaut Rapproché (17.1) contre un véhicule ennemi. C'est une Arme de Soutien à usage unique, elle doit donc être retirée du plateau de jeu après utilisation. Elle ne peut être utilisée au Corps à Corps contre l'infanterie ennemie.

10.11 Repérage d'un Véhicule (règle optionnelle) (DJ)

Retirez « 1 » du jet de dé quand la cible faisant l'objet de la tentative de repérage est un véhicule.

10.6 Ruisseau (NOSB)

Dans le module LnL NOSB, l'hex 19M6 et autres hex similaires sont des hex de ruisseau peu profonds. Ils sont considérés comme terrain Dégagé avec un TM égal à 0. Dans le module LnL NOSB, l'hex 19L4 est un gué. Il a les mêmes caractéristiques que les hex de ruisseau, mais avec des coûts de mouvement différents.

10.7 Terrain Accidenté (NOSB)

Un terrain accidenté est un terrain Gênant qui fournit un TM de « +2 ». La LOS traversant **n'importe** quelle portion d'un hex de terrain accidenté, est dégradée.

10.8 Champs de Blé Russes (DJ)

Au moment de la bataille, les champs de blé n'étaient toujours pas arrivés à maturité. Par conséquent, les Champs de Blé de la Ferme d'Etat Oktiabrskii ont des caractéristiques de terrain différentes. Les hex de

Champ de Blé ne bloquent pas la LOS, mais les MMC, SMC, et les Groupes de Soutien dans un hex de Champ de Blé doivent être repérés comme s'ils étaient en terrain gênant. Les véhicules occupant des hex de Champ de Blé sont toujours repérés. Ces Champs de Blé n'annulent pas la pénalité de +1 de la table DFT pour les unités en déplacement.

11.9 Commissaires Soviétiques (NOSB)

Dans le module LnL NOSB, les Commissaires Politiques fonctionnent comme les Leaders sur tous les aspects (que ce soit avec les Gardes ou les avec Troupes du Rang). Par conséquent, les Commissaires peuvent Rallier des unités, supporter une attaque directe, aider lors d'un Test de Dommages, repérer pour l'artillerie, ... En complément, durant une Phase de Ralliement (seulement), si les unités Choquées et empilées avec le Commissaire échouent dans leur tentative de ralliement, le Commissaire peut essayer de les rallier une seconde fois. Pour ce faire, le joueur en charge du Commissaire crie « Combat ou Meurt », ajoute 1 au moral des unités qu'il essaye de rallier, et lancent 2d6. Si les unités se rallient, tout va bien. Si elles échouent une nouvelle fois dans cette tentative de ralliement, elles souffriront de pertes tels que définies dans la table DFT. Les Groupes de Combat réduits en Demi Groupes de Combat, les Demi Groupes de Combat éliminés, ... Si le joueur en charge du Commissaire obtient un 12 durant cette seconde tentative de ralliement, cela signifie que le Commissaire a été tué et est alors éliminé du plateau. Cette tentative de ralliement « Combat ou Meurt » peut être utilisées en conjonction de ce qui est indiqué en 13.51.

11.10 Infirmières (NOSB)

Les Infirmières peuvent s'auto rallier. Elles ont des Modificateurs de Commandement tout comme les Leaders. Ces modificateurs peuvent être utilisés seulement pour rallier des troupes, pas pour supporter les Tests de Dommages. Les Infirmières en Bon Ordre ont aussi la capacité de soigner les unités de la même manière que les Infirmiers (11.3). Spécifiquement, durant une Phase de Ralliement, les Infirmières en Bon Ordre peuvent soit (pas les deux) soigner une unité après avoir réussi un Test de Moral soit tenter un ralliement jusqu'à 2 SMC ou 2 MMC. Les Infirmières peuvent exercer cette capacité sur **toute** unité Soviétique – les Gardes, les Troupes sur le Front, ou les Partisans. Les Infirmières ne sont pas des combattantes ni des SMC éligibles au Corps à Corps. Elles ne peuvent pas repérer, tirer, faire appel à l'artillerie, etc.

13.5 Forces Soviétiques (NOSB)

Les Soviétiques ont mené une guerre épique contre l'Allemagne d'Hitler, subissant des millions de pertes humaines, et engageant l'essentiel des forces

Allemandes sur le terrain durant la Seconde Guerre Mondiale.

Les unités de Gardes Soviétiques sont de couleur rouge. Les Troupes Soviétiques sont de couleur or et les Partisans de couleur orange brûlée. Souvenez-vous, excepté les cas cités en 11.9 et 11.10, les Leaders, et autres SMC éligibles, peuvent seulement rallier des unités ayant la même couleur de fond sur leur pion (3.0). Des unités Soviétiques de couleur différente ne peuvent pas être empilées ensemble.

13.51 Pour la Mère Patrie

Durant chaque Phase de Ralliement, le joueur Soviétique peut augmenter le moral de **toutes** ses unités hex par hex. Par exemple, un Groupe de Combat 1-4-4-5 pourrait avoir son moral augmenté à 6. Les autres modificateurs liés au ralliement, comme l'occupation d'un terrain bénéficiant d'un TM positif (voir 3.0) s'applique toujours. Cette capacité s'applique à toute unité Soviétique, incluant les véhicules et les Partisans.

13.52 Demi Groupe Soviétique et Héros

Un Groupe de Combat 1-3-4-5 se réduit en un Demi Groupe 1-3-4-4.

Un Groupe de Combat 1-4-4-5 se réduit en un Demi Groupe 1-3-4-5.

Un Groupe de Combat de Gardes 2-2-4-5 se réduit en un Demi Groupe de Gardes 1-3-4-5.

Un Groupe de Combat de Gardes 2-2-4-6 se réduit en un Demi Groupe de Gardes 1-3-4-6.

Les Héros issus des Troupes Soviétiques sont choisis au hasard sauf indication contraire dans le scénario.

Les Partisans utilisent les Héros issus des Troupes Soviétiques lors de la génération d'un Héros. Ces Héros opèrent alors comme des Partisans pour tout le reste.

13.53 Partisans



Le traitement Allemand réservé aux populations civiles, spécialement en Europe de l'Est et en Russie, a été un catalyseur pour l'insurrection, en revalorisant de petites bandes d'hommes et de femmes armés qui ont harassé les arrières des armées

Allemandes. Au fil du temps, ces groupes sont devenus plus organisés et étaient souvent ravitaillés discrètement par les Alliés. Les unités de Partisans ont des pions avec un fond de couleur orange brûlé et disposent de ces capacités :

Fusées Eclairantes et Fumigènes : Les unités de Partisans ne peuvent pas lancer de fumigène, et disposent d'une capacité de fusée éclairante égale à 1.

Empilement : Les Partisans peuvent seulement s'empiler à hauteur de 2 MMC par hex à moins qu'il n'y ait un Leader dans l'hex. Si un Leader Partisan, dans un hex avec 3 MMC, est éliminé, le joueur Partisan doit aussi éliminer un des MMC Partisans de son choix.

Puissance de Feu : Chaque MMC Partisan additionnel qui tire d'un hex, ajoute « 1 » à la Puissance de Feu (non réduite de moitié) de l'attaque. Par exemple, 2 Groupes de Combat Partisans qui tirent d'un hex, auraient une Puissance de Feu combinée de « 1 » (0+1).

Embuscade : Quand une unité de Partisans (ou une pile d'unités) effectue un assaut au Corps à Corps, sur une unité ennemie n'ayant pas de LOS sur ces Partisans au début de l'impulsion de l'unité de Partisans, la Puissance de Feu des Partisans est alors triplée lors du 1^{er} round de Corps à Corps. De plus, ce 1^{er} round est considéré comme non simultané (exception : renforcement d'un Corps à Corps en 8.1), et les ennemis éliminés sont immédiatement retirés du jeu. Remarquez tout de même que les Partisans sont des MMC disposant d'une Puissance de Feu de « 0 » et dirigés par la règle 8.3, qui fait état que les MMC de Puissance de Feu nulle, attaquent et défendent avec une Puissance de Feu de « 1 » au Corps à Corps, mais souffre alors d'une pénalité au lancer de dé. Par exemple, un Groupe de Combat Partisan en embuscade d'un Groupe Allemand 1-6-4 attaquerait à un ratio de 3-1, parce que les MMC de Puissance de Feu nulle ont une Puissance de Feu de 1 au Corps à Corps, qui est triplée lors d'une embuscade. Cependant, le Groupe Partisan soustrairait « 1 » à son lancer de combat au Corps à Corps (voir 8.2) et éliminerait seulement le Groupe Allemand sur un lancer de 2d6 supérieur ou égal à « 6 ».

Déplacement : Les Partisans paient seulement 1 (et non pas 2) Point de Mouvement pour se déplacer à travers les hex de Bosquets. Les Partisans paient 1 Point de Mouvement pour le **premier** hex de Forêt ou de Marais pénétré durant une impulsion, mais 2 Points de Mouvement pour chaque hex de Forêt ou de Marais pénétré successivement durant l'impulsion. Par exemple, il coûte à un Partisan 4 Points de Mouvement pour se déplacer de 20I5 (Dégagé), 20J5 (Dégagé), 20K4 (Bosquet), 20K3 (1^{er} hex de Forêt).

