



**Règles de la Série Next War**  
**Jeux standard et avancé.**

# Unit Identification Chart

How to read and identify unit types and values

Unit Type Legend for purposes of Combat modifiers



- HQ Headquarters
- HQ Amphibious Headquarters
- Infantry
- Marines/Naval Infantry
- Airborne
- Air Assault
- Amphibious Infantry
- Motorized Infantry
- Mountain Infantry
- DPRK Red Guards
- DPRK Light Infantry
- DPRK Sniper Light Infantry
- DPRK Military Training Unit

*Considered Leg for Combat. Yellow Movement Allowance is considered Light Infantry. This includes USMC Infantry units.*

- Artillery
  - Rocket Artillery
- No Combat Modifiers**

- Armored
  - Amphibious Armored
  - Marine Armored
- Considered Armor for Combat**

- Armored Brigade Combat Team
  - Stryker Brigade Combat Team
  - Armored Cavalry
  - Mechanized Infantry
  - Amphibious Mechanized Infantry
  - Mechanized Marine Infantry
- Considered Mechanized for Combat**

- II Battalion
- X Brigade
- III Regiment (equivalent to Brigade)
- XX Division
- XXX Corps
- XXXX Army

Mobility Class		
Type	Example	Text Color
Leg	4 45	Black, White or Yellow MA#*
Motorized	5 6	Orange MA# or background
Mechanized	6 8	Red MA# or background
Airmobile	24	Yellow MA#*

\* Yellow MA# on black background = Airmobile-Capable/Light Infantry

## Sample Units & Combat Unit Identification



# Règles du Jeu Standard

## 1.0 Introduction

La série The Next War porte un nouveau regard sur les conflits potentiels et la guerre moderne basé sur le système publié par GMT Games sous le nom de Crisis: Korea 1995. Les jeux de cette série se concentrent sur une guerre dans un futur proche dans plusieurs points chauds potentiels. Les joueurs contrôlent les forces terrestres, aériennes et navales des différentes parties engagées dans le conflit. Les scénarios fournis permettent aux joueurs d'examiner plusieurs aspects de la façon dont un conflit contemporain pourrait se dérouler. Nous croyons que la guerre moderne ne déclenchera pas de batailles d'usure prolongées. Au contraire, en raison de l'utilisation massive de la puissance destructrice des armements modernes, l'approvisionnement de ces armements dépasserait l'aptitude des belligérants à les remplacer. Ainsi, nous croyons qu'une telle guerre serait nécessairement courte. Les deux parties sont mises au défi de gagner rapidement et de manière décisive, car les forces et les munitions diminuent rapidement face aux opérations de combat modernes.

## 1.1 Glossaire

ADF – Air Defense Fire – Défense anti-aérienne

Am Pt – Airmobile Point – Point de transport aérien

AP – Air Point - Points Aériens

AS – Attack Strength – Force en attaque.

AMPH – Amphibious Naval Unit – Unité Navale amphibie

CS – Combat Support – Soutien au combat

CV/CVB – Carrier Naval Unit – Porte-avions

CW – Chemical Weapons – Armes chimiques

DRM – Die Roll Modifier - Modificateur du dé

DS – Defense Strength – Force en défense

ER – Efficiency Rating – Valeur d'efficacité

GSR – Game Specific Rules - Règles de jeu spécifiques

GT – Game Turn – tour de jeu

LI – Light Infantry – infanterie légère

MA – Movement Allowance – Distance de mouvement

RP – Replacement Point – Point de remplacement

SAG – Surface Action Group Naval Unit - Unité navale représentant un Groupe d'Action de Surface

SOP – Sequence of Play – Séquence de jeu

SP – Stacking Point - Empilement

TEC – Terrain Effects Chart – Tableau des effets de terrain

VP – Victory Point – Point de victoire

ZOC/EZOC – (Enemy) Zone of Control – Zone de contrôle

## 2.0 Composants

Le manuel des règles spécifiques du jeu de chaque jeu de guerre suivant liste les composants du jeu.

### 2.1 Cartes

Chaque jeu est livré avec des cartes illustrant le conflit spécifique. Voir les règles spécifiques du jeu (GSR) pour plus d'informations.

## 2.2 Pions

Les pions de chaque jeu représentent des unités de combat, des avions et des unités navales, ainsi qu'une variété de marqueurs de jeu. Les unités ont été codées par couleur selon la nationalité, comme décrit dans le GSR.

Note de conception : Bien que les QG et les unités aériennes soient incluses dans le jeu, elles ne sont pas utilisées dans le jeu standard

Tailles des unités terrestres : Chaque unité terrestre a sa taille d'unité marquée directement au-dessus du symbole de type d'unité. Voir le tableau d'identification de l'unité.

## 2.3 Explication des valeurs des unités

### 2.3.1 Force en attaque (AS)

Valeur de combat utilisée par une unité lorsqu'elle attaque dans un combat terrestre.

### 2.3.2 Force en défense (DS)

Valeur de combat utilisée par une unité pour se défendre en combat au sol.

**2.3.2.1 DS entre parenthèses :** Une unité avec sa DS entre parenthèses ne peut l'utiliser en défense que si elle défend seule ou avec d'autres unités de ce type.

### 2.3.3 Valeur d'efficacité (ER)

Celle-ci représente le moral de l'unité, son entraînement, sa doctrine, sa cohésion et les armes auxiliaires de l'unité. Elle est utilisée pour déterminer les décalages de colonne en combat. Elle est également utilisée pour les tests ER à plusieurs fins.

Lorsque vous faites un test, lancez un dé [2.6]. Si le jet de dé est égal ou inférieur à l'ER, l'unité passe, sinon elle échoue.

Les unités ayant une note de 6 ou plus sont considérées comme Elite.

Divers effets de jeu peuvent réduire les ER d'une unité, mais ils ne peuvent jamais être inférieurs à 1.

### 2.3.4 ID unité / formation

Chaque unité a une désignation organisationnelle (bataillon, brigade ou division) et une identification de formation parentale (corps ou division).

Ceci est indiqué sous la forme unité / parent dans le coin supérieur gauche (par exemple, 1/101 est la 1ère brigade, 101e division, 1 / VIII est la 1re division du VIIIe corps).

Le symbole du type d'unité est également codé en couleur pour indiquer la formation parente de l'unité.

### 2.3.5 Capacité de Mouvement (MA)

Le nombre maximum de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut dépenser pendant un Segment de Mouvement ami.

### 2.3.6 Position Hex / Zone

L'emplacement de l'unité au début de la plupart des scénarios ou son code de renforcement (en italique), son hex, sa ville ou son pays.

### 2.3.7 Valeur d'empilement

La quantité d'espace qu'une unité occupe dans un hexagone.

## 2.4 Explication des valeurs des unités aériennes et navales

### 2.4.1 Capacité de transport hélicoptéré (Airmobile)

Capacité de transport hélicoptéré intrinsèque d'une unité navale dans les SP.

## 2.4.2 Valeur de soutien au combat (CS)

Capacité d'un hélicoptère d'attaque ou d'une unité navale à soutenir des unités amies impliquées dans un combat terrestre. Il fournit un modificateur de jet de dé (DRM) négatif en attaque et un DRM positif en défense.

## 2.4.3 Portée

La distance en hexs à laquelle un hélicoptère d'attaque ou une unité navale peut effectuer des missions CS. Représente également la distance en hexagones de mouvement pour les hélicoptères.

## 2.4.4 Capacité de transport

Nombre de SP de troupes de marines qu'une unité navale amphibie (AMPH) peut transporter dans un hexagone « De pleine mer » (All-Sea).

## 2.5 Graphiques et tableaux

Les cartes et les cartes d'aide au jeu comprennent tous les tableaux nécessaires au jeu. Les joueurs doivent positionner les différentes cartes d'aide de jeu sur la table près de la carte de jeu pour pouvoir s'y référer facilement tout en effectuant diverses actions de jeu.

## 2.6 Le dé

Le dé à 10 faces est utilisé pour résoudre les combats et autres mécanismes de jeu. Le "0" est lu comme zéro, et non pas dix.

## 2.7 Échelle de jeu

L'échelle de la carte est de 12 km (7,5 miles) par hex.

L'échelle des unités est généralement composée de divisions et de brigades, bien que des bataillons et des régiments soient utilisés pour représenter certaines unités. Chaque tour de jeu représente environ 3,5 jours.

## 3.0 Séquence de jeu standard SOP

Le jeu est joué dans une série de tours de jeu (ou GT pour Game Turn).



Chaque GT est divisée en phases spécifiques, dans lesquelles les joueurs exécutent des actions dans un certain ordre. Pendant les « tours d'initiative », les joueurs terminent toutes les phases dans l'ordre ci-dessous. Pendant les « tours contestés », le tour comprend toutes les phases, à l'exception du mouvement et de la phase de combat d'initiative qui sont ignorés.

Lorsque cela n'est pas spécifié dans la séquence de jeu, Le joueur ayant l'initiative ou le premier joueur réalise et / ou résout toutes les actions en premier dans une phase ou un segment particulier.

Note de conception : Une SOP entièrement développée est fournie en tant qu'aide de jeu.

## 4.0 La Météo

Le temps au GT1 est toujours au choix du joueur ayant l'Initiative [5.0].

Pendant la phase météo de chaque GT suivant, le joueur ayant l'Initiative ou le Premier Joueur lance un dé et se réfère à la Table Météo pour définir la Météo de ce GT. Utilisez la piste météo sur la carte pour indiquer la météo actuelle du GT.

## 4.1 Effets météorologiques

Dans tous les cas, lorsque vous divisez par deux ou par quart, arrondissez au supérieur.

### 4.1.1 Temps clair

- Aucun effet.

### 4.1.2 Temps couvert

- Réduisez de moitié les points d'Hélicoptage (Am Pts) disponibles de chaque côté pour le tour.
- Un camp ayant une capacité tout-temps limitée (Limited All-Weather) a ses Points Aériens (AP) réduits de moitié. Un camp n'ayant aucune capacité tout temps (All-Weather) a ses AP réduit au quart.
- Tous les hélicoptères d'attaque ne peuvent effectuer qu'une seule mission lors de ce GT.

### 4.1.3 Tempête

- Aucun mouvement aérien, hélicoptage, mouvement maritime ou transport naval n'est autorisé pendant ce GT.
- Un camp ayant une capacité tout-temps limitée (Limited All-Weather) a ses AP réduits au quart. Un camp n'ayant aucune capacité tout-temps (All-Weather) ne reçoit aucun AP.
- Tous les déplacements au sol utilisent la colonne « Tempête » du tableau des effets du terrain (CET) pour déterminer les coûts de déplacement.
- Les unités ne peuvent avancer après le combat que dans l'hex que le défenseur a quitté.
- Les renforcements peuvent être affectés. Voir le GSR.
- Toutes les unités navales doivent être déplacées vers un port ami ou une zone maritime amie.
- Les hélicoptères d'attaque ne peuvent pas effectuer de missions. Exception : Ils peuvent se rebaser.
- Nombre de détections électroniques réduit [21.3] dans le jeu avancé.

## 5.0 Initiative

Les tours de jeu sont de deux types : tours d'initiative ou tours contestés.



Pendant la phase Initiative / Air / Naval de chaque GT, les joueurs déterminent quel camp aura l'Initiative. Le joueur avec l'Initiative se déplacera en premier dans chaque Phase de Mouvement et de Combat et sera autorisé à Exploiter le Mouvement et le Combat. Le joueur qui n'a pas l'Initiative aura le Mouvement de Réaction d'Élite ainsi que le Mouvement et le Combat de Réaction. Quand aucun des deux camps n'a l'« Initiative », jouez le tour comme un tour « contesté ». Dans un tour contesté, le joueur qui a eu l'initiative pour la dernière fois se déplace et combat en premier et est donc appelé Premier joueur.

### 5.1 Détermination de l'Initiative

Les règles de chaque scénario indiquent quel camp a l'Initiative au début de la partie et pendant combien de temps il la détiendra automatiquement. Pour ce nombre de tours indiqué, tous les tours sont joués en tant que tours d'initiative. Après ces tours, pendant la phase Initiative / Air / Naval de chaque GT, les joueurs examinent leur performance durant le GT précédent pour déterminer si un camp ou l'autre a gagné l'Initiative ou si un Tour contesté sera joué à la place. Les conditions de performance et le type de tour qui en résulte sont listés ci-dessous :

#### 5.1.1 Le tour précédent était un tour d'initiative

Certains scénarios listent un certain nombre de « points de victoire d'initiative (VP) ». [12.1] Ce nombre est la base pour déterminer quel camp a l'initiative à chaque tour. Utilisez le marqueur fourni pour indiquer les VP requis sur l'affichage d'informations de jeu. Les joueurs mesurent leur performance avec les VP gagnés au tour précédent pour déterminer l'Initiative pour le tour en cours. Si l'un des joueurs a gagné le nombre de VP requis par le scénario pour Initiative, mais pas l'autre joueur, alors le joueur qui a gagné les VP requis devient le « joueur ayant l'initiative » pour le tour de jeu en cours. Si aucun des deux n'a atteint le nombre de VP nécessaire pour l'initiative dans le GT précédent, alors aucun joueur n'a l'Initiative, et le tour en cours sera joué comme un Tour contesté.

### 5.1.2 Le tour précédent était un tour contesté

Les VP des deux joueurs au tour précédent sont examinés. Quel que soit le camp qui a marqué le plus grand nombre de VP, celui-ci devient le nouveau joueur ayant l'initiative et un GT d'initiative commence. Si le nombre de VP marqués était égal, un autre tour contesté commence.

Note de conception : Ce mécanisme décrit le flux et le reflux des opérations de combat, au fur et à mesure le camp ayant l'Initiative pousse, exploite et garde l'avantage de l'élan jusqu'à ce qu'il s'essouffle. L'élan constant ne peut être maintenu, une courte accalmie se produit lorsque les deux camps agissent pour réapprovisionner, renforcer et frapper afin de prendre l'Initiative. Parfois, le côté n'ayant pas l'initiative peut l'arracher par des gains spectaculaires qui inversent radicalement l'élan de la bataille.

## 6.0 Puissance aérienne

Note : Dans toute guerre future, chaque camp dépendra fortement de la puissance aérienne pour le soutien au combat. La plupart des forces face aux Alliés occidentaux seront prêtes à frapper rapidement au début de la guerre pour fournir une aide vitale aux fers de lance de l'assaut. Bien qu'il soit pratiquement certain que ces forces subiront une forte attrition et seront probablement entièrement détruites après quelques semaines de combat, l'impulsion supplémentaire qu'elles donneront dans les premiers jours pourrait être un facteur décisif dans l'issue de la guerre. La partie alliée aura, en général, un déficit initial dans les différents types d'avions de combat et le nombre de missions (dans la plupart des scénarios, en raison d'un certain niveau de surprise). Cependant, la capacité des alliés à se renforcer rapidement modifiera considérablement l'équilibre de la puissance aérienne dans les semaines qui suivront le début du conflit. En supposant que le fer de lance ennemi ait été émoussé d'ici là, les planificateurs alliés croient généralement que cette masse de puissance aérienne sera décisive.