Modificateur de Protection du Terrain : Les Partisans reçoivent un TM de « +3 » pour un terrain de Forêt, et un TM de « +2 » pour un terrain de Bosquet.

13.8 Allemands

13.81 SS (BOH)

Fanatisme : Les SS étaient bien connus comme étant des combattants toujours prêts à se battre jusqu'à la mort. Pour simuler ceci, les SS **ne sont pas** automatiquement éliminés quand un Groupe de Combat ennemi éligible au Corps à Corps, entre dans un hex contenant des unités SS choquées et éligibles au Corps à Corps. A la place, les unités SS essayent de se rallier : les Leaders en premier, puis les autres unités. Les Leaders en Bon Ordre peuvent utiliser leur Modificateur de Commandement comme décrit en section 3.0, mais un Leader en Bon Ordre **n'est pas** nécessaire pour que les unités SS tentent un ralliement lors d'un Corps à Corps. Les unités qui échouent au ralliement sont automatiquement éliminées ; celles qui réussissent peuvent combattre normalement au Corps à Corps. Note : cela signifie que, après la tentative de ralliement, s'il reste seulement dans l'hex des unités en Bon Ordre mais non éligibles au Corps à Corps (Leaders non équipés de mitrailleuse par exemple), celles-ci sont éliminées.

Dévouement : Les SS étaient complètement dévoués au combat du Führer. Pour représenter ce dévouement, lors de chaque Phase de Ralliement, le joueur Allemand peut soit tenter de rallier une unité SS qui n'est pas dans un hex éligible à un ralliement, ou relancer un test de ralliement raté pour une unité SS. Dans ce cas, les hex éligibles à un ralliement sont définis comme des hex avec un Leader ami ou bien contenant un Héros.

13.81.1 Demi Groupe de Combat SS (DJ)

Voir la section 23.0 à la fin de ces règles pour la réduction des unités dans le module LnL DJ.

13.82 Demi Groupe de Combat de la Wehrmacht (BOH & SAB & NOSB)

A chaque fois qu'un Demi Groupe de Combat de la Wehrmacht est créé, jetez un dé. Si le résultat est pair, il aura une FP égale à 1, si c'est impair, il aura une FP égale à 0.

Voir la section 23.0 à la fin de ces règles pour la réduction des unités dans les modules LnL BOH, **SAB** et **NOSB**.

13.9 Alliés

13.91 Support (BOH)

Dans tout scénario où les Américains se voient octroyer de l'artillerie, ils peuvent continuer à faire appel à l'artillerie après avoir utilisé leur dernier module alloué dans le scénario. Pour cela, ils font appel à une mission additionnelle comme décrit en section 18.2 Après avoir

placé le marqueur « Spotting Round » [Tir de Réglage], mais avant de lancer le dé pour l'éparpillement, lancez 1d6. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 3, continuez à résoudre normalement le round de Repérage et la mission de tir qui suit. Si le nombre est supérieur à 3, les Américains ne recevront plus de missions de tir additionnelles pour tout le scénario.

13.92 Unités Aéroportées Américaines (BOH)

Les soldats aéroportés (Groupes de Combat 1-6-4) dans les Divisions Aéroportées de la 101ème et de la 82ème étaient équipés comme des Groupes de Combat d'Infanterie à pied – avec un mélange de fusils Garand M-1 semi-automatiques, de Carabines M-1, et d'une mitrailleuse Thompson pour le Leader. Les troupes aéroportées disposaient du Browning Automatic Rifle (BAR) que n'avaient pas les parachutistes. Pour simuler cette Puissance de Tir d'extra longue portée, de multiples Groupes de Combat Aéroportés (ou des Demi Groupes) tirant d'un même hex n'ont pas leur FP divisée par 2 quand ils tirent. Par exemple, 3 Groupes de Combat 1-6-4 ont une FP combinée égale à 3. Les Groupes de Combat Aéroportés (mais pas les Demi Groupes) bénéficie d'un décalage de colonne (dans la table) vers la droite, quand ils attaquent ou vers la gauche quand ils défendent, au Corps à Corps. Ceci est pris en compte par attaque, et non par Groupe de Combat. Par exemple, trois Groupes de Combat Aéroportés 1-6-4 attaquant un Groupe de Combat Fallschirmjager au Corps à Corps attaquerait normalement avec un rapport de 1-1, mais avec le décalage de colonne vers la droite, cela donnerait un rapport de 3-2.

Si des Groupes de Combat Aéroportés participent à des combats au Corps à Corps avec d'autres types de Groupes de Combat – par exemple, des parachutistes Américains – le joueur U.S. reçoit le bonus de Corps à Corps seulement si les MMC Aéroportés constituent la majorité des unités amies participant au Corps à Corps. Par exemple, si deux Groupes de Combat Aéroportés (ou Demi Groupes) et un Groupe de Combat Parachutiste (2-5-4) attaquent au Corps à Corps, le joueur U.S. bénéficie du décalage de colonne vers la droite. Si seulement un MMC Aéroporté attaque avec un Groupe de Combat Parachutiste, le joueur U.S. n'en bénéficie pas.

13.93 Demi Groupe de Combat Aéroporté Américains (BOH)

A chaque fois qu'un Groupe de Combat Aéroporté (1-6-4) est réduit à un Demi Groupe de Combat, lancez un dé. Si le résultat est pair, placez un Demi Groupe de Combat 1-5-4 sur la carte. Si le résultat est impair, placez un Demi Groupe de Combat 0-5-4 sur la carte.

Voir le Diagramme de Réduction de Groupe de Combat à la fin des règles (voir 23.0).

13.94 Unités Aéroportées Britanniques (SAB)

Fumigènes : les Groupes de Combat Aéroportés Britanniques et Commandos réussissent leur lancer de fumigènes sur un résultat d'1d6 de 2 ou moins.

Héros : les parachutistes Britanniques disposent de Héros distincts et différents (1-6-6, 2-2-6). Sauf indication contraire, déterminez au hasard lequel entre en jeu quand un Héros est créé. Les Héros Commando 2-2-6 peuvent seulement être utilisés avec les Commandos.

Assaillants : le petit « A », en bas à gauche de la Puissance de Feu du pion d'un Groupe de Combat Aéroporté Britannique, désignent ces hommes comme des Assaillants. De telles unités sont expertes dans la concentration de la Puissance de Feu à courte distance. Par conséquent, de telles unités ajoutent « 3 », à la place de « 2 », à leur lancer de dé lorsqu'elles tirent sur une unité adjacente, ceci par pile de pions en train de tirer, non pas par unité.



Corps à Corps : cette caractéristique est signalée par un petit « M » [Melee] en bas à droite de la Puissance de Feu du pion d'un Groupe de Combat Aéroporté Britannique. De telles unités ajoutent « 1 » à leur Puissance de Feu au Corps à Corps. Ce bonus est à inclure par unité.

15.5 Véhicules (NOSB & DJ)

La trappe du commandant de tourelle des tanks T-34 et T-34/85 cache partiellement la vue du commandant de tank quand cette trappe est ouverte. Mais, comme les autres blindés, quand elle est ouverte, ces tanks **reçoivent aussi** le modificateur de « -1 » au lancer de dé quand ils tirent en utilisant la table OFT.

15.7 Tables de DRM Optionnels des Véhicules (DJ)

Bien que les véhicules décrits dans les modules LnL soient de tailles diverses et variées, il est sensé de dire que les gros véhicules, tels que le char Ferdinand ou le KV-1, soient plus faciles à toucher, et que les petits véhicules, tels que le Sd 222 ou le T-70, soient plus durs à toucher. De plus, les véhicules avec une valeur MP élevée se déplaçant à pleine vitesse sont plus difficiles à toucher que ceux qui se déplacent à la vitesse d'un escargot. Afin de prendre en compte ces disparités (si vous le désirez), veuillez alors vous référer aux tables optionnelles ci-dessous, à utiliser avec la table OFT.

Type de Véhicule	Modificateur de Jet de Dé [DRM]
Ferdinand	-1
Tiger I	-1
SU-122	-1
KV-1	-1
Pz III L / Pz III J	0
Pz IV H	0
T-34	0
StuG III G	+1
Sd 222	+1
SU-76	+1
T-70	+1

Modificateurs liés à la Vitesse d'un Véhicule	
Les véhicules ciblés avec les valeurs MP suivantes, et marqués d'un pion Move ou Assault Move, reçoivent un bonus de vitesse sur la table OFT	
Type de Véhicule	Modif. de Jet de Dé [DRM]
T ≥ 16	+2
O ≥ 20	+2
R ≥ 12 (si sur route, et qu'au moins 2 MP soient dépensés sur route avant le tir)	+2
Le DRM de +2 lié à la vitesse du véhicule inclut le DRM de +1 déjà alloué aux véhicules en mouvement dans la table OFT.	

15.7.1 Continuité du Déplacement d'un Véhicule (DJ)

Les véhicules marqués d'un pion Move ou Assault Move ont la possibilité de continuer leur mouvement durant la Phase des Opérations suivante. Si ce choix est fait, laissez le marqueur sur le véhicule durant la Phase Administrative, mais tournez-le de 180°. Durant la Phase des Opérations suivante, ce véhicule devra continuer son déplacement, mais il pourra le changer en Mouvement d'Assaut, ou vice-versa. Cela permet, pour un véhicule ciblé et en mouvement, de maintenir le DRM de +1 de la table OFT, d'un tour sur l'autre.

21.6 Tranchées (NOSB & DJ)

Des unités dans un hex marqué d'un pion Trench [Tranchée], sont considérées comme étant dans la tranchée. Un TM de tranchée est ajouté au TM de cet hex. Les tranchées fournissent un TM de +2, excepté quand les unités ennemies attaquantes disposent d'un mortier, d'un M79, d'un M203 ou d'artillerie hors carte. Dans ces cas, les tranchées ne fournissent qu'un TM de +1. Un TM de tranchée s'applique seulement au MMC / SMC ; les autres unités ne reçoivent aucun TM

lorsqu'elles occupent une tranchée. Il ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire pour un MMC / SMC d'entrer dans une tranchée. Quand les MMC / SMC passent d'une tranchée à une autre (hex adjacent avec marqueur *Trench*), ces unités ne reçoivent pas de pénalités de déplacement de la table DFT.

Les Tranchées ne sont jamais considérées comme terrain bloquant ou gênant, mais les unités dans une Tranchée doivent toujours être repérées, comme si elles étaient en terrain bloquant, avant d'être la cible d'un tir ennemi.

21.7 Enterrement de Char (DJ)



Les chars en position défensive étaient souvent enterrés dans le but de disposer d'une protection supplémentaire. Ce type d'emplacement ne fournit aucun TM mais tous les coups portés à la coque d'un char marqué d'un pion *Emplaced* [Enterré] sont sans effet, et le char ciblé n'a pas à effectuer de Test de Moral. Un char marqué d'un pion *Emplaced* peut seulement sortir de cette position en reculant dans l'un des 3 hex situés derrière. Une fois qu'un char est sorti de cette position, le marqueur est retiré du plateau de jeu. Si un char Enterré est détruit, remplacez le marqueur *Emplaced* par un marqueur *Wreck*. Un char enterré n'a pas besoin d'être repéré à moins que cela ne soit requis par le type de terrain figurant dans l'hex où le char est enterré.

21.8 Barrages Routiers (DJ)



Les marqueurs Roadblock [Barrage Routier] peuvent **seulement** être placés sur un hex de Route, et **seuls** les MMC, SMC et Groupes de Soutien peuvent les franchir (pas les véhicules). Les Barrages Routiers sont considérés comme un terrain bloquant avec un TM de +2, et il en coûte 4 MP (au total) pour pénétrer dans un hex contenant un tel marqueur. Un Barrage Routier occupe tout l'hex où il se trouve, et il ne peut être retiré. Les LOS longeant un hex de Barrage Routier ne sont pas bloquées.

21.9 Voies de Chemin de Fer (DJ)

Les Voies de Chemin de Fer sont construites sur une légère élévation et sont par conséquent considérées comme terrain gênant avec un TM de +1, en addition de l'autre terrain figurant sur l'hex. Par exemple, un hex de Forêt avec une Voie de Chemin de Fer le traversant dispose d'un TM de +3 au total. Le coût de déplacement est celui du terrain figurant dans l'hex. Si la LOS d'une unité attaquante traverse une Voie de Chemin de Fer, l'unité souffre d'une pénalité de -1

appliquée sur sa FP sur la table DFT ou d'une pénalité de +1 appliquée au jet de dé pour toucher sur la table OFT.

22.0 Opérations Aéroportées (SAB)

Dans la série LnL, pour les besoins d'un scénario, des unités peuvent parfois utiliser un transport aérien autre qu'un hélicoptère. Ci-dessous, figurent les règles pour les atterrissages en planeurs et en parachute.

22.1 Planeurs



Le planeur utilisé **dans le module LnL SAB** est le Horsa – un grand planeur capable de transporter un peloton d'infanterie, une jeep, un canon anti-char (ATG) et ses servants, ou une pièce d'artillerie et ses servants. Par conséquent, les

planeurs Horsa ont une capacité de transport de 3 PP. Ils peuvent transporter 3 Groupes de Combat, 6 Armes de Soutien, et 6 SMC (ou équivalent, voir pour cela les sections 16.0 et 1.3) **ou** 1 jeep et 1 Groupe de Soutien ATG 57 mm. Les planeurs britanniques Horsa ont un moral de 7 dans le cadre des scénarios du module LnL SAB.

Les équipages de planeurs sont inhérents à ces derniers et ne sont jamais placés sur le plateau de jeu. Les planeurs disposent d'un déplacement illimité et peuvent être placés n'importe où durant l'impulsion du joueur les détenant. Les épaves de planeurs sont considérées comme les épaves de véhicules pour les questions de LOS et de TM.

22.2 Procédure de Placement d'un Planeur

Les planeurs atterrissent durant la Phase des Opérations. Tous les planeurs inclus dans un scénario sont placés durant la même impulsion à moins que cela ne soit indiqué autrement.

22.2.1 Placement Initial

1) Durant une impulsion du joueur, un planeur est placé n'importe où le joueur le souhaite avec le nez du planeur faisant face à l'un des côtés de l'hex choisi. Cet hex devient l'hex souhaité pour l'atterrissage du planeur. Comme le planeur initial, **tous** les planeurs doivent être placés, faisant face à la même direction (mais dans des hex différents). Après que tous les planeurs sont placés, ils doivent tous subir un Test de Moral, modifié comme décrit ci-dessous.

2) Depuis l'hex d'atterrissage souhaité, le joueur compte 2 hex directement derrière le planeur et à l'opposé du côté d'hex auquel le planeur fait face.

3) Il consulte les TM dans ces 3 hex (les 2 hex derrière le planeur **et** l'hex souhaité pour l'atterrissage), fait leur somme, et additionne celle-ci au lancer de Test de Moral. **N'incluez pas** les TM pour les terrains des côtés d'hex de ces hex. La présence de Barbelés, Trous, Bunkers, ou Mines, **n'affecte pas** les TM des 2 hex derrière le planeur, mais un Bunker ajoute son TM s'ils se situe dans l'hex d'atterrissage souhaité, et les Mines ajoutent leur FP dans le même cas. Les Barbelés et les Trous suppriment le modificateur de terrain Dégagé ou Routier pour l'hex d'atterrissage souhaité.

4) Ajoutez "1" pour un scénario de nuit (au total, pas par hex).

5) Soustrayez « 1 » pour chacun des 3 hex situés en terrain Dégagé ou Routier.

6) Ajoutez « 2 » au Test de Moral si une mitrailleuse éligible au Tir d'Opportunité (voir 5.3) – par exemple une MG34, une MG42, un Groupe de Soutien équipé d'une 7.92mm – ou un Groupe de Soutien AA (« AA » dans le module LnL SAB ou 88mm Allemand dans le module LnL BOH), est à portée d'un des 3 hex. Les armes dans les bunkers ne doivent pas être seulement à portée, mais au moins un des 3 hex d'approche ou d'atterrissage du planeur doit être dans l'arc couvert par le bunker (voir 21.1). La nuit, les unités doivent aussi être à distance visuelle (à 2 hex sauf indication contraire). Ignorez les autres facteurs liés à la LOS. En définitive, si une des armes mentionnées ci-dessus est à portée, et à distance visuelle, et dans le cas d'un bunker, face à un des 3 hex d'approche ou d'atterrissage du planeur dans l'arc que le bunker couvre, alors ajoutez « 2 » au lancer pour le Test de Moral. Ne marquez pas de telles unités d'un pion *Fired*. Ceci n'est que l'abstraction d'un tir anti-aérien, pas une attaque réelle comme définie dans les Tirs (voir 5.0).

7) Pour un planeur placé sur le bord de la carte (comme s'il venait d'une position de vol hors carte), ajoutez « 2 » (plus l'hex qu'il occupe et tout autre modificateur) au lancer de Test de Moral. Un planeur placé sur le bord de la carte, et faisant face au bord de la carte, suit les règles normales d'entrée de planeur décrites auparavant.

8) Ensuite, le planeur subit un Test de Moral (2d6) avec les conséquences suivantes :

- le planeur réussit le Test de Moral (lancer de dés ≤ Moral) : agissez comme indiqué en « A » dans la section « *Placement Final* » qui suit.

- le planeur est choqué (lancer de dés > Moral du planeur < 2 x Moral du planeur) : toutes les unités du

planeur sont choquées. Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit.

- le planeur subit des pertes (lancer de dés > 2 x Moral du planeur < 3 x Moral du planeur) : toutes les unités du planeur sont choquées, et une unité déterminée au hasard souffre de pertes en étant blessée (voir 5.1) ou détruite (dans le cas d'un Groupe de Soutien ou d'un véhicule). Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit.

- le planeur est détruit (lancer de dés > 3 x Moral du Planeur) : toutes les unités sont éliminées et retirées du plateau de jeu. Agissez comme indiqué en « B » dans la section « *Placement Final* » qui suit, pour déterminer le placement de l'épave du planeur.

22.2.2 Placement Final

A) Le planeur atterrit dans l'hex souhaité. Retournez le planeur sur sa face « *Wreck* » [Epave], et placez tous les occupants dessus, sous un marqueur *Moved*.