### 6.1 Points Aériens



Chaque camp se réfère à la colonne de tour de jeu en cours sur le tableau des Standard Air Points et lance un dé. Les conditions météorologiques, le contrôle des bases aériennes, les pertes permanentes et la présence de porte-avions peuvent modifier le jet de dé. Le jet de dé modifié du camp indique combien de Points Aériens il reçoit pour ce GT. Les Points Aériens sont déterminés avant de les modifier à cause des conditions météorologiques.

### 6.2 Attribution des Points Aériens

Les Points Aériens peuvent être affectés à des missions de soutien au combat au sol ou d'escorte. Une fois dépensé, le joueur réduit son marqueur AP sur la piste d'enregistrement du jeu. Les points inutilisés à la fin du tour sont perdus. Les Points Aériens alloués aux missions peuvent être soumis à un tir de défense aérienne (ADF).

#### 6.2.1 Missions de soutien au combat (CS)

Pendant toute la résolution de combat au sol, chaque camp peut allouer des Points Aériens au soutien au combat (CS). L'attaquant alloue en premier, jusqu'à quatre points, suivi par le défenseur qui peut en allouer jusqu'à deux. Chaque point qui survit à ADF modifie le jet de dé en faveur du joueur qui alloue. Soustrayez le soutien au combat de l'attaquant de celui du défenseur.

#### 6.2.2 Missions d'escorte

Un joueur peut allouer un ou deux Points Aériens pour escorter une mission d'hélicoptère ou de transport aérien, Parachutage ou changement de base. Cette escorte fournit un DRM favorable contre ADF. Le ou les points d'escorte ne peuvent pas être attaqués par l'ADF. L'unité escortée reçoit cependant un DRM de +1 par Point Aérien d'escorte. Les missions de soutien au combat ne peuvent pas être escortées.

## 6.3 Destruction de Points Aériens



Les Points Aériens peuvent être détruits de façon permanente pour diverses raisons.

Les Points Aériens détruits sont soustraits du total des Points Aériens de chaque tour suivant. Chaque joueur suit les Points Aériens perdus en permanence avec le marqueur inclus.

Lors de la comparaison de Points Aériens pendant la détermination de la supériorité aérienne (AS) [6.4], un joueur n'utilise jamais une valeur égale ou inférieure à zéro pour sa valeur de Points Aériens; utilisez une valeur minimale de 1 à la place.

### 6.3.1 Perte de base aérienne

Lorsqu'un joueur réussit à prendre le contrôle [8.4] d'un hex de base aérienne (mais pas d'un aéroport) dans le pays ennemi, lancez un dé. Sur un jet de "0-2", 1 Point Aérien ennemi est définitivement détruit. Sur un résultat de "3-9", aucun Point Aérien n'est perdu.

### 6.3.2 Perte de Points Aériens du fait de l'ADF (défense anti-aérienne)

Des Points Aériens peuvent également être détruits définitivement par l'ADF. Chaque fois qu'un joueur essayant le soutien au combat reçoit un résultat d'astérisque (\*) sur la table ADF, ce joueur perd définitivement 1 Point Aérien en plus de l'autre résultat imprimé.

## 6.4 Supériorité aérienne



Lors de chaque GT, durant la Phase d'Initiative / Air / Naval, on détermine le niveau de supériorité aérienne (ASL) pour le tour. Pour ce faire, les joueurs comparent les Points Aériens qu'ils ont reçus pour le GT actuel. Les joueurs se réfèrent alors à la table sur la carte pour déterminer l'ASL pour le tour de jeu. Les joueurs doivent placer le marqueur de supériorité aérienne sur la case appropriée de la piste de supériorité aérienne pour refléter l'ASL du tour en cours. Si le résultat est contesté « Contested », placez simplement le marqueur dans la case « Contested ».

Exemple : Lors du GT1 d'un scénario, le joueur allié lance un "4" et reçoit 7 AP. Le joueur non allié obtient un "6" et reçoit 3 AP. En les comparant au tableau, nous constatons que le joueur allié a gagné l'"Avantage" pour avoir entre 4-7 Points Aériens supplémentaires.

## 6.5 Hélicoptères

Note de conception : Les hélicoptères d'attaque modernes tels que l'Apache AH-64 et le Mi-24 Hind construits par les Soviétiques sont des armes redoutables et flexibles sur le champ de bataille moderne et font partie intégrante de l'arsenal et du plan de bataille de chaque nation. En tant que tels, ils sont modélisés explicitement dans ce jeu plutôt que dans le système de points.

### 6.5.1 Bases

Les hélicoptères d'attaque peuvent être basés sur une base aérienne ou un aéroport. De plus, ils peuvent être basés dans n'importe quel hex urbain ou de ville (City) qui ne contient pas de base aérienne / aéroport. Les hélicoptères commencent et terminent toujours une mission sur leur hex actuel de base, à moins qu'ils ne se rebasent.

**6.5.1.1 Limites de base :** Chaque hex d'aéroport, de ville ou urbain peut baser une unité d'hélicoptère. Chaque base aérienne peut baser jusqu'à trois unités d'hélicoptère. Les hélicoptères d'attaque USMC peuvent se baser sur les AMPH [6.5.5].

**6.5.1.2 Réaffectation de base :** Une unité d'hélicoptère peut changer de base pendant un segment de mouvement ami en se déplaçant jusqu'à deux fois sa portée imprimée. Une unité qui change de base ne doit avoir effectué aucune mission [6.5.2] pendant le tour de jeu et, une fois réaffectée, elle a terminé ses actions pour le tour.

Exception : Si une unité terrestre ennemie entre dans l'hexagone, l'hélicoptère peut changer de base quel que soit le nombre de missions qu'il a effectuées ou les conditions météorologiques actuelles ; cependant, il doit subir l'ADF [6.6] (y compris la détection dans le jeu avancé). Les unités peuvent être sur-empilées si réaffectées de cette manière, mais elles doivent à nouveau changer de base dans le prochain GT. Si l'unité ne peut pas atteindre une nouvelle base aérienne / aérodrome, elle est éliminée à la place.

Note de conception : Ceci reflète le temps nécessaire pour déplacer les machines et le personnel de soutien.

Tournez l'hélicoptère d'attaque à 180 °, comme indiqué ci-dessous, pour indiquer qu'il ne peut pas effectuer de missions pour le tour en cours.

### **6.5.2 Limites d'utilisation**

Les hélicoptères d'attaque peuvent effectuer deux missions par GT, mais pas plus d'une par segment. Faites pivoter l'hélicoptère de 90 ° dans son hex de base après chaque mission. Un hélicoptère d'attaque pivoté à 180 ° n'est pas autorisé à effectuer une mission. Pendant la phase de réorganisation de chaque tour de jeu, tournez tous les hélicoptères d'attaque dans leur orientation normale.

### **6.5.3 Missions de soutien au combat**

Les deux camps peuvent utiliser des hélicoptères pour effectuer des missions de soutien au combat (avec les mêmes effets que les Points Aériens [6.1]) pour chaque combat en désignant, en faisant tourner et en traçant un chemin de la base de l'hélicoptère à l'hexagone du combat. Pendant la résolution du combat, l'attaquant peut allouer jusqu'à deux hélicoptères suivis par le défenseur qui peut en allouer un seul. Si les hélicoptères survivent à l'ADF [6.6], ils fournissent des DRM favorables égaux à leur valeur de soutien au combat.

Note de jeu: Vous n'avez pas besoin de déplacer l'unité vers l'hexagone, pointez, allouez et tournez !

### **6.5.4 Perte de base aérienne / aérodrome, dommages et réparation**

Lorsqu'un ennemi prend le contrôle d'un hex où sont basés des hélicoptères, le joueur prenant le contrôle jette un dé par unité d'hélicoptère ennemie à la base aérienne ou à l'aérodrome. Voir le tableau de perte de base aérienne / aérodrome. Dans le jeu standard, les hélicoptères ne peuvent pas récupérer les pas perdus ou être reconstitués une fois détruits. Ils ne peuvent pas être attaqués dans un combat terrestre.

### **6.5.5 Hélicoptères du Corps des Marines des États-Unis**

Les hélicoptères d'attaque USMC fonctionnent comme d'autres hélicoptères d'attaque, sauf qu'ils peuvent être basés en mer. Les hélicoptères des Marines peuvent utiliser une unité amphibie navale amie (AMPH). Si l'AMPH bouge, l'hélicoptère se déplace automatiquement avec lui (sans être considéré comme ayant effectué une mission). Les hélicoptères d'attaque des Marines ne peuvent effectuer des missions que lorsque l'unité AMPH est située dans un port ou dans un hexagone « De pleine mer ».

Exception : Ils peuvent fournir un soutien de combat à un assaut amphibie sur un hexagone côtier.

Pas plus d'un hélicoptère des Marines ne peut être basé sur une seule unité AMPH. Un hélicoptère des Marines peut se retrouver dans un hex éligible [6.5.1] de la même manière que les autres hélicoptères d'attaque. Les hélicoptères d'attaque USMC, dans le cadre de l'exception, peuvent fournir un soutien au combat (et, dans le jeu avancé, effectuer des frappes d'hélicoptère) dans les zones terrestres associées aux cases côtières.

## 6.5.6 Hélicoptères et transport maritime

Dans certains cas, un joueur peut souhaiter utiliser le transport maritime pour déplacer un hélicoptère d'attaque d'un port vers un hex de base aérienne / aérodrome / urbaine / urbaine sur la carte. À cette fin, les hélicoptères sont considérés comme un ½ point d'empilement. Déplacez l'hélicoptère du port vers un hex éligible [6.5.1]. Il ne doit pas avoir effectué de missions ce GT, et est marqué comme inactif [6.5.2] pour le tour après s'être déplacé de cette manière.

## 6.6 Tir antiaérien (ADF)

Les joueurs peuvent utiliser l'ADF une fois contre chaque mission aérienne ennemie. Pour l'ADF, une mission est définie comme suit :

- Tous les Points Aériens affectés à un soutien au combat. [6.2.1]
- Chaque hélicoptère d'attaque individuel affecté à un soutien au combat [6.2.1] ou à une nouvelle base [6.5.1].
- Chaque pile qui utilise le transport aérien (Air transport) [8.5.2] ou le mouvement héliporté (Airmobile) [8.5.4] ou le parachutage (Airborne) [8.5.3] qui commence et termine son mouvement ensemble.

Toute unité qui commence un Mouvement héliporté dans un pays ennemi ou une EZOC [8.2] subit un ADF supplémentaire dans son hex d'origine avant de pouvoir se déplacer.

Exception : Lorsque le niveau de supériorité aérienne est en faveur du joueur ou contesté, les missions aériennes sont immunisées contre l'ADF tant que toute la mission de ce joueur est menée dans son pays d'origine ou un pays allié et que ni l'hex de départ ou l'hex d'arrivée ne sont adjacents à un hexagone contenant une unité terrestre ennemie.

Note de Jeu : Si les unités appartenant à une pile commencent leur mouvement ensemble mais le terminent dans différents hexs cela est considéré comme des missions séparées. Si l'ADF détruit un Point d'héliportage utilisé pour transporter deux unités, la deuxième unité peut continuer sa mission (mais le Point d'héliportage est toujours considéré comme détruit).

### 6.6.1 Résolution de l'ADF

Le joueur utilisant l'ADF localise la colonne sur la table ADF qui représente le niveau de supériorité aérienne actuel, lance un dé et lit cette colonne pour trouver le résultat. Les résultats du tableau ADF varient en fonction du type de mission. Les joueurs doivent garder à l'esprit que des DRM qui peuvent s'appliquer avec les résultats indiqués en 6.6.1.1 s'appliquent immédiatement.

#### 6.6.1.1 Résultats :

- indique "Aucun effet".
<b>Abort</b> /Abandon indique que l'unité en mouvement doit retourner dans l'hexagone à partir duquel elle a commencé et ne peut plus bouger pendant le reste du segment de mouvement. Les points d'héliportage avortés sont considérés comme dépensés. L'abandon n'a aucun effet sur les missions de soutien au combat.
<b>(-X)</b> indique le nombre de Points de Soutien au Combat dépensés et incapables de participer au Soutien au Combat (les Points Aériens restants peuvent cependant être utilisés pour le Soutien au Combat). Cela n'a aucun effet sur les missions Transport / héliportage / Parachutage.
* inclus dans le résultat signifie que, en plus du résultat désigné, des ressources aériennes sont définitivement perdues. Pour les missions de transport, l'unité terrestre transportée doit absorber une perte de pas unique. De plus, si un Point d'héliportage fournit la capacité de transport, l'un de ces points est définitivement perdu. Pour les Missions de Soutien au Combat, un seul Point Aérien est définitivement perdu ou un Hélicoptère d'Attaque perd un pas - en fonction de la cible de l'ADF (rappelez-vous que les Points Aériens et les Attaques sont attaqués séparément par ADF).

Exemple 1 : Un résultat A (-1) par rapport à quatre AP fait qu'un AP ne parvient pas à atteindre la cible. Les trois autres points, cependant, réussissent à soutenir le combat pour un DRM +/- 3.

Exemple 2 : Un résultat A (-1) par rapport à un hélicoptère d'attaque U.S. (2/16) à pleine puissance ne permet à un seul de ses points de soutien au combat d'affecter le combat qui s'ensuit avec un DRM de +/- 1. Gardez à l'esprit que toute perte de Points d'hélicoptage / Points Aériens est une perte permanente et est enregistrée sur la piste d'enregistrement du jeu.

## 7.0 Contrôle maritime et règles navales

Note de conception : Les États-Unis, en particulier, dépendent fortement de la puissance maritime pour projeter leur force dans de nombreuses régions du monde. Alors que la plupart des pays ne possèdent pas les mêmes capacités, chaque nation dispose d'un certain niveau de capacité de projection de la puissance maritime dans chacune des principales zones concernant les opérations navales : plage, littoral et eaux profondes. En termes de jeu, nous avons grandement abstrait cette bataille navale. La seule information essentielle à déterminer à partir de la bataille navale est : « Pouvez-vous déplacer des troupes et des fournitures vers et à partir des ports et des têtes de pont ? » Ainsi, nous avons opté pour des jets de contrôle maritime pour déterminer le contrôle.

### 7.1 Cases de la zone maritime

Les zones de maritime contiennent généralement deux cases : une case « En mer » notée « At Sea » et une case « Près de la côte » notée « Inshore ». Là où il n'y a pas de case « En Mer », la zone maritime elle-même sert de case « En Mer ». Le statut de chaque case est déterminé séparément et affecte certaines actions et capacités de jeu des unités navales.

### 7.2 Contrôle

Les joueurs lancent le dé lors des tours de temps clair et couvert durant la phase Initiative / Air / Naval pour déterminer qui contrôle les cases « En Mer » et « Côtière ».

En général, le joueur ayant l'Initiative / Premier joueur [5.0] lance un dé pour chaque case « Côtière » à moins que la case « En Mer » ne soit contestée. Sinon, lancez un dé pour chaque case « Côtière » qui est contestée ou contrôlée par un joueur différent de celui qui contrôle la case « En Mer » associée.

Ensuite, le joueur lance pour le contrôle de certaines cases « En Mer », comme indiqué dans le GSR. En utilisant tous les modificateurs applicables, effectuez une référence croisée des résultats sur la table de contrôle de la mer. Utilisez le marqueur approprié pour indiquer le contrôle. L'absence de marqueur indique une zone contestée. Le contrôle d'une case « Côtière » indique également le contrôle des hexagones « De pleine mer » qui lui sont associés.

#### 7.2.1 Retraite

Lorsque le contrôle d'une case « En Mer » ou « Côtière » change, les unités ennemies dans la case (ou un hex « De pleine mer » associé de la case « Côtière ») doivent "retraire". A partir d'une case « En Mer », elles peuvent retraire vers une case « Côtière » connectée ou vers une autre case « En Mer » si celle-ci est sous contrôle ami. Si elles sont dans une case côtière ou un hex « De pleine mer », elles doivent retraire vers un port ami dans la zone maritime associée. Les unités qui ne peuvent pas retraire sont retirées du jeu. Les retraires n'exigent pas de tests de Mouvement en mer contestée. [8.5.6.4.1]

#### 7.2.2 Effets des unités navales sur le contrôle naval

Les unités navales amies et ennemies fournissent un DRM à la fois pour la zone maritime et sa case « Côtière » associée, quel que soit l'endroit qu'elles occupent.

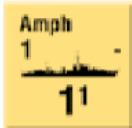
Exemple : Un CVN américain et un SAG dans la zone « Côtière » du détroit de Taiwan fournissent respectivement un DRM de +2 et un DRM de +1 pour un test pour la case « Côtière », et pour la case « En Mer » du détroit de Taiwan.

## 7.3 Unités navales

### 7.3.1 Soutien au combat des unités navales

Les unités navales possèdent une valeur et une portée de combat pour fournir un soutien au combat [9.6.1]. Ils peuvent fournir un soutien une fois par segment de combat tant qu'il n'y a pas d'unités navales ennemies dans la même case « Côtière » ou à moins de 10 hex.

### 7.3.2 Unités amphibies AMPH



Ces unités ont trois fonctions : le mouvement des troupes pour l'assaut amphibie [8.5.8], le soutien au combat et le mouvement aéromobile de Marines [8.5.5].

**7.3.2.1 Conversion AMPH :** Certains AMPH montrent une unité SAG [7.3.3] au verso. Ceux-ci peuvent, au cours de n'importe quel segment de mouvement ami lors duquel aucune unité n'est embarquée, retourner à leur côté SAG. Une fois retournés, ils ne peuvent jamais revenir à leur côté AMPH.

Note de conception : Ceci représente les véritables navires amphibies qui retournent au port une fois leur mission accomplie et les escortes restantes qui se forment et reprennent le service pour contester les voies maritimes.

### 7.3.3 Les groupes d'action de surface SAG



Les groupes d'action de surface existent pour fournir un soutien au combat et aider à établir le contrôle maritime.

### 7.3.4 Les porte-avions



Dans le jeu standard, les porte-avions ont trois fonctions :

1. Chaque CV / CVN fournit un soutien au combat de la même manière que les AMPH et les SAG (représentant les unités de protection qui se détachent pour effectuer un bombardement côtier).
2. Chaque CV / CVN qui se trouve dans une case « Côtière » contrôlée par un ami ou un hex « De pleine mer » pendant la phase d'Initiative / Air / Naval ajoute des Points Aériens (+2 si U.S./+1 autrement) au total des AP.
3. Chaque CVN américain dans une case « En Mer » ou une case « Côtière » contestée fournit +1 AP. Ce qui précède peut-être modifié par des règles spécifiques.

### 7.3.5 Pertes d'unités navales

Toutes les unités navales sont à l'abri des pertes.

### 7.3.6 Empilement d'unités navales

Un nombre quelconque d'unités navales de chaque camp peut être situé dans une zone « En Mer » ou une zone « Côtière » ou un port. Une seule unité navale peut être située dans chaque hexagone « De pleine mer ».

## 7.4 Niveaux de menace sous-marine et de guerre anti-sous-marine (ASW)

Note de conception : Les règles de menace sous-marine, de niveau ASW et de mine ci-dessous sont utilisées dans les jeux standard et avancés. Les règles navales avancées permettent aux joueurs de lancer des frappes aériennes et de missiles de croisière contre des unités navales. C'est toujours abstrait, mais nous croyons qu'il représente un juste milieu de détail par rapport à l'effet.

### 7.4.1 Niveau de menace sous-marine



Le niveau de menace sous-marine représente les sous-marins du joueur et leur impact sur le mouvement de naval et le transport maritime de leur adversaire ainsi que les tentatives de contrôle. Le niveau ne peut jamais descendre en dessous de "0" ou dépasser le maximum sur la piste.

### 7.4.2 Niveau de guerre anti-sous-marine ASW



Le niveau de guerre anti-sous-marine (ASW) représente les capacités des éléments ASW du joueur à contrer le niveau de menace sous-marine et à assister les mouvements navals et de transport maritime ainsi que les tentatives de contrôle. Le niveau ne peut jamais descendre en dessous de "0" ou dépasser le maximum sur la piste.

Note de conception: En général, le joueur non allié aura un niveau de menace sous-marine et le joueur allié aura un niveau ASW.

### 7.4.3 Modification des niveaux

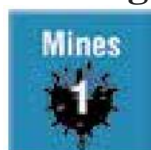
Les événements suivants modifient immédiatement la menace sous-marine et les niveaux ASW, comme indiqué.

- +1 chaque fois qu'une unité navale amie arrive en renfort.
- -1 chaque fois qu'une unité navale amie est obligée de battre en retraite d'une case « En Mer » ou d'une case « Côtière » [jeu standard].
- -1 chaque fois qu'une unité navale amie reçoit un résultat «X» [Jeu avancé].
- -1 chaque fois qu'un Port ami contrôlé à l'origine est capturé ou qu'il subit un résultat Détruit [Jeu Avancé].
- +1 chaque fois qu'un port ami contrôlé à l'origine est entièrement réparé [Jeu Avancé].

**7.4.3.1 Modification du niveau de menace sous-marine :** Une fois que le niveau atteint «0», il n'augmentera plus.

**7.4.3.2 Modification du niveau ASW :** Même si le niveau atteint "0", il peut encore augmenter à nouveau.

## 7.5 La guerre des Mines



Les mines sont une forme d'arme de déni de zone utilisée pour dissuader les ressources navales d'utiliser les Ports et / ou les Plages de débarquement. Le nombre de marqueurs Mine est la limite absolue qui peut être placée à un moment donné. Les marqueurs de mine contiennent un nombre représentant une mesure de l'efficacité de leur ceinture.

### 7.5.1 Pose d'une mine

La pose d'une mine est réalisée à l'aide de plusieurs méthodes. Les marqueurs de mines existent en deux niveaux de densité, "1" et "2". Il ne peut y avoir plus d'un marqueur par hex, mais un marqueur "1" de densité peut être augmenté à une densité "2". Les marqueurs de mines peuvent être placés dans tout hex « De pleine mer » ou côtier contenant un Port [8.3.1.9] ou une Plage [8.3.1.7] par l'une des méthodes suivantes :

**7.5.1.1 Pose d'une Mine par Unité Navale :** Au lieu de se déplacer, une Unité Navale peut placer un seul Marqueur de mine de Densité "2" dans son propre hexagone ou dans un hex adjacent pendant toute phase de mouvement admissible. L'unité navale qui a posé les mines peut quitter librement la zone d'effet [7.5.2] du marqueur de mine sans faire un jet de mouvement de la mer contestée [8.5.6.4.1].

**7.5.1.2 Pose d'une mine sous-marine :** Un joueur peut volontairement soustraire un de son niveau de menace sous-marine afin de placer un marqueur de mine de densité "1" dans un hex éligible pendant une phase de mouvement. Le joueur ne peut pas placer le marqueur si cela réduirait le niveau de menace sous-marin en dessous de la valeur 1.

### 7.5.2 Retrait d'une mine

Les marqueurs de mines ennemies peuvent être enlevés pendant l'étape de déminage de la phase air / navale si la case « Côtière » associée est contrôlée par des forces amies. Chaque joueur peut tenter de retirer jusqu'à deux marqueurs de mine pendant l'étape de déminage. Lancez séparément pour chaque tentative. Sur un jet de 0-3, réduisez la Densité du marqueur Mine d'un point, c'est-à-dire de deux à un ou en supprimer un; s'il est retiré, il est retiré du jeu. Modifier le jet de dé de "-2" si une unité navale amie est présente dans la zone d'effet.

### 7.5.3 Zone d'effet du marqueur de mine

Les marqueurs de mine affectent principalement le mouvement. Lorsqu'ils sont placés dans un hexagone « De pleine mer », ils affectent seulement cet hexagone. Lorsqu'ils sont placés dans un hex côtier, ils affectent cet hex et tous les hexagones « De pleine mer » adjacents. Les marqueurs de mine modifient le mouvement dans une mer contestée [8.5.6.4.1] lancer un dé si une unité navale ou une unité utilisant le transport maritime tente d'entrer ou de quitter une zone d'effet. Faites un seul jet lorsque vous passez d'un hexagone à un autre dans la même zone d'effet. Les zones d'effet qui se chevauchent ne sont pas cumulatives et sont considérées, lorsqu'elles se chevauchent, comme ayant la même zone d'effet.

## 8.0 Mouvement

Chaque joueur a l'opportunité de déplacer ses unités de combat durant chaque phase de mouvement et de combat.

### 8.1 L'empilement

Les points d'empilement (SP) sont utilisés pour déterminer combien d'unités peuvent être empilées ensemble dans un même hexagone. Les unités suivantes ne possèdent aucun SP et n'ont donc aucun effet sur l'empilement d'unités au sol pendant le jeu :

- Hélicoptères d'attaque (les hélicoptères ont leurs propres règles de base).
- Unités navales (les unités navales ont leurs propres règles d'empilage).
- Les têtes de pont.
- Tous les marqueurs de jeu.

## 8.1.1 Limites d'empilement

**8.1.1.1 Empilement d'unités au sol :** Dans la plupart des types de terrain, les joueurs ne peuvent pas empiler plus de quatre SP par hex sans pénalité. Les joueurs ne peuvent pas empiler plus de trois SP dans un hex de montagne / haute montagne sans pénalité.

Exception : Tant qu'aucune autre unité n'est présente, n'importe quel nombre d'unités d'une formation [2.2] divisionnaire (brigades, régiments ou bataillons avec la même désignation de formation supérieure [2.3.4]) peut toujours s'empiler dans le même hex (même de Haute-Montagne) sans pénalité.

Note de conception : Bien que cette règle fasse référence à des unités ayant la même « désignation de formation supérieure », elle doit être lue dans son intégralité. Autrement dit, seule une division (c.-à-d. Le QG a une taille de « XX ») formée de brigades, de régiments et / ou de bataillons, ayant tous la même désignation de formation supérieure, est admissible à cette règle. De plus, les unités ne subissent aucune pénalité pour faire cela puisqu'elles ne sont, d'après la règle, pas empilées.

Les unités peuvent volontairement violer les limites d'empilement pendant et après le mouvement ; Cependant, aucun mouvement sur route n'est autorisé dans, à travers, ou hors d'un hexagone complètement ou sur-empilé. Ceci s'applique seulement si l'hexagone était déjà complet ou sur-empilé avant que l'unité / la pile en mouvement n'entre ou quitte l'hexagone.

A la fin du mouvement, les empilements au-delà de la limite entraînent les effets défavorables comme suit :

- L'ER [2.3.3] de toutes les unités dans l'hexagone où l'empilement est excessif est réduit de 1 pour chaque SP dépassant la limite (arrondissez au ½ supérieur).
- Seuls quatre SP (trois en Montagne / Haute Montagne) peuvent attaquer ou se défendre dans un hexagone ; les SP excédentaires sont ignorés. Un joueur ne peut pas diviser les SP d'une unité.

Exemple : Deux unités 2-SP sont dans un hex de montagne. Seuls 3 SP peuvent attaquer ou se défendre, donc une seule unité peut être utilisée.

- Les pertes de combat doivent provenir des unités attaquantes / en défense ; Cependant, toutes les unités dans un hex en défense sont affectées par un résultat de retraite.

Les formations suivantes sont qualifiées de divisionnaires :

- U.S. Army: 1, 1C, 2, 3, 10 Mtn, 25, 82, 101
- USMC : N'importe quel nombre d'unités USMC peuvent s'empiler tant qu'elles ne sont pas dans leur configuration TF.
- Russes : 96 Gds, 103 Gds
- PRC: 1, 1 Mar, 2, 10, 43 Abn, 44 Abn, 45 Abn, 91, 92, 121, 123, 124, 127, 163, 164 Mar

**8.1.1.2 Empilement de nationalités mixtes :** Les règles spécifiques au jeu auront généralement des règles couvrant les effets de l'empilement de plusieurs nationalités dans un seul hexagone.

## 8.1.2 Examen des piles ennemies

Les joueurs peuvent librement examiner les piles ennemies à tout moment pendant le jeu.

## 8.2 Zones de contrôle (ZOC)

Certaines unités / piles projettent des zones de contrôle en fonction de leur valeur d'empilement. Une ZOC existe dans l'hexagone occupé par une unité / pile et dans chacun des six hexagones qui l'entourent avec quelques exceptions. Une ZOC affecte les unités ennemies au sujet du mouvement et de la retraite mais pas pour l'avance après combat.

### 8.2.1 Conditions pour exercer une ZOC

Une unité exerce toujours une ZOC dans son propre hexagone. Les ZOC sont projetées dans les hexagones adjacents par une unité ou une pile d'unités dans un hexagone contenant au moins deux points d'empilement et une force en attaque d'au moins 1. Les unités avec une force d'attaque nulle n'apportent pas leurs valeurs

d'empilement. Les unités de Marines empilées avec un AMPH dans un hexagone « De pleine mer » n'exercent pas de ZOC dans un hex terrestre adjacent.