B) Prenez la différence entre le moral inhérent au planeur (7) et le lancer de dé effectué pour le Test de Moral. Cela donne le nombre d'hex dont le planeur s'éloigne depuis l'hex initial. Lancez 1d6 pour déterminer la direction (attribuez un nombre à chaque côté constituant l'hex d'atterrissage souhaité pour le planeur) et placez le planeur sur sa face *Wreck* dans le nouvel hex. Placez tout occupant survivant du planeur dessus sous un marqueur *Moved*. Si l'hex d'atterrissage contient des unités ennemies, celles-ci subissent alors l'équivalent d'une attaque d'une Puissance de Feu de 4. Elles bénéficient du TM de l'hex. Si l'hex contient un véhicule (pas un véhicule transporté par le planeur), lancez 1d6, et ajoutez le facteur de blindage le plus bas du véhicule au lancer de dé. Si le résultat donne entre 1-4, le véhicule est détruit et remplacez-le alors par une épave. Sur un lancer de 5-6, le véhicule survit.

C) Si l'hex de placement final contient une Forêt, un Bâtiment, de l'Eau, ou des Marécages, les occupants du planeur, y compris les Groupes de Soutien, sont éliminés et retirés du jeu. L'épave du planeur reste. Les planeurs qui atterrissent en dehors du plateau de jeu sont éliminés et retirés du jeu avec tous leurs occupants.

D) Si l'hex de placement final contient des unités ennemies survivantes en Bon Ordre, celles-ci combattent au Corps à Corps les unités amies, mais celles-ci étant dans la situation « B » (donc choquées), seraient automatiquement éliminées par ces unités ennemies en Bon Ordre (voir 8.0). Si après avoir résolu l'atterrissage d'un planeur, l'hex contient seulement des unités choquées des 2 côtés, les unités n'appartenant pas au planeur en question retraitent dans un hex adjacent et non occupé par l'ennemi.

22.3 Parachutistes

Les parachutistes sont faits pour des scénarios particulièrement agités.

Sauf indication contraire, tous les parachutistes venant d'un même côté arrivent en même temps, lors d'une seule impulsion, comme suit :

1) Le joueur place un marqueur *Parachute* et au moins 1 pion MMC dans chaque hex de zone de parachutage. Tous les hex de zones de parachutage doivent être adjacents les uns des autres, et former une ligne droite, côté contre côté. Le joueur peut aussi placer un Groupe de Soutien et 1 pion SMC dans chaque hex.

2) Lancez 2d6 (1 blanc, 1 coloré) pour déterminer la direction de l'éparpillement de chaque pile. Le dé blanc détermine la direction de l'éparpillement – 1 correspond au Nord Est (ou toute autre direction convenue au début du jeu), 2 à l'Est,... Le dé coloré détermine l'importance de l'éparpillement – 1 correspond à aucun hex, 2-3 à 1 hex, 4-5 à 2 hex, et 6 à 3 hex. Placez les piles de pions dans leur hex final de destination, sous un marqueur *Parachute*. L'impulsion des piles est alors terminée (à moins d'un Corps à Corps).

3) Si la pile atterrit en dehors du plateau de jeu, elle entrera lors du prochain tour durant une impulsion amie, dans l'hex le plus près d'où elle est sortie.

4) Si la pile atterrit dans un hex d'eau, elle est éliminée et retirée du plateau de jeu.

5) Si la pile atterrit sur un hex non occupé de Route, Dégagé, de Broussailles, de Champ de Blé, ou de Cultures, la pile ne subit aucune pénalité.

6) Si la pile atterrit sur un hex de Bâtiment, de Forêt, de Bosquet, de Jungle, de terrain difficile, ou de Pont, la pile doit passer immédiatement un Test de Moral. Ajoutez 1 au lancer de dé si la pile est dans un hex de Forêt ou de Jungle. Si l'unité échoue lors du Test de Moral, elle est Choquée.

7) Si la pile atterrit dans un hex avec des unités ennemies éligibles au Corps à Corps (voir 8.1) et réussit tout Test de Moral requis par le paragraphe 6) ci-dessus, la pile doit alors combattre au Corps à Corps. Si elle échoue au test, elle est éliminée. Les unités parachutées devant combattre au Corps à Corps durant leur impulsion d'atterrissage ont un ratio au Corps à Corps de 1 et ne peuvent pas utiliser d'Armes de Soutien. Elles combattront normalement durant les tours suivants.

8) Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser le Tir d'Opportunité sur les parachutistes en descente, mais peuvent tirer, sur les parachutistes ayant atterri, dans toute impulsion à venir. Le tir dirigé sur un hex contenant un marqueur *Parachute* reçoit un « +2 » lors du lancer de dé de l'unité attaquante. Les Armes Lourdes ne reçoivent aucun modificateur lors de leur lancer pour Toucher, mais reçoivent un « +2 » à leur équivalent HE lors de la résolution des coups avec la table DFT.

9) Retirez tous les marqueurs *Parachute* durant la Phase Administrative.

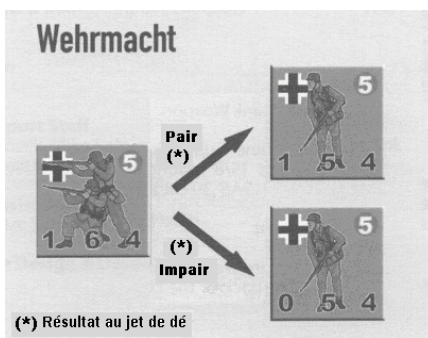
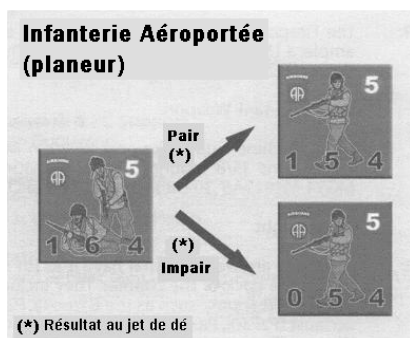
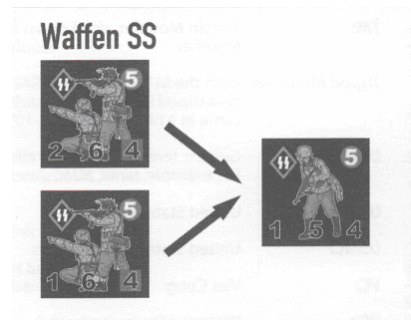
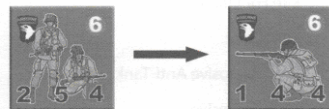
23.0 Réductions de Groupes de Combat (BOH & SAB & NOSB & DJ)

Les instructions ci-dessous expliquent comment réduire chaque type de groupe.

Quand des pertes surviennent dans le module BOH, utilisez les tableaux ci-dessous afin de réduire le groupe donné en un demi groupe approprié :



**Parachutistes
(Américains)**



Dans le module SAB, les réductions de groupes sont les suivantes :

- le Groupe de Combat Wehrmacht 2-6-4 (gris clair) est réduit en un Demi Groupe 1-5-4 issu du module BOH.
- le Groupe de Combat Wehrmacht 1-4-4 est réduit en un Demi Groupe 0-4-4.

Dans le module NOSB, les réductions de groupes sont les suivantes :

- le Groupe de Combat Wehrmacht 2-6-4 (gris clair) est réduit en un Demi Groupe 1-5-4 issu du module BOH.
- le Groupe de Combat Wehrmacht 1-4-4 est réduit en un Demi Groupe 0-3-4, à moins que vous ne possédiez aussi le module SAB, et dans ce cas, déterminez au hasard si le Demi Groupe obtenu est 0-3-4 ou 0-4-4.
- les Groupes Pioneer 2-3-4-5 et 2-3-4-6 sont réduits en Demi Groupes 1-3-4 avec le même moral.

Dans le module DJ, les réductions de groupes sont les suivantes :

- le Groupe de Combat SS 2-6-4 (noir) est réduit en un Demi Groupe 1-5-4.
- le Groupe de Combat SS 2-3-4 est réduit en un Demi Groupe 1-3-4.

24.2 Exemple de Jeu : Combat d'Infanterie (BOH)

Dans cette mini bataille vous aurez la chance d'apprendre la mécanique de combat d'infanterie de *LnL*. Suivez ces étapes pour apprendre comment Repérer, calculer la Puissance de Feu, résoudre les dommages, tester le moral, rallier les troupes, effectuer des Mouvements d'Assaut, des combats Corps à Corps et plus encore. Si vous commencez à maîtriser le système, essayez de disposer vos troupes comme dans le premier diagramme ci-dessous et essayez de voir si vous pouvez obtenir un résultat différent.

Situation : deux sections de parachutistes Américains et Allemands viennent juste de commencer un engagement. Au cours du tour précédent, l'unité américaine en F5 a été sur le point de traverser la route lorsqu'elle a subi des pertes occasionnées par les unités allemandes en E3. C'est maintenant la Phase de Ralliement du tour suivant.