### 8.2.2 Effets des ZOC

- Les unités ne peuvent jamais entrer dans un hex contenant une unité terrestre ennemie.  
Exception : Les unités utilisant le Mouvement hélicoptéré peuvent survoler un hex occupé par un ennemi.
- Une unité au sol en mouvement doit stopper son mouvement pour le segment lorsqu'elle entre dans une zone de contrôle ennemie (EZOC).
- Les unités qui battent en retraite dans une EZOC peuvent subir une perte de pas supplémentaire. [9.8.5]
- Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans une EZOC à moins que cet hex ne contienne des unités amies n'ayant pas retraitées. [9.8.4]
- Cela coûte un Point de Mouvement supplémentaire pour entrer dans un hex EZOC qui n'a pas d'unités amies présentes (y compris pour le Mouvement hélicoptéré si vous atterrissez dans cet hex).
- Cela coûte un point de mouvement supplémentaire pour quitter une EZOC (y compris pour un mouvement aéromobile si vous commencez un mouvement dans l'hex d'une EZOC) et qu'il ne reste aucune unité amie dans l'hexagone.
- Si le segment le permet, une unité qui commence sa phase de mouvement dans une EZOC peut passer directement à une autre EZOC en dépensant TOUS ses points de mouvement.

### 8.2.3 Étendue des ZOC

Les ZOC s'étendent à tous les types de terrain, sauf aux hex de Montagne / Haute Montagne (même s'ils sont traversés par une autoroute ou une route) ou aux hexs urbains. Les ZOC ne s'étendent pas à travers les rivières ou les hexagones de mer (y compris à travers les ferries, les réservoirs ou les hexagones possédant un pont). De plus, les ZOC ne s'étendent pas dans les hexs qui commencent un scénario sous contrôle ennemi tant que le premier segment de mouvement de GT1 n'est pas terminé. Les unités sous un marqueur de Sécurisation (Clearing) [8.4.1] n'ont pas de ZOC.

### 8.2.4 Infanterie légère et ZOC



Les unités terrestres avec une valeur de mobilité jaune sont considérées comme de l'infanterie légère (LI). Les unités LI qui se déplacent seules jouissent des avantages suivants en ce qui concerne les EZOC lorsque celles-ci ne sont pas projetées sur du terrain Plat (Flat) ou du terrain Plat boisé (Flat Woods) :

- Les LI ignorent les EZOC lors d'un déplacement pendant un Segment de Mouvement ami (mais pas lors d'une retraite ou au début ou de la fin du transport par hélicoptère).
- Les LI ne doivent pas stopper leur mouvement lors de l'entrée dans une EZOC.
- Les LI ne payent pas de points de mouvement supplémentaires pour entrer ou quitter des EZOC.
- Les LI peuvent se déplacer d'EZOC à EZOC librement (tant qu'elles ont suffisamment de points de mouvement restants).
- Les LI sont libres de se déplacer pendant le Segment de Mouvement d'Exploitation même si elles se trouvent au début du segment dans une EZOC.

Note : Une unité LI ne peut pas ignorer les EZOC comme ci-dessus si elle choisit d'utiliser le mouvement par route dans ou hors de l'EZOC.

## 8.3 Terrain

Il coûte à une unité en mouvement un nombre de Points de Mouvement (PM) pour entrer dans chaque nouvel hexagone pendant un Segment de Mouvement ami. Ce coût dépend du type de terrain dans l'hexagone dans lequel l'unité veut entrer, de la classe de mobilité de l'unité qui entre dans l'hexagone et des conditions météorologiques. Le tableau des effets de terrain répertorie le coût en PM pour toutes les unités dans chaque type d'hexagone.

## 8.3.1 Caractéristiques du terrain

Voir le tableau des effets du terrain (TEC) pour les détails de mouvement et de combat.

**8.3.1.1 Rivières :** Les rivières longent les côtés des hexagones. Il existe deux classes de rivières : majeure et mineure. Certains jeux n'incluent pas les deux types de rivière. Les retraites ne sont pas autorisées à travers les côtés d'un hex contenant une rivière.

Exception : unités d'infanterie légère [8.5.1].

**8.3.1.1.1 Rivières majeures :** Les rivières majeures ne peuvent être franchies qu'aux ponts. De plus, les combats ne sont pas autorisés à travers un côté d'hex de Rivière Majeure à moins de traverser un pont intact ; les forces d'attaque sont divisées par deux (arrondies au supérieur).

**8.3.1.1.2 Rivières mineures :** Les unités paient des PM supplémentaires pour traverser des côtés d'hexagones contenant des rivières mineures. Le combat est autorisé à travers un côté d'hex de rivière mineure ; les forces d'attaque sont divisées par deux (arrondies au supérieur).

**8.3.1.1.3 Canaux :** La carte peut également illustrer certains canaux, ceux qui sont assez grands pour avoir un effet significatif sur les opérations militaires. Ces canaux sont représentés comme des ouvrages d'art « tout droits » de rivières mineures. Au niveau des règles, ils sont traités comme des hexs de rivières mineures à tous propos. Bien que certains des canaux ne longent pas exactement le long des côtés des hexs comme des rivières mineures, tout côtés d'hexs traversés par des ouvrages d'art d'un canal sont considérés comme des côtés d'hex de rivières mineures. De plus, même si par endroits l'ouvrage d'art n'est pas positionné exactement le long du côté de l'hexagone, le mouvement et les attaques par le côté de l'hex le plus proche du canal sont toujours considérés comme "traversant" le canal et sont donc traités comme des hexagones de rivières mineures.

**8.3.1.1.4 Ponts :** Lorsque des routes / autoroutes traversent un hex de rivière, un pont est supposé exister. Les ponts annulent les PM supplémentaires pour traverser les côtés d'hex de rivière. Les rivières majeures ne peuvent être franchies que lorsqu'un pont existe. Voir 8.3.4 pour les règles détaillées sur les ponts.

**8.3.1.2 Installations :** Les installations sont des entités situées dans des hexagones tels que des bases aériennes et / ou des ports, ainsi que des endroits particuliers supplémentaires définis dans le GSR. Les hexs peuvent contenir plusieurs installations. Les hexs d'installation ennemis ne peuvent être contrôlés qu'après le succès d'une opération de sécurisation [8.4.1]. Les installations peuvent être contournées [8.5.1.1]. Certaines installations peuvent être désignées comme renforcées [23.4.3] par le GSR.

**8.3.1.3 Bases aériennes (Airbases) :** Les bases aériennes sont marquées par un symbole d'avion dans un cercle noir. Les bases aériennes renforcées utilisent un symbole d'avion bleu et n'apparaissent que dans certains jeux. Les bases aériennes sont des installations.

**8.3.1.4 Aérodrômes (Airfield) :** Les aérodrômes sont marqués d'un symbole d'aéronef dans un cercle gris. Les aérodrômes ne sont pas des installations.

**8.3.1.5 Villes (Cities) et hexagones urbains :** Les hexs urbains sont un type de terrain. Les villes existent dans d'autres types de terrain. Les hexs urbains et les hexagones contenant des cités ne peuvent être contrôlés que si une opération de sécurisation réussie [8.4.1] est effectuée. Les hexagones avec des villes, mais pas les hexs urbains, peuvent être contournés [8.5.1.1].

**8.3.1.6 Petites Villes (Town) :** Les petites villes sont marquées comme de petits cercles sur la carte.

**8.3.1.7 Plages :** Tous les hexagones côtiers (c'est-à-dire adjacents à un hexagone « De pleine mer ») de terrain plat (Flat) ou de terrain plat boisé (Flat Woods) sont des hexagones de plage. Ces hexagones sont les seuls hexs pouvant être ciblés pour les Assauts amphibies [8.5.8]. Les GSR peuvent restreindre ou élargir la définition des plages.

**8.3.1.8 Ferries :** Chaque ferry relie deux hexagones séparés par un hex « De pleine mer ». Les ferries ne peuvent être utilisés que par des unités amies du pays dans lequel se trouve le ferry. Les unités terrestres peuvent utiliser un ferry pour traverser le côté d'hex de toute l'eau comme s'il s'agissait d'un côté d'hex de rivière en payant le coût de déplacement approprié.

Les unités terrestres ne peuvent jamais attaquer à travers un ferry, ni projeter une ZOC [8.2] sur un hex de ferry. Le côté d'hex de toute l'eau interdit le combat.

Quand une unité ennemie occupe l'un des hexs d'un ferry, le ferry est considéré comme détruit de façon permanente. Marquez-le avec un marqueur "détruit".

**8.3.1.9 Ports :** un symbole de port bleu spécial est imprimé sur la carte pour indiquer tous les emplacements de port sur la carte. Les ports ont la capacité de décharger deux SP [2.3.7] par tour. Certains ports ont une plus grande capacité, et cela sera spécifié soit dans le GSR, sur la carte (le port aura un nombre près de lui), ou les deux.

**8.3.1.10 Fortifications :** Les fortifications, marquées comme un cercle coloré avec des pointes selon les rayons, représentent des travaux et des préparations défensives continues. Ces hexagones contiennent un symbole de fortification coloré (indiquant le contrôle original). Les fortifications ennemies empêchent le mouvement sur route dans, à travers, et hors de leurs hexs aussi bien qu'un deuxième hex d'avance après combat [9.9]. Un hex perd son statut de fortification une fois qu'il est contrôlé par l'ennemi. Utilisez un marqueur de contrôle pour indiquer ce statut.

Les règles spécifiques du jeu peuvent modifier les effets causés par les fortifications.

Note de jeu : D'un point de vue pratique, les joueurs peuvent simplement convenir qu'une fois que le front a franchi la ligne de fortification à la fin d'une GT, ils peuvent être considérés capturés et les ingénieurs font leur travail pour éliminer les obstacles, etc.

## 8.3.2 Le réseau routier

Le réseau routier est superposé à la grille sur la carte pour représenter les principaux systèmes de transport de la zone en jeu. Il existe trois types de routes [voir TEC] :

- Autoroutes.
- Routes principales.
- Routes secondaires.

Les unités qui se déplacent d'un hexagone vers un hexagone adjacent connecté par un côté d'hex de route ignorent les coûts de terrain normaux pour cet hex et payent le coût de déplacement de la route à la place. Exception : Un mouvement sur route ne peut pas être utilisé pour entrer ou traverser un hexagone de Fortification ennemi [8.3.1.10] ni un hexagone complet ou sur-empilé [8.1.1.1].

## 8.3.3 Terrain interdit

Les unités blindées / mécanisées / motorisées ne peuvent pas entrer dans les hexagones de montagne / haute montagne à moins d'utiliser le mouvement sur route. Notez qu'ils peuvent toujours entrer dans les hexs de fortification ennemis en utilisant leur capacité de mouvement complète tant qu'une route existe.

Sauf lors de l'utilisation du transport maritime, de ferries ou (pour les unités marines) d'un assaut amphibie, les unités terrestres ne peuvent pas entrer dans un hexagone entièrement recouvert d'eau ou traverser un hex entièrement recouvert d'eau qui n'est pas un côté d'hex de rivière.

Exception : Les unités utilisant le Mouvement hélicoptéré peuvent entrer ou traverser n'importe quel type d'hex, mais ne peuvent pas terminer leur mouvement dans un hexagone entièrement recouvert d'eau.

Note de jeu : Il est important de noter la différence entre les rivières « River hexside » (étroites, le long des côtés des hexagones) et les hexagones dont un côté est entièrement occupé par un obstacle d'eau « All water hexside » (y compris les baies, les estuaires et les embouchures des rivières).

### 8.3.4 Dommages et réparation du pont

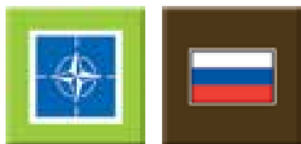
Tout côté d'hexagone où une route secondaire, une route principale ou une autoroute traverse une rivière est considéré comme un côté d'hex de "pont". Les fortifications n'ont aucun effet sur l'utilisation des ponts. Une unité est considérée comme « adjacente » à un côté d'hex de pont si l'hexagone dans lequel elle se trouve contient un côté d'hex où un pont traverse une rivière.

**8.3.4.1 Dommages / destruction du pont :** Dans le jeu standard, seules les unités terrestres peuvent endommager / détruire les ponts.

**8.3.4.1.2 Destruction de pont par une unité terrestre :** à la fin de tout segment de mouvement ami, le joueur en mouvement peut tenter de détruire les ponts. Le joueur ne peut tenter la destruction d'un pont que s'il y a une unité amie au sol non-MSU (Mobile Supply Unit) dans un hexagone qui contient un hexagone de pont. Une seule tentative par pont et par segment de mouvement ami, peut être effectuée, bien qu'une unité puisse tenter de détruire plusieurs ponts si elle est éligible. Les unités sous un marqueur de sécurisation ne peuvent pas tenter de détruire (ou réparer) des ponts. Pour faire la tentative, le joueur lance un dé. Le pont est détruit sur un jet de 6 ou moins. La tentative échoue sur un résultat de 7 ou plus. Il y a un modificateur de +1 à ce jet si une unité terrestre ennemie se trouve également dans un hexagone contenant le même hexagone de pont. Si le pont est détruit, marquez-le avec un marqueur « Pont détruit » "Bridge Destroyed". La route qui traverse le côté d'hex du pont est considérée comme détruite jusqu'à ce qu'elle soit réparée [8.3.4.2].

**8.3.4.2 Réparation de pont :** À la fin de tout segment de mouvement ami, le joueur en mouvement peut tenter de réparer un pont endommagé ou détruit. Les unités sous un marqueur de sécurisation ne peuvent pas tenter de réparer (ou de détruire) un pont. Pour faire la tentative, le joueur réparateur jette un dé. Le pont est réparé sur un jet de 6 ou moins. La tentative échoue sur un résultat de 7 ou plus. Si le côté d'hex du pont est réparé, retirez le marqueur "Bridge Destroyed". La connexion routière à travers le bord d'hex du pont est immédiatement considérée comme fonctionnelle à toutes fins. Une seule tentative de réparation par pont, par segment de mouvement ami, est autorisée. Reportez-vous à la table de réparation / construction de pont pour tous les DRM. Une tentative de réparation nécessite une division ou une unité amie d'une formation divisionnaire pour occuper actuellement l'un des hexs contenant le côté d'hex du pont détruit. En cas de succès, la connexion routière à travers le bord d'hex du pont est immédiatement considérée comme fonctionnelle à toutes fins.

## 8.4 Contrôle des hexagones



Les marqueurs de contrôle sont inclus dans le jeu. Certains hexagones tels que Urbain, villes et installation (Urban, City, Installation) [8.3.1.2] et d'autres désignés par les règles spécifiques au jeu requièrent des opérations de pm ! [8.4.1] pour être contrôlés. Lorsque cela est indiqué dans la SOP, des marqueurs de contrôle amicaux sont placés sur tous les hexs qui n'ont pas besoin de sécurisation et qui contiennent des fortifications, des petites villes ou des aérodromes du dernier joueur à les avoir occupés / ou être entré dedans ce tour.

Note de conception : L'intention est que le contrôle de l'hexagone ne se produit pas avant la fin du tour. L'effet principal est que les fortifications ennemies conservent leurs pleins effets jusqu'à ce que le contrôle change.

## 8.4.1 Opérations de sécurisation



Les unités amies qui se déplacent ou avancent après un combat dans un hex d'installation, de ville ou urbain contrôlé par l'ennemi sont placées sous un marqueur de sécurisation tiré au sort. Lors de l'étape appropriée de la phase de réorganisation, l'opération est résolue [8.4.1.2]. Seules les unités de force d'attaque non nulles peuvent être utilisées dans les opérations de sécurisation.

**8.4.1.1 DRM des opérations de sécurisation :** utilisez les DRM suivants lors des opérations de sécurisation.

- 1. Valeur d'efficacité :** soustraire le chiffre du marqueur de sécurisation de la valeur ER de l'unité leader et ajouter la différence en tant que DRM, c'est-à-dire si l'ER de l'unité leader est supérieure au chiffre du marqueur sécurisation, alors le DRM est positif ; si l'ER est inférieure, alors c'est un DRM négatif.
- 2. Points d'empilement minimaux sécurisés (MSSP) :** Si l'unité / la pile n'a pas au moins autant de points d'empilement que ceux spécifiés pour le type d'hex [voir la table des opérations de sécurisation], utilisez la différence comme DRM négatif. C'est le MSSP le plus élevé qui s'applique.
- 3. Installations supplémentaires :** Lorsqu'un hex urbain / urbain contient des installations ou qu'un hex d'installation contient des installations supplémentaires, le résultat du dé de sécurisation est modifié par "-1" par installation supplémentaire dans l'hexagone. Exemple : Un hex urbain avec une base aérienne entraîne un DRM -1. Une base aérienne avec un port entraîne un DRM -1.
- 4. Assaut spécial :** Une unité / une pile hélicoptère et / ou d'Assaut amphibie et / ou parachutée qui tente une Opération de sécurisation dans le tour immédiatement après l'atterrissage subit un modificateur supplémentaire de -1.
- 5. Armes combinées :** Si une pile d'unités effectuant une opération de sécurisation contient soit une unité d'infanterie mécanisée soit simultanément une unité de fantassins et une unité de blindés, appliquez un DRM "+1".

Notez que les règles spécifiques au jeu peuvent inclure des DRM supplémentaires.

**8.4.1.2 Résolution des opérations de sécurisation :** Choisissez une unité en tant que leader et lancez un dé, en modifiant le jet de dé avec tous les DRM applicables. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre du marqueur de sécurisation, l'opération de sécurisation est réussie et le contrôle de l'hex est transféré au joueur qui effectue cette opération. Si une opération de sécurisation échoue et que les MSSP ne sont pas présents, le joueur subit un pas de perte sur son unité leader ; sinon, il n'y a pas d'effet.

**8.4.1.3 Quitter un marqueur de sécurisation :** Les unités sous un marqueur de sécurisation peuvent se retirer de l'hex en utilisant leur capacité de mouvement entière tant que celles-ci n'entrent pas dans un hexagone d'une EZOC. Le marqueur ne peut être retiré que si toutes les unités, comme ci-dessus, quittent l'hexagone, ou que toutes les unités sous le marqueur sont éliminées, ou bien que l'opération ait été menée avec succès. Un nouveau marqueur ne peut pas être placé dans le même tour que celui qui a été retiré en raison du départ volontaire de l'hexagone.

**8.4.1.4 Renforcement des opérations de sécurisation :** des unités supplémentaires peuvent être déplacées sous un marqueur de sécurisation.

**8.4.1.5 Marqueurs de sécurisation et combat** : Aucune unité sous un marqueur de sécurisation ne peut participer à une attaque. Les unités se défendent normalement.

Exception : n'appliquez pas le décalage de deux colonnes pour City.

**Important:** Les unités placées sous un marqueur de sécurisation peuvent tenter d'ignorer volontairement la retraite [9.8.3].

**8.4.1.6 Reprendre des hex urbains, de ville ou d'installation** : Les unités amies n'ont jamais besoin d'effectuer une Opération de sécurisation pour entrer dans un hex dans un pays ami. De plus, une fois qu'une unité amie récupère et contrôle un hex urbain, d'une ville ou d'une installation dans son propre pays ou dans un pays allié, elle retire le marqueur de contrôle ennemi. Ainsi, si l'ennemi tente de réintégrer l'hexagone, il doit initier une nouvelle opération de sécurisation. Notez que le contrôle de l'hexagone ne change pas avant l'étape appropriée dans la phase de réorganisation.

## 8.4.2 Aéroports / bases aériennes capturés

Un camp peut utiliser une base aérienne / un aéroport capturé comme s'il s'agissait des siens propres.

## 8.4.3 Ports capturés

Un camp peut utiliser un port capturé à toutes fins.

## 8.5 Types de mouvement

Il existe plusieurs façons pour les unités de se déplacer, y compris le mouvement au sol, le transport aérien, le mouvement aéroporté (Parachutage/Paradrop), le mouvement hélicoptère (Airmobile), le transport maritime et l'assaut amphibie.

### 8.5.1 Mouvement au sol

À l'aide du mouvement au sol, les unités au sol se déplacent individuellement ou en pile d'un hexagone à un hexagone adjacent en payant les coûts de terrain appropriés. Les unités qui commencent le Segment de Mouvement ami empilées ensemble peuvent se déplacer en pile mais ne peuvent pas se séparer ou "déposer" des unités pendant le mouvement. Les piles mobiles ne peuvent pas « ramasser » des unités en mouvement. Les unités paient des coûts de mouvement pour chaque hex entré ou franchi comme indiqué dans le TEC. Les unités au sol peuvent utiliser un mouvement normal pour entrer dans un hex d'installation [8.3.1.2], de ville ou d'hex urbain contrôlé par l'ennemi et sont immédiatement placées sous un marqueur de sécurisation (sauf si elles contournent [8.5.1.1]). Elles doivent effectuer une opération de sécurisation [8.4.1] dans la phase de réorganisation. Les unités au sol sont regroupées en quatre classes de mobilité par leur capacité de mouvement spécifique :

Mobility Class		
Type	Example	Text Color
Leg	4 4 5	Black or Yellow MA#*
Motorized	5 6	Orange MA# or background
Mechanized	6 8	Red MA# or background
Airmobile	24	Yellow MA#*

\* Yellow MA# on black background = Airmobile-Capable/Light Infantry

Comme indiqué ci-dessus, les unités de piétons avec un MA jaune ont la capacité d'être hélicoptérées (aéromobile). Les unités de type aéromobile (Airmobile), sont toujours considérées comme aéromobiles, ont aussi une valeur nominale d'infanterie légère de « 4 » lorsqu'elles n'utilisent pas leur capacité aéromobile intrinsèque.

Les unités dépensent des points de mouvement à partir de leur allocation de mouvement [2.3.5] sur le TEC en croisant leur classe de mobilité avec le type de terrain dans lequel elles entrent / traversent. Lorsque vous utilisez le Mouvement Hélicopté [8.5.4], payez 1 PM par hex entré quel que soit le type de terrain.

**Important: Une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hexagone dans un segment de mouvement ami, si elle est éligible pour se déplacer, mais pas à travers des hex interdits ou dans un terrain interdit.**

Exception: les unités dans une EZOC ne peuvent pas bouger pendant le segment de mouvement d'Exploitation ou de Réaction d'élite.

**8.5.1.1 Contournement (Bypass) :** Les unités en mouvement peuvent contourner ou se déplacer dans un hexagone vide qui contient une installation ennemie [8.3.1.2] ou une ville. Un tel mouvement utilise le coût du terrain de l'hexagone. Pour effectuer un contournement, l'unité en mouvement doit avoir suffisamment de PM pour entrer et sortir de l'hex contenant l'Installation ou la ville. Le contrôle de l'hex de l'installation ou de la ville ne change pas. Le mouvement de contournement ne peut pas être utilisé lorsque vous tentez de traverser un côté d'hex de mer en utilisant un pont ou un ferry.

## 8.5.2 Transport aérien

Les unités au sol qui commencent un segment de mouvement sur une base aérienne / aérodrome amie qui n'est pas dans une EZOC [8.2] peuvent se déplacer par transport aérien vers un autre hexagone / aérodrome contrôlé qui n'est pas dans une EZOC. Les unités transportées par avion peuvent utiliser jusqu'à la moitié de leur MA (arrondie au supérieur) après l'atterrissage. Les missions de transport aérien peuvent subir l'ADF [6.6] avant l'atterrissage. Si l'hex d'atterrissage se trouve dans le pays du joueur ou dans un pays allié, il y a un DRM de +3 au jet ADF.

### 8.5.2.1 Limites d'utilisation

Les règles spécifiques au jeu imposent généralement des restrictions sur l'utilisation du transport aérien. Des limitations s'appliquent par segment de mouvement.

## 8.5.3 Parachutage ou Mouvement aéroporté (Airborne Movement)

« L'hélicoptage c'est pour les bâtards paresseux qui veulent faire des tours en hélicoptères. Le parachutisme c'est pour les hommes virils qui aiment faire forte impression à leurs amis. » - Soldat Geoff Reeves, du Queen's Own Rifles of Canada

Les unités aéroportées qui commencent un segment de mouvement sur une base aérienne / aérodrome contrôlée non dans une EZOC [8.2] peuvent réaliser un Parachutage.

Pour effectuer un Parachutage, prenez l'unité (ou les unités) et tracez un chemin d'hex de n'importe quelle longueur à l'hexagone de largage. L'hex de largage ne peut pas être occupé par des unités ennemies. Une unité peut être soumise à l'ADF [6.6] avant d'atterrir.

Les Parachutages ne peuvent pas avoir lieu dans les types d'hex suivants :

- Urbain.
- Montagne (Mountain)/ Haute Montagne (High Mountain).
- Colline (Highland)/ Colline boisée (Highland woods).
- Tout hex contenant une ville.
- Tout hexagone dans un pays ennemi contenant une installation [8.3.1.2].

Si l'unité Parachutée survit à l'ADF, placez l'unité dans l'hex d'atterrissage et déterminez le résultat de la chute. Lancez un dé et référez-vous à la table Parachutage/Paradrop. Utilisez les résultats à gauche de la barre oblique. Une explication des résultats est en dessous du tableau.

Si son hex d'atterrissage n'est pas dans une EZOC, l'unité peut avancer dans un hex adjacent urbain, de ville ou d'installation [8.3.1.2] contrôlé par l'ennemi mais vide et être placée sous un marqueur de sécurisation (le cas échéant); sinon, elle ne peut pas continuer à se déplacer.

**8.5.3.1 Limitations d'utilisation :** Les règles spécifiques au jeu prévoient généralement des restrictions sur l'utilisation du mouvement aéroporté. Une unité dont le mouvement a avorté est toujours considérée comme ayant utilisé le transport aérien disponible pour le GT tel que spécifié dans le GSR.

### 8.5.4 Hélicoptage ou mouvement aéromobile (Airmobile Movement)

Les unités avec une MA jaune peuvent utiliser le Mouvement Hélicopté. Les unités utilisant le Mouvement Hélicopté peuvent se déplacer jusqu'à 24 hex dans un Segment de Mouvement ami en ignorant tous les coûts dus au terrain. Une fois qu'elles ont terminé leur mouvement, elles sont placées dans leur hex "d'atterrissage" où elles peuvent être soumises à l'ADF [6.6].

Note : Les unités de type aéromobile sont toujours éligibles au mouvement hélicopté. Comme elles ont une capacité intrinsèque de transport par hélicoptère, aucun point d'Hélicoptage n'est dépensé pour déplacer de telles unités, mais elles suivent toutes les autres règles du Mouvement Hélicopté.

#### 8.5.4.1 Points d'hélicoptage (Airmobile Points)



Chaque camp reçoit un certain nombre de Points d'hélicoptage au début de chaque scénario, ceux-ci sont indiqués avec le marqueur Airmobile Points. Des points supplémentaires peuvent arriver en tant que renforts. Ces points peuvent être utilisés à chaque tour de jeu sauf s'ils sont détruits. Chaque Point d'hélicoptage permet de transporter un SP d'unités hélicoptable. Les Points d'hélicoptage peuvent être combinés pour transporter une unité avec plus d'un SP. Plus d'une unité (c'est-à-dire, deux unités ½ SP) peuvent être transportées avec un seul Point d'hélicoptage tant que les unités ainsi déplacées commencent la phase de mouvement empilées ensemble. Lorsque des Points d'hélicoptage sont utilisés, augmentez la position du marqueur "Used". Les Points d'hélicoptage ne sont pas nécessaires pour les unités de type aéromobile (c.-à-d. Celles ayant un MA de 24).

**8.5.4.2 Destruction des Points d'hélicoptage [Standard Game]** Les Points d'hélicoptage peuvent être détruits définitivement lorsqu'une base aérienne dans le pays d'origine du joueur devient contrôlée par l'ennemi. Lorsque cela se produit, le joueur prenant le contrôle jette un dé. Sur un jet de "0-2", un Point d'hélicoptage ennemi est définitivement détruit. Sur un résultat de "3-9", aucun point n'est perdu.

Les Points d'hélicoptage peuvent également être détruits de façon permanente lorsque le résultat sur le Tableau ADF [6.6] inclut un astérisque (\*). Le joueur en mouvement subit un pas de perte sur l'unité transportée et détruit définitivement un Point d'hélicoptage en plus de tout autre résultat listé. Déplacez le marqueur Points d'hélicoptage sur la piste pour chaque point détruit.

Exception: Les pertes générées sur les unités aéromobiles n'entraînent pas la destruction de Points d'hélicoptage, bien que les pas de pertes s'appliquent toujours.

Note de conception : Puisque le résultat de l'ADF a causé un pas de perte à l'unité, vous perdez le transport intrinsèque (c'est-à-dire aéromobile) de toute façon.