PHASE DE RALLIEMENT

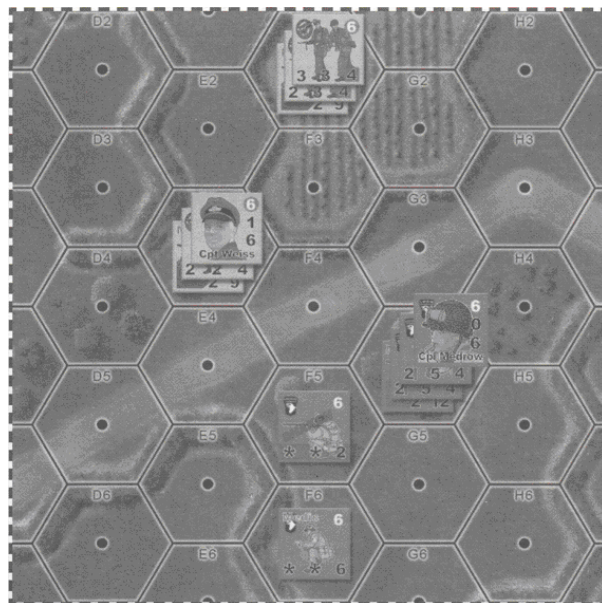
Les deux camps lancent un 5 sur le jet de dé pour l'initiative. Comme le joueur allemand avait l'initiative lors du tour précédent, il remporte l'initiative. Il n'y a pas d'unité éligible pour un ralliement dans chacun des camps, on procède donc à la Phase des Opérations.

PHASE DES OPÉRATIONS

Impulsion Allemande : Le Cpt Weiss essaye de repérer l'hex G4. Parce que E4 est un terrain Gênant, Weiss doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 3 sur le jet de 1d6. Son Potentiel de Commandement de 1 est soustrait de son jet de tentative de Repérage donc il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 4 (voir 10.1). Weiss obtient un 5 et échoue le repérage. Un marqueur *Ops Complete* est placé sur Weiss. Le joueur Allemand passe. Il aurait pu à la place tout aussi bien déplacer une unité éligible ou engager un combat dans une autre partie de la carte où il y avait des cibles éligibles.

Impulsion US : Le Cpl Medrow essaye de repérer l'hex de Weiss. « Où sont ces Allemands ? ». Il n'a pas de Modificateur de Commandement, donc il doit réussir à obtenir un résultat égal à 3 ou inférieur. Medrow tire un 1 et un marqueur *Spotted* est placé sur l'hex de Weiss. Medrow a maintenant terminé ses opérations (*Ops Complete*) mais il peut diriger un tir (ou faire appel à un tir de mortier sur carte (18.1)) contre l'hex repéré au cours de la même impulsion. Il active son hex et le Groupe de Combat choqué adjacent en F5. Le Groupe de Combat en Bon Ordre dans son hex tire sur l'hex de Weiss et le Groupe de Combat choqué va Ramper vers l'Infirmier en F6. Le joueur décide de résoudre le combat d'abord. Son premier Groupe dispose d'une FP de 2, le Groupe supplémentaire divisé par deux sa FP de 2, ce qui donne 1, et la mitrailleuse M1919A6 dispose d'une FP de 2. Ceci s'explique par le fait que les groupes supplémentaires tirant d'un hex ont leur FP divisée par deux (les troupes aéroportées américaines sont une exception), mais les mitrailleuses ajoutent toujours leur Puissance de Feu totale. La FP totale de l'attaque est de 5 (2+1+2). Medrow n'a pas de bonus de Commandement, et aucun autre modificateur ne s'applique, donc le joueur US lance 1d6+5. Le dé donne un 4, le total est donc de 9.

Les Allemands reçoivent un TM [Modificateur de Protection du Terrain] de +1 correspondant au Bosquet, donc le joueur Allemand lance 1d6+1. Le dé donne 4 pour un total de 5. Le dé de l'attaquant modifié dépasse celui du défenseur, un Test de Dommages doit être fait pour chaque unité en défense dans l'hex de Weiss. La différence entre les jets de dés modifiés étant de 4, le joueur Allemand doit lancer 1d6+4 pour chaque unité, en commençant par le Leader et consulte le résultat sur la table DFT. Weiss obtient un 6, soit 6+4=10. En regardant la table DFT dans la colonne SMC en Bon Ordre, nous voyons qu'un jet de dé modifié supérieur à son moral, mais pas plus grand que le double de son moral, cause le résultat « Choqué ». Weiss est retourné sur sa face « *Shaken* ». Le Demi Groupe de Combat sous Weiss obtient un 4, soit 4+4=8, et comme le Leader est choqué, son Modificateur de Commandement ne s'applique pas. Le moral du Demi Groupe étant de 6, le groupe est aussi choqué.



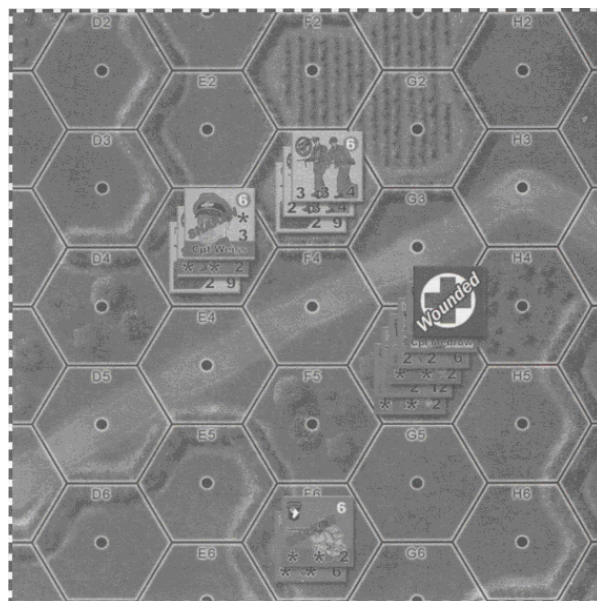
Le joueur US place un marqueur *Fired* sur la pile du Cpl Medrow. Il termine alors son impulsion en faisant ramper son Demi Groupe choqué de D5 vers E5, à couvert du tir du reste de la section. Ce n'est pas le plus brillant des déplacements possibles. Mais bon, c'est un exemple de jeu, non un tournoi. Un marqueur *Low Crawl* est placé sur le Demi Groupe.

Impulsion Allemande : Le joueur Allemand décide d'utiliser un Mouvement d'Assaut pour déplacer ses deux groupes de F2 en F3 et tirer sur l'hex du Cpl Medrow. Parce que des unités dans l'hex de Medrow ont tiré, l'hex est maintenant considéré comme Repéré pour le reste du tour de jeu. Les Groupes de Fallschirmjager peuvent faire un Mouvement d'Assaut comme indiqué par le carré rouge autour de leur potentiel de déplacement. Entrer dans un hex de Cultures coûte un point de déplacement aux groupes de Fallschirmjager et ils peuvent donc utiliser la moitié de leur potentiel de déplacement de 4, imprimé sur leur pion pour faire un Mouvement d'Assaut. En conséquence, le déplacement est légal. Les groupes sont déplacés ensemble, avec leur MG34, en F3 et un marqueur *Assault Move* est placé sur la pile.

A ce moment précis, si une unité américaine était éligible pour tirer et disposait d'une LOS, elle pourrait faire un Tir d'Opportunité sur l'hex F3 avec un modificateur de +1 pour un tir sur des cibles en mouvement. Mais comme il n'y a pas d'unité éligible pour un Tir d'Opportunité, les Allemands décident de poursuivre par leur tir d'assaut. S'il l'avait souhaité, le joueur Allemand aurait pu aussi choisir de faire tirer l'un ou les deux Groupes lors d'une impulsion ultérieure ou effectuer un Tir d'Opportunité pendant une impulsion américaine.

Le Groupe de Fallschirmjager 2-3-4 avec la MG34 dispose d'une FP de 4 (2+2), le Groupe supplémentaire de Fallschirmjager divise sa FP par deux, soit une FP de 1,5, arrondie à 2. Cela donne une FP totale de 2+2+2=6 à laquelle 2 est soustrait pour le Mouvement d'Assaut soit une FP définitive de 4. Donc, le joueur Allemand lance 1d6+4. Il obtient un 5 au dé, pour un total de 9. Un marqueur *Fired* est placé sur la pile.

Les troupes américaines dans le Bosquet reçoivent un TM de 1, elles lancent 1d6+1. Elles obtiennent un 2 pour un total de 3. Pas de chance pour les américains. Ils doivent subir un Test de Dommage de +6 à leur désavantage. Le Leader jette le dé en premier et tire un 6 pour un total de 12. Son moral est de 6, ce qui donne un total égal au double de son moral. En consultant la table DFT, nous voyons que Medrow est blessé. Un marqueur *Wounded* est placé sur Medrow, ce qui réduit son potentiel de commandement et son moral de 1, puis il est retourné sur sa face « *Shaken* ». Le Groupe suivant, qui dispose d'une M1919A4 calibre 30, obtient un 6, pour un total de 12. Son moral est de 6, nous vérifions alors dans la colonne correspondant au double ou plus du moral d'un MMC en Bon Ordre. Le résultat indique des pertes. Le pion MMC est alors retiré et remplacé par un Demi Groupe choqué. Le dernier Groupe obtient un 1, ce qui donne un total de 7. Son pion est donc retourné sur sa face « *Shaken* ».



L'avenir à l'air sombre pour les américains, mais attendez un instant ! Le dernier Test de Dommage effectué a donné un 1 avant toute modification. Cela signifie qu'un test de création de Héros peut être effectué. Le Groupe réussit en obtenant un nombre pair sur un jet de dé, un pion Héros est alors placé dans cet hex. Une carte de compétence est tirée au hasard et le Héros est placé dans l'hex avec les autres. Le Héros prend le statut d'activation du MMC dont il est issu (11.2), il est donc placé sous un marqueur *Fired*.