**8.5.4.3 Procédure de Mouvement Hélicopté :** Pendant un Segment de Mouvement ami autre que le Segment de Mouvement de Réaction d'Élite, le joueur peut déplacer une unité par Mouvement Hélicopté au lieu du Mouvement terrestre. Pour ce faire, annoncez l'unité à déplacer ainsi que les Points d'hélicoptage attribués (le cas échéant), enregistrez le nombre de Points d'hélicoptage utilisés (le cas échéant) et déplacez l'unité jusqu'à 24 hexs, en ignorant le terrain, dans son hex de débarquement. Dans ce cas, pour toutes les références ci-dessus à une "unité", lire "unités".

Lorsque vous déplacez des unités via le Mouvement Hélicopté, le joueur en phase de mouvement doit choisir une base aérienne // aérodrome ami d'où démarre le mouvement. Le joueur doit tracer un chemin d'hexagones à partir de la base aérienne / aérodrome, passant par l'unité (s) à déplacer, et, finalement, jusqu'à l'hex de l'atterrissage.

Si l'unité atterrit dans une EZOC, elle ne peut pas aller plus loin; dans le cas contraire, elle peut avancer dans une zone urbaine / urbaine / d'installation, inoccupée et adjacente [8.3.1.2/8.3.1.5] et être placée sous un marqueur de sécurisation (le cas échéant).

Les unités en mouvement peuvent être soumises à l'ADF [6.6] (résolu dans l'hex d'atterrissage). Les unités qui commencent et se terminent dans le même hex sont considérées comme une seule mission de transport hélicopté. Les unités qui commencent leur Mouvement Hélicopté ensemble, mais qui ne terminent pas dans le même hex deviennent des missions séparées, chacune étant soumise à l'ADF.

Les unités qui commencent leur mouvement dans une EZOC peuvent utiliser le Mouvement Hélicopté, mais elles doivent subir une résolution ADF supplémentaire dans l'hex d'origine. Ceci s'ajoute à tout ADF requis pour l'atterrissage dans l'hex cible.

**8.5.4.3.1 Conditions pour l'Atterrissage :** Les unités utilisant le Mouvement Hélicopté ne peuvent pas atterrir dans un hex de Colline (Highland), de Colline boisée (Highland Woods) ou de Montagne (Mountain) à moins qu'il n'y ait une route ou une autoroute dans cet hex. Elles ne peuvent pas atterrir dans un hexagone de Haute Montagne (High Mountain) ou dans un hexagone urbain (Urban), de ville (City), ou possédant une Installation [8.3.1.2/8.3.1.5] contrôlé par l'ennemi.

### **8.5.5 Mouvement hélicopté maritime**

Un AMPH peut posséder un point d'hélicoptage intrinsèque [8.5.4.1] indiqué sur son pion. Ce point peut être utilisé pour transporter une ou plusieurs unités de Marines possédant la capacité hélicoptage mais pas à plus de 24 hexagones de l'unité AMPH. Cette portée est calculée à partir de l'hexagone « De pleine mer » occupé par l'AMPH, sans toutefois l'inclure. Cette capacité peut être utilisée une fois par segment de mouvement (même dans le même segment où l'AMPH s'est déplacée dans l'hexagone). Lorsque vous déplacez une unité déjà au sol, comptez la distance de l'AMPH à l'unité, puis à son hex de destination comme pour le mouvement Hélicopté normal [8.5.4.3].

Les Points d'Hélicoptage Intrinsèques sont immunisés contre les pertes générées par l'ADF.

Note de conception : Vous pouvez comptabiliser les Points d'hélicoptage intrinsèques perdus si vous le souhaitez. J'ai choisi de ne pas le faire.

### **8.5.6 Conception du mouvement naval**

Note : Comme indiqué, les aspects navals de ce jeu ont été fortement abstraits. Cependant, plusieurs unités navales sont essentielles pour représenter les capacités navales, ainsi que les capacités amphibies des participants à une campagne particulière. Cette section délimite le mouvement et l'utilisation de ces unités navales.

**8.5.6.1 Mouvement des unités navales :** Il est important de noter que cette section traite du mouvement des unités navales et n'a absolument rien à voir avec le transport maritime [8.5.7], qui est réalisé sans l'utilisation d'unités navales. Les assauts amphibies [8.5.8] et le soutien au combat naval [7.3.1] requièrent cependant le déplacement et l'utilisation d'unités navales réelles.

**8.5.6.2 Les zones et les cases maritimes :** La carte peut être divisée en zones maritimes qui sont subdivisées en cases « En Mer », cases « Côtière » et hexagones « De pleine mer ». Dans certains jeux, la zone maritime peut être traitée comme la case « En Mer », ce qui sera indiqué dans les règles spécifiques du jeu.

**8.5.6.3 Où est-ce que les unités navales peuvent se déplacer :** Les unités navales peuvent, à tout moment, être situées dans l'un des quatre emplacements suivants :

- En mer : dans une case « En Mer » (At Sea) ou une zone maritime.
- Près de la côte (Inshore) : Dans une case côtière (Inshore).
- Sur la côte (Coastal) : dans un hexagone « De pleine mer » sur la carte ou dans un port ami.
- Dans une case d'appartenance : Voir le GSR.

**8.5.6.4 Quand et comment les unités navales se déplacent :** Les unités navales peuvent se déplacer, individuellement ou en pile, pendant tout segment de mouvement ami sauf pour le segment de réaction d'élite. Elles se déplacent d'un endroit à l'autre sans compter les hexs.

Les unités navales peuvent se déplacer d'un endroit à un autre dans un tour donné. Cependant, elles doivent bouger suivant l'ordre donné en 8.5.6.3, soit en avant, soit en arrière, c'est-à-dire d'une case « En mer » à une case « Côtière » ou d'une case « Côtière » à un hexagone « Coastal » mais pas d'un hexagone « Coastal » directement à une case « En mer ». Les unités peuvent également passer des hexagones « De pleine mer » aux ports et vice-versa ainsi qu'aux autres hexagones « De pleine mer ». En plus, une unité navale peut se déplacer entre des cases « En mer » ou des zones maritimes adjacentes. La seule limite au mouvement de l'unité navale est qu'elle ne peut pas entrer dans plus d'une case « En mer » ou une zone maritime par segment de mouvement.

Entrer ou sortir d'un port nécessite de suivre le mouvement à travers un hex « De pleine mer » ; c'est-à-dire qu'il ne peut y avoir aucune terre traversée sur le côté de l'hex.

Les règles spécifiques du jeu comporteront des règles supplémentaires concernant les cases d'appartenance.

**8.5.6.4.1 Mouvement dans une mer contestée :** Si une unité navale ou une unité transportée par la mer [8.5.7] tente l'une des actions suivantes, elle doit d'abord réussir un jet de Mouvement en mer contestée après avoir bougé :

- À destination ou en provenance d'une case « En mer » ou d'une zone maritime ou case « Côtière ».
- Vers, depuis ou à travers une zone d'effet d'un marqueur de mine [7.5.3].
- Vers, depuis ou à travers un lieu contenant une unité navale ennemie.
- Entre un port et un hex « De pleine mer » si la case « Côtière » n'est pas contrôlée par des amis.
- D'un hex « De pleine mer » à un autre hex « De pleine mer » alors que la case « Côtière » n'est pas contrôlée par des amis.

Utilisez les DRM suivants lors d'un jet de mer contesté :

- Unités navales: pour chaque SAG / CV / CVN ami ou ennemi dans une case « En Mer » / zone maritime ou une case « Côtière » associée, ajoutez (si ennemi) ou soustrayez (si ami) . (Les unités dans les hexagones « De pleine mer » ne modifient pas le jet.)
- Niveau ASW: le joueur en mouvement soustrait son niveau ASW actuel.
- Niveau de menace sous-marine: Ajouter le niveau de menace sous-marine du joueur qui ne fait pas le mouvement.
- Suprématie aérienne : un joueur ajoutera ou soustraira un point selon que son adversaire ou lui-même possède la suprématie aérienne.
- Marqueur de mine : ajoutez la valeur de la densité lorsque vous entrez dans une zone d'effet [7.5.3].
- Zone « Côtière » : Si au moins une case « Côtière » associée est contrôlée par l'ennemi et que l'unité se déplace d'un hex « De pleine mer » associé ou dans la case « En Mer » / zone maritime associée, ajoutez ou soustrayez un point.

Les règles spécifiques au jeu peuvent avoir des DRM supplémentaires.

Si le mouvement est Abandonné, l'unité navale reste là où elle a commencé le segment de mouvement, sinon le mouvement est réussi. Appliquez tout pas de perte subit à l'unité embarquée ou à la pile dans son ensemble.

**8.5.6.5 Tempêtes :** Pendant la phase météorologique d'un tour de « Tempête », les unités navales doivent rester ou retourner dans une case « En mer » ou un port ami correspondant à la zone « En mer » / zone maritime correspondante. Ils ne peuvent pas bouger pendant un tour "Tempête". Les unités sans zone « En Mer » ou Port approprié sont éliminées.

## 8.5.7 Transport maritime

Le transport maritime représente le mouvement des troupes et de l'équipement avec des capacités de transport générales par opposition aux navires de transport spécialisés représentés par les unités navales amphibies. Il existe deux principaux types de transport maritime : le port vers le port et débarquement.

Note: Le débarquement représente les forces qui suivent, ... un assaut amphibie déjà réussi.

Lorsque vous vous déplacez, tracez un chemin du Port de départ jusqu'à la destination à travers les cases « En Mer » ou « Côtière » et des hexagones « De pleine mer » pour déterminer si un jet de Mouvement de mer contesté [8.5.6.4.1] est requis.

**8.5.7.1 Port à Port :** Toute unité terrestre qui commence un Segment de Mouvement ami dans un hex de Port ami non endommagé et non en EZOC peut se déplacer par Transport Maritime vers n'importe quel autre hex de Port ami non endommagé et non dans une EZOC. Une unité transportée de la sorte peut dépenser la moitié (arrondie au supérieur) de sa capacité de mouvement immédiatement après son arrivée si les deux ports étaient situés dans la même zone maritime ; sinon, elle ne peut pas bouger.

**8.5.7.2 Débarquement :** Toute unité de piétons avec un MA de cinq ou moins et toutes les unités marines peuvent utiliser le débarquement dans la même zone maritime pour passer d'un port ami à une tête de pont ou vice versa. Si vous débarquez dans un port qui n'est pas dans une EZOC, les unités peuvent dépenser jusqu'à la moitié de leur MA (arrondi au supérieur).

### 8.5.7.3 Limitations relatives au transport maritime



Les règles spécifiques au jeu limiteront le nombre d'unités / de points d'empilement pouvant être transportés par segment de mouvement par transport maritime. À cette fin, les hélicoptères sont considérés comme ayant une valeur d'empilement de ½.

**8.5.7.4 Limites de débarquement :** sauf indication contraire, pas plus de deux SP ne peuvent débarquer dans un port ou une tête de pont par tour de jeu.

## 8.5.8 Assaut amphibie

Les unités de marines et les autres unités désignées dans les règles spécifiques du jeu peuvent utiliser l'assaut amphibie.

Les unités d'assaut amphibies doivent commencer un Segment de Mouvement ami dans une case « Côtière » contrôlée ou Contestée, sans unités Navales ennemies présentes, et avec une Unité Navale Amphibie (AMPH).

Les AMPH peuvent être utilisés pour effectuer un seul assaut amphibie à n'importe quel tour.

**8.5.8.1 Procédure :** Les AMPH peuvent transporter jusqu'à leur capacité (exprimée en SP) d'unités de marines de la même nationalité à partir d'une case côtière dans un hexagone De pleine mer adjacent à un hex de plage éligible pour un assaut amphibie. Déplacez la pile (les unités AMPH et Marine qui ne dépassent pas la capacité de votre troupe) de la case côtière « Côtière » vers un hexagone « De pleine mer » approprié dans cette zone maritime. Les unités effectuant un assaut amphibie ne peuvent plus bouger pendant ce segment de mouvement (sauf pour avancer après le combat [9.9]).

Plusieurs unités AMPH peuvent occuper différents hexs adjacents au même hex de plage. Dans ce cas, toutes les unités adjacentes à l'hex de plage peuvent participer à l'assaut amphibie.

**Important: Seuls les hexagones de plage [8.3.1.7] adjacents aux hexagones De pleine mer peuvent être attaqués.**

Une fois que les unités de marines ont été placées dans un hexagone « De pleine mer » adjacent à un hex de plage éligible, elles restent là jusqu'à ce que l'assaut ait lieu durant le segment de combat suivant. Chaque unité qui attaque un hex de plage occupé par Assaut Amphibie a sa force d'attaque réduite de moitié pour le combat (arrondir au supérieur). Toutes les autres unités amies adjacentes à l'hexagone ennemi (qu'il s'agisse d'autres Marines ou d'unités terrestres) peuvent également attaquer. Le soutien au combat est également autorisé.

Si la majorité de la force de combat attaquante (après avoir été divisée de moitié) est fournie par des unités d'Assaut amphibie, déplacez le calcul du combat d'une colonne vers la gauche.

Si, à la fin du combat, des unités en défense restent dans l'hexagone, une unité d'Assaut amphibie (si aucune unité d'Assaut amphibie ne reste, alors une unité attaquante) perd un pas en plus des résultats du combat (collectivement, pas un pas par unité) et, si au moins une unité réalisant l'Assaut amphibie, reste empilée avec l'AMPH dans l'hexagone De pleine mer.

**Assaut amphibie dans des zones terrestres - Bien qu'il n'y ait pas de retraite en soi dans les zones terrestres, si les unités d'assaut infligent un résultat "R" ou éliminent les unités ennemies, les unités ennemies sont considérées comme s'étant retirées des plages et les unités d'assaut peuvent rester dans la zone terrestre. Sinon, elles subissent un pas de perte et se replient sur leurs AMPH.**

Si toutes les unités en défense sont éliminées ou retirées au combat (ou si l'hex n'a pas d'unités ennemies), l'attaquant doit avancer dans l'hexagone. Si l'hex est dans le pays d'origine de l'ennemi et contient une ville et / ou une installation, les unités qui avancent sont placées sous un marqueur de sécurisation [8.4].

### 8.5.8.2 Têtes de pont



Chaque camp possède des marqueurs de têtes de pont notés « Beachhead ». Le nombre de marqueurs est une limite absolue. Bien que le nombre de marqueurs ne limite pas le nombre d'assauts amphibies possibles [8.5.8] que l'un ou l'autre des camps peut tenter, il limite la capacité de ravitailler plus que la limite des marqueurs de têtes de pont.

En substance, tout assaut amphibie qui ne place pas immédiatement un marqueur de tête de pont n'est qu'un raid, une feinte ou un débarquement de soutien.

À chaque fois qu'une unité de marines réussit un assaut amphibie, le joueur propriétaire a immédiatement la possibilité de placer un marqueur de tête de pont dans l'hex après combat et d'avancer après combat [9.9]. Un marqueur tête de pont ne peut pas être placé dans un hex contenant une ville ou une installation contrôlée par l'ennemi. Le marqueur Tête de pont permet au joueur propriétaire de faire ce qui suit:

- Augmenter la limite du point d'empilement de l'hexagone à 6.
- Permet le transport par mer d'unités de type Marine, Blindés de Marines ou Infanterie vers l'hex de Tête de pont [8.5.7].
- Permet aux unités d'essayer d'ignorer les résultats de Retraite [9.8.2]

Une tête de pont, si elle est disponible, peut également être placée dans un hexagone de plage contrôlé et ami pendant un segment de combat si une AMPH est adjacente à l'hex de plage.

**8.5.8.2.1 Retrait de la tête de pont :** Les têtes de pont peuvent être retirées volontairement à tout moment durant le segment de mouvement du joueur propriétaire. Elles ne sont retirées involontairement que lorsqu'elles sont considérées comme une perte de pas au combat ou s'il n'y a pas d'AMPH dans un hexagone « De pleine mer » adjacent à la fin d'un Segment de Mouvement ami; Exception : Pas pendant les tours de tempête. Lorsqu'une tête de pont est retirée de quelque manière que ce soit, elle n'est pas disponible pour le placement avant deux tours de jeu après le tour où elle a été retirée, c'est-à-dire si elle est retirée dans GT1, elle n'est plus disponible jusqu'à GT3. Placez le marqueur de tête de pont sur la piste dans le GT approprié comme un rappel. Elle peut ensuite être placée à nouveau après un assaut amphibie ou dans un hex de plage adjacent à un AMPH pendant un segment de mouvement. Le transport maritime vers une tête de pont n'est pas autorisé avant le prochain segment de mouvement après le placement de celle-ci.

**8.5.8.3 Débarquement / Embarquement d'unités de marines :** Les unités de marines dans un port avec un AMPH ou dans une tête de pont [8.5.8.2] avec un AMPH dans un hexagone « De pleine mer » adjacent peuvent embarquer ou débarquer de l'AMPH (dans les limites de capacité). L'AMPH peut se déplacer normalement avant ou après le chargement / déchargement (mais pas les deux).

**8.5.8.4 Têtes de pont et combat :** Les têtes de pont fournissent leur force de combat en défense et peuvent être considérées comme une perte de pas. De plus, les têtes de pont ignorent automatiquement les résultats de Re traite. Si elles sont seules dans un hex, elles ont un ER de 4 lorsqu'elles sont approvisionnées et un ER de 0 lorsqu'elles ne le sont pas.

## 9.0 Combat

**Note de conception :** Contrairement à ce dont nous avons été témoins pendant la guerre en Irak, nous croyons que le combat dans la guerre moderne, particulièrement dans les régions accidentées et urbanisées du monde, va infliger de lourdes pertes aux deux camps. Le terrain et la puissance de feu seront les principaux facteurs. La ligne de vue aura tendance à être limitée en raison du terrain accidenté. Ainsi, même les combats à distance (engagements de chars, tirs de missiles AT, etc.) se dérouleront généralement à des distances relativement courtes. Les engagements seront des affaires soudaines et sanglantes. La puissance de feu de l'artillerie sera révélatrice, car les deux camps déploient un grand nombre d'armes à feu avec des feux pré-tracés concentrés sur les voies probables d'avance et de renforcement. La cohésion de l'unité jouera un rôle déterminant dans la mesure où des pertes énormes pèseront sur l'organisation des troupes et leur moral. Alors que le terrain aidera certainement la défense, la couverture fournie par le terrain accidenté entravera la détection précoce des unités attaquantes, en particulier par mauvais temps. Ainsi, la surprise tactique, l'infiltration et les attaques de flanc vont se combiner pour "prendre en tenaille" des unités et créer un champ de bataille tourbillonnant et confus avec des lignes de front incertaines. Si, après quelques tours de jeu, vous sentez que le combat dans un combat moderne est un véritable gâchis, sachez que, au moins cette fois, c'est seulement avec du carton.

### 9.1 Admissibilité au combat

Toutes les unités amies adjacentes à des unités ennemies au début d'un Segment de combat ami peuvent choisir d'attaquer. Les attaques ne sont pas autorisées sur les côtés ou dans un hex « De pleine mer » (Exception: Assaut amphibie). Toutes les unités présente dans un même hexagone n'ont pas besoin d'attaquer le même hexagone ni d'attaquer du tout. Les unités en défense défendent toujours en tant que pile entière (Exception: hexagones sur-empilés [8.1.1.1]). La force d'attaque d'une unité est strictement unitaire ; chaque unité attaquante doit utiliser sa force d'attaque complète, si elle attaque, contre un seul hexagone en défense. Tous les hexagones ennemis adjacents ne doivent pas être attaqués.

**Important :** Les unités ne sont pas autorisées à attaquer un terrain qui leur est interdit pendant le mouvement. Ainsi, les unités blindées / mécanisées ne peuvent attaquer dans un hex de montagne que si elles attaquent le long d'une route.

## 9.2 Procédure de combat

### Tous les Segments de Combat utilisent la procédure suivante :

#### 9.2.1 Déclaration d'Attaque

L'Attaquant déclare l'hex attaqué et indique ses unités en Attaque. Important: Une fois qu'une attaque est déclarée, elle doit être résolue.

#### 9.2.2 Calcul de la colonne de combat initiale

Chaque camp totalise la force d'attaque ou de défense appropriée pour ce combat de toutes les unités impliquées. La force de l'attaquant est divisée par la force du défenseur. Exemple : 10 contre 5 donne un ratio de 2 contre 1. Si la division ne produit pas un quotient entier mais laisse un reste, par exemple 9 divisé par 5 = 1.8, il faut arrondir le quotient en faveur du défenseur, soit 1.8 devient 1.5 contre 1.

**9.2.2.1** S'il y avait un reste dans le rapport des forces et que la force d'attaque dépasse la force de défense, l'attaquant reçoit un DRM de -1 à son jet de dé d'attaque. Si les chances de combat initial dépassent le maximum indiqué sur le tableau, c'est-à-dire 7 contre 1 ou plus sur la ligne Terrain plat ou Terrain Plat et boisé « Flat / Flat Woods », l'attaquant reçoit un DRM de -1. L'attaquant ne peut revendiquer qu'un seul de ces deux DRM.

Exemple: Dans le cas précédent de 9 contre 5 = 1.8, arrondi à 1.5 contre 1, puisque ce n'était pas un quotient entier et que la force de l'attaquant dépasse celle du défenseur, celui-ci recevrait un DRM -1.

#### 9.2.2.2 Déterminer le ratio des chances initiales



Localiser la colonne Ratio / Terrain appropriée sur le CRT (Combat Résolution Table).

L'attaquant détermine la colonne de combat appropriée en lisant la rangée de terrain correspondant au terrain dans l'hex du défenseur pour trouver la colonne contenant le rapport des forces précédemment déterminé.

Une attaque avec des rapports de forces supérieurs à la colonne la plus à droite ou inférieurs à la colonne la plus à gauche (où un ratio est répertorié) est définie sur cette colonne maximale ou minimale. Tous les décalages de colonnes sont calculés à partir de ce point. Notez qu'un marqueur est fourni pour suivre les colonnes sur le CRT.

Exemple : La colonne la plus à droite serait la colonne appropriée pour une attaque à 8 contre 1 (ou même 36 contre 1) dans un hex de colline ou de colline boisée « Highland ou Highland / Woods ».

#### 9.2.3 Déterminer le décalage de colonne et les modificateurs du dé.



Les deux camps choisissent une unité principale. L'ER de cette unité [2.3.3] est utilisé pour le combat. Les changements de colonnes peuvent également s'appliquer aux attaques surprises, aux attaques dans les villes / fortifications et aux attaques menées pendant le segment de combat d'exploitation. Les changements de colonnes et les DRM applicables au combat sont listés sur le CRT. Utilisez la différence nette des décalages de colonne pour modifier la colonne initiale. Si, après avoir appliqué tous les décalages, la colonne obtenue devrait sortir du tableau, utilisez la colonne la plus haute ou la plus basse disponible.

#### 9.2.4 Allocation de soutien au combat

L'attaquant alloue au combat tous les points aériens [6.1], les hélicoptères d'attaque [6.5] et les unités navales [7.3.1] qu'il souhaite. Le défenseur fait ensuite la même chose.

### **9.2.5 Résolution de tir de la défense aérienne**

Si l'un ou l'autre camp engage des points aériens ou des hélicoptères d'attaque sur l'engagement terrestre, l'ADF [6.6] est résolu immédiatement.

### **9.2.6 Lancer le dé et résoudre le combat**

L'attaquant jette le dé, en modifiant le jet par tous les DRM applicables listés sur le CRT.

### **9.2.7 Affecter les pertes**

Le défenseur applique ses pertes / retraits en premier. Ensuite, l'attaquant applique ses propres pertes.

### **9.2.8 Retraite et avance après combat**

Si l'hex du défenseur est vacant à la fin du combat, le joueur attaquant peut avancer jusqu'à quatre points d'empilement (ou trois en terrain de montagne / haute montagne) d'unités attaquantes dans l'hex en suivant les règles d'Avance après combat (et doit avancer d'au moins une unité) [9.9].

## **9.3 Combat à partir d'hexagones multiples**

Les unités amies sélectionnées pour attaquer un seul hexagone ennemi doivent combiner leur force d'attaque pendant l'attaque (dans les limites d'empilement) [8.1.1.1]. Un hex en défense ne peut jamais être attaqué plus d'une fois par segment de combat ami. L'attaquant ne peut jamais attaquer plus d'un hex en défense dans un combat particulier, même s'il est adjacent à plusieurs hexagones occupés par l'ennemi. Lors d'une attaque multi-hex, l'attaquant reçoit des bonus DRM pour l'attaque de plus de deux hexagones [9.6.3].

## **9.4 Modificateurs de force de combat**

Lorsque vous modifiez les forces de l'unité, modifiez chaque unité individuellement et arrondissez. Les unités ne peuvent être divisées par deux qu'une seule fois. Plusieurs effets de réduction de moitié sont ignorés.

### **9.4.1 Rivière ou assaut amphibie**

Chaque unité qui attaque par le côté d'un hex de rivière mineure (qu'elle soit « pontée » ou non) ou qui effectue un assaut amphibie a sa force d'attaque réduite de moitié. Pendant les attaques multi-hexagones, les effets de division des Rivières mineures / Assaut amphibie s'appliquent uniquement aux unités qui attaquent réellement par le côté d'hex de rivières / mer

### **9.4.2 Avantage des blindés**

Les unités blindées ont leur force d'attaque doublée lorsqu'elles attaquent une pile d'unités non-blindées / non-mécanisées dans un terrain plat (Flat) ou accidenté (Rough) qui ne contient pas de Fortification, Ville ou Bois.

Exception : Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous attaquez un hex de rivage ou lors d'un Assaut amphibie.

### **9.4.3 Avantage des mécanisés**

Les unités mécanisées ont une force d'attaque multipliée par 1,5 lorsqu'elles attaquent des unités non-blindées / non-mécanisées dans un hex de terrain Plat (Flat) ou Accidenté (Rough) qui ne contient pas de Fortification, Ville ou Bois.

Exception : Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous attaquez par un côté d'hex de rivière ou un Assaut Amphibie.

### **9.4.4 Inconvénient des blindés et des mécanisés dans certains terrains**

Les unités blindées et les unités mécanisées ont une force d'attaque réduite de moitié lorsqu'elles attaquent dans des marais (sauf en hiver), des montagnes, des hautes montagnes, des collines ou des collines boisées. (Marsh, Mountains/ High Mountains, Highland/ Highland woods)

## 9.4.5 Avantage de l'infanterie

Les unités de marines non mécanisées, les unités d'infanterie motorisée et toutes les autres unités de « Piétons » (y compris Hélicoptère) voient leur force de défense doubler lorsqu'elles défendent dans un hexagone urbain.

Exception : Cet avantage ne s'applique pas aux unités sous un marqueur d'opération de sécurisation.

Note de jeu : Voir le tableau d'identification d'unité pour déterminer les unités de blindés, mécanisées ou de piétons.

## 9.5 Décalages de colonne

### 9.5.1 Décalage de colonne lié à l'efficacité

L'attaquant doit indiquer la valeur d'efficacité (ER) [2.3.3] de l'unité attaquante qui sera utilisée dans le combat (essentiellement, cette unité « dirige » l'assaut). Le défenseur indique l'ER de l'unité en défense qu'il utilisera pour défendre. L'attaquant soustrait alors l'ER du défenseur de sa propre ER. Le résultat est le nombre de colonnes dont le combat est décalé sur le CRT (à droite si l'ER de l'attaquant est supérieure, à gauche si c'est l'ER du défenseur qui est supérieure). De plus, les unités qui sont utilisées pour déterminer les changements de colonne pour l'efficacité doivent prendre les premiers résultats de pas de perte (le cas échéant) dans le combat qui s'ensuit.

### 9.5.2 Décalage de colonne pour une ville / Fortification

Les attaques contre les unités défendant dans un hex de ville ou de fortification [8.3.1.5/8.3.1.10] sont décalées de deux colonnes vers la gauche sur la CRT. Un défenseur ne bénéficie des Fortifications que si la Fortification est située dans le pays du joueur ou dans un pays allié et est contrôlée par des amis. Lorsqu'un hex contient à la fois une ville et une fortification, les effets sont cumulatifs. Le décalage de colonne Ville n'est pas appliqué / utilisé pour les unités sous un marqueur de sécurisation [8.4.1.5].

### 9.5.3 Décalage de colonne lié à un mouvement d'exploitation

Après un mouvement d'exploitation, n'importe quelle unité du joueur ayant l'Initiative (qu'elle se soit déplacée pendant l'Exploitation ou non) peut mener un combat. Ce Combat d'Exploitation est résolu avec un décalage de deux colonnes vers la gauche.

Notes de conception : Ce décalage de colonne défavorable représente l'efficacité réduite des unités qui ont bougé et attaqué continuellement pendant des jours. La fatigue au combat, le faible ravitaillement et le soutien au combat de l'artillerie, des ingénieurs et des QG qui s'est réduit, sont quelques-uns des facteurs clés représentés ici. D'un autre côté, laisser passer cette attaque d'exploitation pourrait donner l'initiative à votre adversaire ...

### 9.5.4 Décalage de la colonne lié à la surprise

Certains scénarios indiquent qu'un camp reçoit un avantage d'un décalage de colonne (ou de plusieurs décalages) pour refléter la surprise.