Impulsion U.S. : Les deux camps passent leur tour, ce qui met fin à la Phase des Opérations.

PHASE ADMINISTRATIVE

Le diagramme ci-dessous montre le plateau de jeu au début de la Phase Administrative. Les marqueurs qui ne sont plus nécessaires, tels que *Move*, *Assault Move*, *Low Crawl*, *Fired*, *Spotted*, et *Ops Complete* sont retirés. Les

marqueurs *Wounded* ne sont pas enlevés. Le marqueur de tour est déplacé et une nouvelle Phase de Ralliement commence.

PHASE DE RALLIEMENT

Le joueur US gagne le jet d'initiative et commence par rallier les troupes éligibles.

D'abord il essaye de rallier le Cpl Medrow. Medrow est blessé ce qui réduit son moral choqué de 6 à 5. Avec le TM positif du terrain où il se trouve (2 est soustrait de son jet de dés de ralliement), il a besoin d'un 7 ou moins pour se rallier (voir 3.0). Le Yankee lance un 12 et rate. Normalement, les Groupes dans son hex ne seraient pas éligibles pour se rallier et les Allemands pourraient facilement déborder les troupes choquées.

Mais des unités peuvent essayer de se rallier si elles sont dans le même hex qu'un Héros. Le Demi Groupe choqué a un moral de 5 plus 2 pour le TM positif, il réussirait le Test de Moral avec un 7 ou moins. Il tire un 6 sur 2d6 et réussit. La Groupe choqué, au fond de la pile, réussit aussi en obtenant un 3 aux dés.

L'Infirmier doit réussir un Test de Moral pour secourir le Demi Groupe dans son hex et de ce fait le rallier. Il tire un 4 avec 2d6 et réussit. Il est dans un terrain sans TM positif, il devait donc réussir un jet égal à son moral brut de 6. Tout le monde sauf le Cpl Medrow est rallié.

C'est au tour du joueur Allemand de rallier ses hommes. Souvenez-vous que les Leaders sont éligibles pour tenter de s'auto-rallier. En E3, Weiss est choqué et a un moral de 6. Comme le terrain a un TM positif, il profite d'un modificateur en sa faveur de 2. Il doit faire un 8 ou moins sur 2d6 pour réussir. Weiss tire un 3 et se rallie. Son pion est retourné sur sa face « En Bon Ordre ». Le Demi Groupe choqué dans le même hex peut maintenant essayer de se rallier puisqu'il y a un Leader en Bon Ordre dans l'hex. Le Demi Groupe a un moral de 6, plus 2 lié au TM positif et 1 de plus lié au Potentiel de Commandement de Weiss. Il doit tirer un 9 ou moins pour réussir. Il tire exactement 9 et réussit donc son Test de Moral.

PHASE DES OPÉRATIONS

Impulsion US : les unités doivent être repérées à nouveau pour être des cibles éligibles pour un tir direct au cours du nouveau tour de jeu. Le groupe US en G4 tente de repérer F3. La cible est en terrain Gênant, le groupe US doit donc obtenir un « 3 » ou moins sur 1d6. Il obtient un 4 et échoue au repérage. Un marqueur *Ops Complete* est placé sur le groupe. Le joueur US choisit de passer.

Impulsion Allemande : Weiss décide de tirer sur l'hex F6, contenant l'Infirmier et le Demi Groupe US. Le Demi Groupe dans l'hex de Weiss dispose d'une MG34. Comme indiqué dans la Table de Transport et d'Utilisation des Armes de Soutien, un Demi Groupe peut manier une Arme de Soutien, mais sacrifie alors sa FP inhérente (voir 1.6). Il y a aussi un hex de terrain Gênant en F5 donc le tir se fait à FP = 2 (MG34) -1 (terrain Gênant) +1 (Modificateur de Commandement de Weiss) pour un total de 1d6+2. Il obtient un 4, ce qui donne un total de 6.

Comme un terrain Dégagé ne donne pas de TM positif, le joueur US se défend avec 1d6. Il tire un 3, ce qui est moins que le total de 6 du joueur Allemand, il doit donc subir un Test de Dommages avec un modificateur de +3.

L'Infirmier obtient un 4 sur 1d6, pour un total de 7. Il est choqué. Il devra être dans l'hex d'un Leader en Bon Ordre ou d'un Héros pour être rallié. Le Demi Groupe tire un 1, ce qui donne 4. Il réussit. Un lancer de dé pour vérifier si un Héros est créé donne un 5, et comme c'est un nombre impair, c'est un échec. Un marqueur *Fired* est maintenant placé sur l'hexagone de Weiss, et l'hex cible est traité comme étant repéré.

Impulsion US : le héros US et son hex sont activés pour tirer sur l'hex de Weiss. Il est l'heure de rendre les coups. Cependant, le Groupe de Combat US dans cet hex a déjà essayé de repérer un hex, et est marqué d'un pion *Ops Complete* et ne peut donc pas participer à l'attaque (il pourrait faire un Tir d'Opportunité contre des ennemis se déplaçant, lors d'une impulsion ultérieure). Si le tir avait eu lieu, pendant la même impulsion, contre le même hex que celui qu'il avait repéré, il aurait été autorisé à tirer. Ici, dans notre cas, seules les autres unités peuvent participer. Le Héros a une FP à 1 et le Demi Groupe utilise sa M1919A4, perdant sa FP inhérente pour un total de FP à 2. L'attaque se fera à 1d6+1+2. Un 6 est obtenu sur 1d6, pour un total de 9. Voilà la réponse !

L'hex de Weiss se défend avec 1d6+1. Il tire un 5 pour un total de 6. Il doit faire face à un Test de Dommages sur la base d'une différence de 3. Weiss lance un 4, ce qui donne 7, il est choqué d'après la table DFT. Son Demi Groupe tire un 5, ce qui donne 8. Le résultat sur la table DFT donne le résultat « choqué ».

Un marqueur *Fired* est placé dans l'hex du Héros, mais attention qu'il soit clair que le Groupe de Combat n'a pas tiré et se trouve sous le marqueur *Ops Complete* et non sous le marqueur *Fired*.

Impulsion Allemande : La pile Fallschirmjager en F3 est déplacée, via G3, en G4 pour engager au Corps à Corps les unités US dans cet hex.

Lorsque la pile est entrée dans G3, mais avant qu'elle ne se déplace en G4, le joueur US annonce un Tir d'Opportunité. Son Groupe qui n'a pas encore tiré, sous le pion *Ops Complete*, a le droit de tirer avec la moitié de sa FP normale. La cible en G3 est adjacente, ce qui donne un +2 de bonus aux Parachutistes Américains, et elle se déplace, ce qui ajoute un autre bonus +1. La moitié de la FP du groupe US donne 1, +3 de bonus pour être adjacent et le tir sur une cible mouvante, ce qui donne une FP totale de 4. Mais le résultat des dés n'est pas en faveur de l'Américain. L'attaque donne un résultat « Aucun Effet » et le combat au Corps à Corps commence.

Exemple de combat au Corps à Corps : Deux groupes Fallschirmjager (2-3-4, 3-3-4) avec une mitrailleuse MG34, attaquent l'hex d'un Héros US 2-2-6, un Demi Groupe 1-4-4 avec une mitrailleuse 1919A4, un Groupe 2-5-4 et un Leader choqué. Un marqueur *Move* est placé sur les Groupes Allemands attaquants. Ceux-ci peuvent maintenant attaquer toutes les unités éligibles au Corps à Corps dans cet hex. Ils choisissent d'appliquer leur FP de 7 contre le Demi Groupe 1-4-4 portant la M1919A4. Cela donne un rapport de force de 7-2 ou 3-1 (3,5 étant arrondi à 3) sur la table des Corps à Corps, qui donne un score d'élimination de 5. Ils lancent 2d6 et obtiennent un 9, ce qui est bien au dessus du score d'élimination. Le Demi Groupe US sera retiré du jeu à la fin de la résolution de ce Corps à Corps. Mais d'abord, le joueur US est autorisé à répliquer. Le héros US a une FP de 2, le Demi Groupe (maintenant condamné) dispose d'une FP de 2 (2 pour sa M1919A4 et il perd sa FP inhérente puisqu'il tire avec une arme de soutien (voir 1.6)), et l'autre Groupe dispose d'une FP de 2, soit une FP totale de 6. Cette FP est appliquée contre le Groupe Allemand qui transporte la MG34, soit un rapport de force de 6-4 ou 3-2. Mais comme la force d'opposition US contient un Héros, le rapport de force est décalé d'une colonne en sa faveur, soit 2-1, ce qui donne un score d'élimination de 6. Le joueur US prend un risque. Il aurait pu choisir, à la place, la section sans la MG34 et avoir un meilleur rapport de force. Il tire exactement 6, ce qui détruit le Groupe Allemand avec la MG34. Les groupes éliminés des deux camps sont retirés du jeu. La MG34 et la M1919A4 restent dans l'hex, et n'appartiennent à aucune unité, un marqueur *Melee* est placé sur l'hex. Au tour suivant, le Corps à Corps pourra continuer, ou bien les unités de l'un des deux camps pourront tenter de se replier, en suivant les règles de Corps à Corps (voir 8.0).

Qui vaincra dans cet accrochage ? Est-ce que le Cpl Medrow, blessé, survivra et retrouvera sa femme ? Ou bien le Cpt Weiss mènera-t-il ses Fallschirmjagers à la victoire ? Je parie sur les Américains.

24.4 Exemple de Jeu : Les Blindés (BOH)

La mini bataille suivante montre les procédures pour résoudre les combats impliquant des véhicules blindés, des armes lourdes et de l'artillerie hors carte.

Une colonne blindée américaine se déplace à travers la campagne Française espérant capturer un important montant d'argent détenu par la Wehrmacht, supposé être dans un village juste isolé à l'extrémité occidentale du plateau. Les Allemands entendent protéger leur argent. C'est la Phase des Opérations et l'impulsion pour les Allemands.

Impulsion Allemande : Le Groupe de Soutien avec le canon anti-char de 75mm (ATG) tire sur le Sherman M4A1 qui résonne plus bas sur la route de campagne poussiéreuse. La portée est de 4 hex. En retournant le pion de l'ATG, l'Allemand voit que le Nombre pour Toucher est de 9 à une portée de 7 hex ou moins. En se référant à la Table de Tir des Armes Lourdes (OFT), l'Allemand remarque qu'il reçoit un modificateur +1 sur son jet de dés pour le tir sur un véhicule marqué d'un pion *Assault Move*, et d'un autre modificateur +1 pour le tir depuis un hex adjacent à travers un côté d'hex de Bocage. En conséquence, l'Allemand doit obtenir un 7 ou moins sur 2d6. Il tire un 6 et l'Américain gémit. Puisque le nombre obtenu aux dés est à la fois supérieur à 2 et est pair, l'obus touche la tourelle. Il n'y a pas de pion de tourelle sur le véhicule, il est donc supposé que la tourelle fait face vers l'avant. Le projectile touche l'avant de la tourelle. L'Allemand lance maintenant les dés pour connaître l'impact du projectile sur le char. Il ajoute 1d6 à la capacité de pénétration de l'ATG qui est de 5 à une portée de 4 hex. L'Allemand obtient un 4 au dé pour un total de 9 pour la valeur de pénétration modifiée. L'Américain ajoute 1d6 à l'épaisseur du blindage au point d'impact qui est dans ce cas l'avant de la tourelle, soit 4. L'Américain obtient un 6 au dé pour un total de 10 pour la valeur de blindage modifiée. Le projectile du canon ATG frappe la tourelle du Sherman, mais ne le pénètre pas. Puisqu'il ne le pénètre pas, l'Américain doit faire un Test de Moral, en y soustrayant la différence obtenue de la valeur de pénétration modifiée retirée de la valeur de blindage modifiée. Cette valeur est égale à 1 (10-9). L'Américain obtient un 7 sur 2d6, soustrait la différence mentionnée juste avant et réussit donc le Test de Moral. Le Sherman n'est pas affecté, l'Allemand place un marqueur *Fired* sur le Groupe de Soutien ATG 75mm et un marqueur *Acquisition* -1 sur le Sherman. Si le Sherman se déplace dans un nouvel hex ou si l'ATG engage une autre cible, le marqueur *Acquisition* sera retiré.

Impulsion US : Maintenant, c'est l'impulsion de l'Américain et celui-ci décide de faire quelque chose au sujet de cet ATG. Le Lt Clarkson dans l'hex F5 fait appel à l'artillerie hors carte, ici correspondant à un 105mm d'une FP de 5. Clarkson place un marqueur *Spotting Round* sur le pion ATG en C3. Clarkson lance 2d6. Le dé blanc montre un « 4 » et le dé coloré un « 1 ». Comme vu en 18.2, Clarkson soustrait du dé blanc son modificateur de commandement, divise le tout par 2, arrondi à l'entier inférieur, ce qui donne 1 ((4-1)/2=1,5 soit 1). Cela représente la distance à laquelle le marqueur *Spotting Round* est placé de l'hex ciblé. Le dé coloré indique la direction. 1 correspond au nord, 4 au sud, et ainsi de suite. Par conséquent, le marqueur *Spotting Round* dérive d'un hex au nord, soit C2. Avec un sourire surnois, Clarkson corrige la position du marqueur (voir 18.2), le déplace en D3, et le retourne sur sa face FFE, permettant un déluge de feu sur D3 et les 6 hex l'entourant, avec une attaque d'une FP de 5 sur chacun.

Clarkson décide de résoudre en premier le tir de barrage en C3. Il lance 1d6 + 5 (la FP du tir de barrage d'un 105mm). Le bocage chevauchant le côté d'hex C3/D4 dégraderait un tir direct sur C3 depuis l'hex de Clarkson, mais pas un tir indirect de l'artillerie hors carte. Son modificateur de commandement n'affecte pas le lancer, il l'a déjà utilisé pour modifier la dérive du tir d'artillerie. Il obtient un 4 au dé pour un total de 9. L'Allemand n'a pas de TM et lance 1d6. Malheureusement, il obtient un 1 au dé, et doit faire un Test de Dommages + 8. Il obtient un 5 au dé, ce qui équivaut à 13. Ce résultat est supérieur à 2 fois le moral du Groupe de Soutien, ce qui équivaut à des pertes et au retrait du Groupe de Soutien.

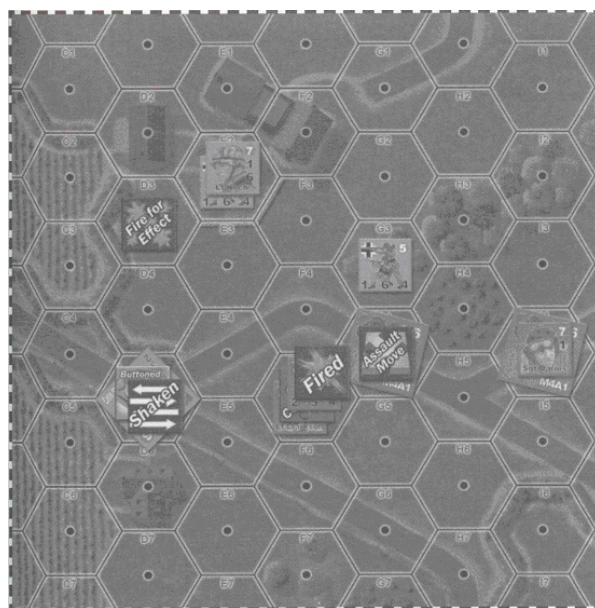
Maintenant, Clarkson continue avec l'hex E2. Il obtient un 2 au dé et l'ajoute à la FP de 5 du tir de barrage, pour un total de 7. L'Allemand ne bénéficie d'aucune protection de la part du mur de pierre vis-à-vis d'un tir d'artillerie, mais

est protégé par les Bosquets. Par conséquent, il lance 1d6 + 1. Il obtient un 6 au dé pour un total de 7, et le tir de barrage n'affecte alors pas l'Allemand en E2. Notez que le marqueur FFE reste en D3 jusqu'à la Phase Administrative, attaquant toute unité qui essaie de se déplacer à travers D3 et ses 6 hex adjacents.

Clarkson active le Groupe de Combat dans son hex et lui ordonne de tirer sur le StuG IIIG en D5, espérant choquer le véhicule et le forcer à se verrouiller. L'Américain dispose de 1d6 + une FP de 2 pour le Groupe de Combat. Il obtient un 3 au dé pour un total de 5. Le Stug IIIG lance 1 d6 + son épaisseur de blindage la plus faible soit 2. Il obtient un 1 au dé, pour un total de 3, et il doit alors effectuer un Test de Dommage + 2. Le StuG IIIG obtient un 5 au dé, échoue donc au Test de Dommage, et est marqué à la fois d'un pion *Buttoned* et d'un pion *Shaken*. Le Groupe de Combat Américain en F5 est marqué d'un pion *Fired*, et Clarkson d'un pion *Ops Complete*. La carte est maintenant comme montrée ci-contre.

Impulsion Allemande : Maintenant, la Wehrmacht veut rendre la monnaie de sa pièce. Le Groupe de Combat en G3 décide de mener un Assaut Rapproché (voir 17.1) sur le Sherman en G4. Le Groupe de Combat doit tout d'abord effectuer un Test de Moral avant de donner l'assaut. « 2 » est soustrait au lancer des 2d6 puisque le Groupe de Combat est dans un hex avec un TM positif. Le Groupe de Combat obtient un 5 au dé et réussit le test. Il se déplace dans l'hex du Sherman. Il ajoute sa FP à 1d6, obtient 4 au dé, pour un total de 5 (4+FP inhérente de 1). L'Américain lance 1d6 et y ajoute l'épaisseur de blindage la plus faible du Sherman, soit 2. L'Américain obtient un 2 au dé, pour un total de 4. Le total de l'Allemand (5) est supérieur au total de l'Américain (4) ([errata](#)), le Sherman est donc détruit, et son équipage éliminé (voir 17.1).

Impulsion US : Le Sgt Darius et son Sherman veulent équilibrer le score. Ils décident de tirer sur le StuG IIIG en D5. Le Nombre pour Toucher du Sherman à une distance de 7 hex ou moins est 8, le char est Ouvert (DRM de -1) et il dispose d'un Chef de Blindé (DRM de -1), donc le Stug peut être touché sur un 10 ou moins obtenus sur 2d6 ; mais la LOS passe à travers l'hex de terrain Gênant en F5, ce qui **ajoute** +1 au jet de dés, donc Darius touchera sur un 9 ou moins. Le joueur Américain obtient un 7 sur le jet 2d6. Le Stug vacille au contact de l'impact du projectile de 75mm Américain. L'Américain ajoute sa valeur de pénétration à 1d6. Il obtient un 4, ce qui lui donne une valeur de pénétration modifiée de 8. L'Allemand ajoute la l'épaisseur frontale de blindage du Stug IIIG à 1d6. Il obtient un 3, ce qui lui donne une valeur de l'épaisseur de blindage modifiée de 7. La valeur de pénétration modifiée est plus grande que la valeur de l'épaisseur de blindage modifiée, le Stug IIIG est détruit. L'Allemand effectue maintenant un jet de dé pour voir si l'équipage survit. Il obtient un 2...un nombre pair, et place alors un pion d'équipage choqué dans l'hex avec un marqueur *Wreck* pour le Stug détruit.



25.2 Cartes de Compétence (BOH)

ASSAULTER

Leader

Les unités dans le même hex que le Leader porteur de cette carte se voient dotées de la capacité à mener un Mouvement d'Assaut comme défini en 6.1

DEAD EYE

Leader & Héros

La portée des unités empilées avec le Leader, ou bien les attaques du Héros, porteur de cette carte, sont doublées.

DEADLY

Leader & Héros

La Puissance de Feu des unités empilées avec le Leader ou des attaques du Héros, porteur de cette carte, est augmentée de 1.

Cette augmentation concerne la Puissance de Feu totale, non pas celle de chaque unité.

DECISIVE

Leader

Carte à usage unique.

Le Leader et les unités empilées avec lui peuvent être activées 2 fois. La seconde activation a lieu durant une seconde impulsion.

Avant la seconde activation, retirez immédiatement tout marqueur *Fired*, *Move*, *Assault Move*, *Low Crawl*, *Stealth* ou *Ops Complete*.

Marquez les unités, comme approprié après la seconde activation.

DIE HARD

Leader

Le Leader et toute unité (en Bon Ordre ou Choquée) dans son hex, peut lancer **deux** dés pour tout Test de Dommage, et choisir alors le dé souhaité.

Lancez les deux dés pour **chaque** unité.

ERRATIC

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Jouez la carte quand les résultats d'un combat appellent à un Test de Dommage. Lancez un dé.

Si le résultat est pair, ni le Leader ni les unités présentes dans son hex ne prennent en compte le Test de Dommage.

Si le résultat est impair, les unités prennent le double du résultat du Test de Dommage initial. Par exemple, si le Test de Dommage originel donne 1, le Test de Dommage final donne 2.

Si un Héros est porteur de cette carte, elle ne s'applique qu'à ce dernier.

FANATIC

Leader

Les unités choquées et empilées avec le Leader ne sont pas éliminées quand un groupe de combat ennemi entre dans leur hex : elles essaient de se rallier.

Le Leader se rallie en premier puis c'est au tour des autres unités de l'hex. Si le Leader ne se rallie pas, les autres unités ne peuvent pas essayer de se rallier.

Si l'hex dispose d'un TM positif, « 2 » est soustrait du jet de dé pour le ralliement.

Les unités qui ne se rallient pas sont éliminées ; celles qui se sont ralliées peuvent combattre au Corps à Corps comme expliqué en 8.0.

INSPIRATIONNAL

Héros

Carte à usage unique.

Si le Héros commence la Phase de Ralliement dans un hex avec un MMC ami (cela peut être un hex conjointement occupé avec l'ennemi), il provoque la création d'un autre Héros.

Le nouvel Héros **ne** pioche pas de Carte de Compétence.

LEADER-HERO

Héros

Le Héros bénéficie d'un leadership exceptionnel.

En plus de ses qualités de Héros, il dispose aussi d'un Modificateur de Commandement égal à « 1 » qui peut être utilisé comme tous les autres Leaders (voir 11.1). Par exemple, durant la Phase de Ralliement, le Héros peut tenter de rallier **toutes** les unités choquées dans son hex, comme le ferait un Leader (voir 3.0).

Lorsqu'il est blessé, le Héros ne souffre pas des pénalités liées au commandement

OP MOUVEMENT

Leader & Héros

S'il n'est pas marqué d'un pion *Fired, Move, Assault Move, Low Crawl, Stealth* ou *Ops Complete*, le Héros ou le Leader (et les unités empilées avec lui) peuvent effectuer un *Opportunity Move* [Mouvement d'Opportunité].

Cela signifie que, lorsque le Héros ou le Leader est éligible pour un Tir d'Opportunité, il peut être activé et se déplacer au lieu de tirer.

PLOUGH THE ROW

Leader & Héros

Le Leader, et les unités dans son hex, peuvent attaquer en même temps 2 hex adjacents l'un à l'autre.

Les 2 hex à la fois doivent répondre à toutes les exigences pour le Tir (voir 5.0).

Si un Héros est porteur de cette carte, celle-ci ne s'applique qu'à ce dernier.

PREEMPT

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Après que l'adversaire a déclaré quelles unités utiliseront leur impulsion, mais avant que celle-ci ne soit conduite, le Leader et toutes les unités dans son hex peuvent utiliser une impulsion.

Si un Héros est porteur de cette carte, seul ce dernier pourra utiliser une impulsion.

Les unités doivent être éligibles pour utiliser une impulsion (non marquées d'un pion *Fired, Move, Assault Move, Low Crawl, Stealth* ou *Ops Complete*).

ROCKET MAN

Héros

Cet homme est un expert avec les armes anti-char portatives.

S'il est Américain, il se voit doter d'un Bazooka ; s'il est Allemand, il reçoit un Panzerschreck.

Ajoutez « 1 » à chaque colonne concernant la portée des Bazooka / Panzerschreck, et soustrayez « 1 » de tous les jets de dés pour toucher.

SPEEDY

Leader & Héros

Ajoutez 2 points de mouvement au Héros, ou au Leader et à toutes les unités présentes dans son hex.

Les MMC (excepté les Groupes de Soutien) avec ce Leader disposent de 8 Points de Mouvement au Pas de Course.

Si les unités situées dans l'hex du Leader ont la capacité de mener un Mouvement d'Assaut, elles peuvent utiliser jusqu'à 4 Points de Mouvement et tirer.

THE AMBUSH

Leader & Héros

Carte à usage unique.

Jouez cette carte quand une unité occupe un hex ennemi ou est adjacente à un ennemi.

Lancez 1d6.

VETERAN

Leader & Héros

Ajoutez 1 au Moral et enlevez 1 au jet de dé de tentative de repérage de ce SMC.

BAND OF HEROES & SWIFT AND BOLD & NO ONE STEP BACK & DARK JULY

(2.0) SEQUENCE DE JEU

Phase de Ralliement (3.0)

- 1d6 pour déterminer l'initiative.
- Rallier les unités éligibles, combiner les Demi Groupes de Combat.
- Les MMCs / SMCs « En Bon Ordre » ramassent des SWs.

Phase Opérationnelle (4.0)

- Alternier les impulsions pour se déplacer, tirer, ou mener d'autres opérations.
- Cette phase prend fin après que les joueurs aient passé leur tour 3 fois consécutivement.

Phase Administrative (9.0)

- Retirer les marqueurs (*Moved, Fired, ...*).
- Retourner ou retirer les marqueurs de Fumigènes (7.0).
- Retirer tout marqueur *FFE*.
- Avancer le marqueur de tour.

Tirs (5.0)

1. Attaque : FP + 1d6 + DRMs de la Table DFT
2. Défense : 1d6 + TMs

Résolution des Tests de Dommage : ajouter à 1d6 la différence entre les jets de dés modifiés de l'Attaque et de la Défense.

Termes Communs

WT (Weapon Team) : Groupe de Soutien
 SW (Support Weapon) : Arme de Soutien
 DFT (Direct Fire Table) : Table des Tirs Directs
 OFT (Ordnance Fire Table) : Table de Tir des Armes Lourdes
 FP (Firepower) : Puissance de Feu
 MC (Morale Check) : Test de Moral
 MMC (Multi-Man Counter) : Pion représentant plusieurs hommes (Groupe, Demi Groupe, Groupe de Soutien)
 GO (Good Order) : En Bon Ordre
 LOS (Line Of Sight) : Ligne de Vue
 DC (Damage Check) : Test de Dommage
 SMC (Single-Man Counter) : Pion représentant 1 seul homme

Combat au Corps à Corps (8.0)

1. Attaque : FP + SW éligible
2. Défense : FP + SW éligible
3. Lancer 2d6, ajouter le Modificateur de Commandement, résoudre le corps à corps, mais avant que les pertes soient effectivement appliquées, le défenseur contre attaque.

En attaque, un Héros modifie le combat en décalant, en faveur de son camp, les rapports de force d'une colonne vers la droite dans la « Table de Corps à Corps ».

Repérage (10.1)

- Un jet de 1d6 inférieur ou égal à 2 si la cible est en Terrain Bloquant
- Un jet de 1d6 inférieur ou égal à 3 si la cible est en Terrain Gênant
- Soustrayez le Modificateur de Commandement
- +1 pour chaque hex de terrain gênant que la LOS traverse