### 9.5.5 Assaut amphibie

Les assauts amphibies subissent un décalage d'une colonne vers la gauche à moins que des unités ne réalisant pas un assaut amphibie attaquent également l'hexagone et que ces unités contribuent à plus de la moitié de la force de combat (après modification).

## 9.6 Modificateurs de jet de dé

### **9.6.1 Soutien au combat**

L'attaquant comme le défenseur peuvent modifier le jet de dé de combat en allouant des points aériens [6.1], des hélicoptères d'attaque [6.5] ou un soutien naval au combat [7.3.1]. Chaque camp peut allouer n'importe quel nombre d'unités navales à portée du combat. L'attaquant attribue chaque type de support de combat en premier.

Pour chaque camp, la force d'attaque des hélicoptères survivant à l'ADF, [6.6] est ajoutée au nombre de points aériens survivants à l'ADF qui est ensuite ajouté au soutien naval au combat.

Soustrayez le soutien au combat de l'attaquant de celui du défenseur. La différence (positive ou négative) est un DRM au jet de dé de combat suivant.

### **9.6.2 Aérodrômes, villes et installations**

Si l'hex du défenseur contient un terrain d'aviation, une ville et / ou une installation [8.3.1.2], un DRM +1 est appliqué au combat. Ces DRM sont cumulatifs. Ce DRM n'est appliqué que si l'hex est contrôlé [8.4] par le défenseur.

### **9.6.3 Combats à partir d'hexagones multiples**

Si l'attaquant attaque depuis au moins trois hex différents, il reçoit un DRM favorable dans ce combat. Les DRM sont -1 s'ils attaquent de trois ou quatre hexs et -2 s'ils attaquent de cinq ou six hexs. Les unités menant un assaut amphibie ne peuvent pas être utilisées pour obtenir ce DRM.

### **9.6.4 Attaques d'unités spéciales**

Les règles spécifiques au jeu peuvent avoir des modificateurs supplémentaires affectant certains types d'unités spéciales.

### **9.6.5 Attaques de nationalité mixtes**

Les règles spécifiques du jeu peuvent donner un DRM affectant les attaques réalisées conjointement par plusieurs nationalités.

### **9.6.6 Attaques multi-formation**

Lorsque différentes formations [2.3.4 / 15.2.10] attaquent ensemble, appliquez un DRM (voir CRT) pour chaque Formation supplémentaire au-delà de la première. Les unités indépendantes, c'est-à-dire, celles qui n'ont pas d'affiliation à la Formation et / ou une case de type unité blanche, sont ignorées pour ce DRM. Notez que les règles spécifiques au jeu peuvent définir des exceptions à cela.

### **9.6.7 Infanterie légère**

Tout combat dans un hex contenant une ville ou un terrain autre qu'un terrain plat (Flat) ou plat et boisé (Flat woods) incluant une unité d'infanterie légère, qu'elle soit en attaque ou en défense, reçoit un DRM -1 / + 1 au jet de dé de combat. Ce DRM n'est pas par unité mais par combat.

Exception : aucun DRM ne peut être gagné par les unités LI qui font partie d'une pile réalisant un Assaut amphibie.

## **9.7 Résultats de Combat**

Les résultats de combat sur le CRT sont obtenus et lus de gauche à droite pour Attaquant/Défenseur. Les résultats de l'attaquant indiquent un certain nombre de pas de perte. Les résultats du défenseur peuvent inclure à la fois un certain nombre de pas de pertes et un « R » indiquant une retraite. Dans tous les cas, les pas de pertes sont appliqués avant les retraits.

### 9.7.1 Pas de pertes

Les unités sont constituées d'un ou deux pas de pertes. Les unités à deux pas sont imprimées avec leur état réduit au verso. Les unités à un seul pas ne sont pas réimprimées et sont éliminées lorsqu'elles sont amenées à perdre un seul pas. Quand une unité à deux pas prend son premier "pas de pertes", retournez-la sur son côté verso. Quand une unité sur son côté « réduit » subit une autre perte de pas, cette unité est éliminée du jeu. La valeur d'empilement SP de l'unité n'est pas nécessairement indicative de son nombre de pas de pertes possibles.

Lorsque le résultat du CRT indique des pertes de pas pour l'attaquant ou le défenseur, ce joueur retire ce nombre de pas de son unité (s), en commençant par un pas de l'unité de tête. C'est une perte globale pour la force entière, pas pour chaque unité impliquée dans l'attaque / la défense. Après la perte du premier pas, toutes les unités à deux pas de pertes dans une pile doivent subir une perte de pas avant que toute unité à deux pas ne soit éliminée.

Note de jeu : Ainsi, les unités non réduites subiront des pertes de pas avant les unités qui ont déjà subi une perte, peu importe le moment où elles ont subi la perte, à l'exception de l'unité de tête.

**9.7.1.1 Pertes excédentaires de combat :** Si les résultats étaient dans les colonnes 11, 12 ou 13 et que le CRT demande plus de pertes de pas que le défenseur ne peut satisfaire, l'attaquant peut réduire ses pertes de 1 pas.

Si l'attaquant ne peut pas satisfaire à toutes les pertes de pas demandées sur le CRT ou est complètement éliminé, le défenseur peut réduire ses pertes de 1 pas sans tenir compte de la colonne sur le CRT.

### 9.7.2 Résultats de Retraite

Un résultat " R " sur le CRT indique que l'unité / la pile en défense recule d'un certain nombre d'hexs. [9.8]

## 9.8 Retraites

### 9.8.1 Procédure de Retraite

Lorsqu'une unité / une pile en défense est forcée de battre en retraite à la suite d'un combat, chaque unité dans l'hex doit retraiter du nombre d'hexs requis par le terrain qu'elle a occupé pendant le combat. Les unités qui défendent dans un terrain plat non occupé par une ville ou une fortification, dans un terrain plat boisé, dans un terrain accidenté, accidenté boisé et dans un marais, reculent de deux hexs. Les unités défendant dans tous les autres types de terrain reculent d'un seul hexagone.

Si une pile d'unités doit retraiter, chaque unité de la pile se retire individuellement. Les unités en retraite peuvent retraiter dans des hexagones séparés. Toutes les unités en retraite doivent cependant terminer leur retraite à une distance correspondant au nombre d'hexagones requis par rapport à l'hexagone original.

Utilisez les priorités de retraite suivantes pour chaque hexagone entré dans la retraite :

**Priorité 1 :** Terrain non interdit vers le bord de la carte ami et libre d'EZOC.

**Priorité 2 :** Terrain non interdit sans EZOC.

**Priorité 3 :** Terrain non interdit vers un bord de carte ami.

**Priorité 4 :** Terrain non interdit.

### 9.8.2 Restrictions de retraite

Les retraites ne peuvent pas se terminer dans un hex d'EZOC [8.2.2] ou d'installation ennemie [8.3.1.2], à moins que cet hex ne contienne déjà une unité terrestre amie. Les retraites ne peuvent pas se terminer dans un hex qui obligerait les unités en retraite à placer un marqueur de sécurisation. Les unités en retraite peuvent contourner [8.5.1.1] un hex d'installation ou de ville ennemie vide.

Seule l'infanterie légère peut battre en retraite par des côtés d'hexs de rivières non pontées. Les unités de classe mécanisée ou motorisée ne peuvent pas retraiter dans un terrain interdit sauf le long d'une route.

Les unités marines peuvent retraiter vers un AMPH adjacent si les Marines se retirent d'une tête de pont ou d'un port. Les unités éligibles au Mouvement Hélicopté peuvent utiliser des Points d'Hélicoptage, si disponibles, (ou un Mouvement Hélicopté intrinsèque) pour se retirer. Ils doivent cependant retraiter vers une base aérienne / un terrain d'aviation contrôlé par des amis, qui doit être retracé conformément au mouvement hélicopté normal [8.5.4.4]. Notez également qu'ils subiront ADF pour commencer le mouvement dans un EZOC [8.5.4.4]. Ignorer tout résultat d'abandon de cet ADF.

### **9.8.3 Ignorer Volontairement les Résultats de Retraite**

Les unités dans les hexagones Urbains, Collines / Collines boisées, ou Montagne / Haute Montagne, les hexagones avec Villes, Fortifications [8.3.1.10] ou Têtes de Pont [8.5.8.2] peuvent volontairement ignorer les résultats de retraite sur le CRT . De telles unités effectuent un test d'ER [2.3.3] avec l'unité ayant l'ER la plus basse de la pile. Si l'unité échoue, l'unité / la pile peut soit reculer normalement, soit subir un pas de perte supplémentaire [9.8.4] et rester sur place. Si l'unité réussit, l'unité / la pile peut ignorer la retraite.

Note de jeu : Un seul jet est fait pour la pile (même une "pile" d'une unité) et le résultat affecte la pile entière.

### **9.8.4 Echec de la Retraite**

Si le seul chemin de repli d'une unité la laisse seule dans une EZOC à la fin de sa retraite, ou s'il ne peut pas retraiter complètement à cause d'un terrain bloquant, de la présence d'unités ennemies ou pour toute autre raison, dans son hex défendant original. L'unité doit effectuer un test d'ER [2.3.3]; Si cela échoue, l'unité subit un pas de perte supplémentaire. Si plusieurs unités d'un hex en défense n'ont pas réussi à battre en retraite, seule l'unité ayant le plus faible ER subit le test d'ER et, si elle échoue, le pas de perte pour ne pas avoir reculé.

### **9.8.5 Retrait à travers les EZOC**

Si, pendant sa retraite, une unité entre ou se déplace à travers une EZOC [8.2], elle doit subir une perte de pas supplémentaire si elle échoue à un test d'ER [2.3.3]. Note : Les unités qui se retirent dans des hexs contenant des unités amies ignorent les EZOC projetées dans ces hexagones.

### **9.8.6 Retraiter dans des hexagones défendus**

Les unités qui se retirent dans un hexagone occupé par des amis mais qui est la cible d'une attaque subséquente pendant le même segment de combat n'apportent rien à la défense de l'hexagone, ni ne peuvent être utilisées pour satisfaire des pertes de combat, mais ils peuvent provoquer du surempilement. De plus, si aucune unité amie qui s'est défendue dans l'hexagone ne reste après avoir appliqué les résultats de combat, les unités ayant initialement retraitées font chacune un test d'ER [2.3.3]. Si une unité échoue, elle prend un pas de perte. Ces unités reculent ensuite normalement en fonction du résultat du combat.

## **9.9 Avance après combat**

L'avance après combat n'est autorisée que pour le joueur attaquant ; une pile en défense ne peut jamais avancer après le combat. Chaque fois qu'un hex du défenseur est libéré à la suite d'un combat, l'attaquant, s'il a des unités survivantes, doit avancer au moins une unité attaquante de son choix dans l'hex libéré.

**9.9.1 Avance d'une unité mécanisée ou motorisée** Si le défenseur a été contraint de battre en retraite de deux hexs ou a été éliminé et que certaines des unités attaquantes sont des unités mécanisées / motorisées, ces unités peuvent progresser au-delà de l'hex initial du défenseur (ignorer temporairement les EZOCs) dans n'importe quel hex adjacent à l'hex initial de défense. Une telle avance peut avoir lieu en Montagne, Haute Montagne, Colline et Collines boisées ou à travers les rivières seulement si l'hex adjacent choisi pour l'avance est relié à l'hex de défense initial par une route (de toute nature), un pont ou une autoroute. Cette avance de "second hex" n'est pas autorisée pendant les tours de "Tempête", après un Assaut Amphibie, ou dans un hex de Fortification, Urbain, Ville ou Installation. Il n'est pas non plus autorisé si l'hex du défenseur était un hex urbain, de ville ou d'installation.

### 9.9.2 Avance dans des hexagones urbains, de ville ou d'installation

Lorsque le défenseur quitte une case urbaine, de ville ou d'installation [8.3.1.2], l'unité qui doit avancer et toutes les unités que l'attaquant choisit d'avancer dans l'hex sont placées dans l'hexagone sous un marqueur de sécurisation [8.4].

### 9.9.3 Avancer dans les ports

Lorsque des unités terrestres avancent après combat dans un port contenant des unités navales ennemies, ces dernières peuvent être déplacées ou envoyées vers la piste de tour de jeu. Si la case côtière est amie ou contestée, placez les unités là ; Dans le cas contraire, les unités navales sont placées dans le port ami le plus proche le long du littoral. Si aucun port n'est disponible via ces méthodes, placez l'unité navale sur la piste de tour de jeu deux tours plus tard ; elle entre en renfort durant la phase de renfort de ce tour.

### 9.9.4 Avance après un assaut amphibie

Toutes les unités qui ont réussi un assaut amphibie doivent avancer dans l'hex du défenseur.

## 10.0 Renforts

Les Règles Spécifiques au Jeu détailleront comment les Renforts de chaque camp entrent en jeu.

## 11.0 Remplacements



Chaque camp reçoit un certain nombre de points de remplacement au cours de la partie. Ces points sont reçus lors de la phase de Renfort / Remplacement de chaque tour de jeu selon le scénario. Ces points sont répertoriés par nationalité et ne peuvent être utilisés que pour remplacer ou reconstituer des unités de la même nationalité. Les points de remplacement peuvent être dépensés immédiatement ou sauvegardés et accumulés d'un tour à l'autre. Les joueurs doivent déplacer le marqueur de points de remplacement sur la piste d'enregistrement du jeu pour se souvenir du nombre actuel de points de remplacement. Les points de remplacement peuvent être utilisés pour récupérer des pas perdus à partir d'unités à force réduite sur la carte ou pour reconstituer des unités éliminées.

### 11.1 Récupération d'un pas de perte

Toute unité qui n'est pas dans une EZOC [8.2] peut récupérer un pas perdu durant cette phase en payant les coûts de remplacement indiqués dans la table de remplacement / recomposition dans les aides au jeu.

**Récupération de pas de perte - Les unités amies qui sont encerclées, c'est-à-dire les six hexagones adjacents sont occupés par des unités ennemies, des ZOC ennemies ou des terrains interdits ne peuvent pas récupérer de pas de pertes.**

### 11.2 Reconstitution

Certaines unités précédemment éliminées peuvent être reconstituées en unités à un pas de perte durant cette phase. Le coût en points de remplacement est plus élevé pour la reconstitution que pour la récupération par pas. Les unités reconstituées sont placées sur la carte dans n'importe quel hexagone de leur pays d'origine ou d'un pays allié dans un hex de petite ville (town), de ville (city), dans un hex urbain ou d'installation contrôlé par des amis ou adjacent à une unité amie. Cet hex doit être à plus de deux hexs d'une unité ennemie. Une unité ne peut récupérer qu'un pas par tour. Ainsi, les unités à deux pas de perte nécessitent deux tours pour une reconstitution complète. Les unités de type aéromobile, les unités aéroportées et les unités marines ne peuvent jamais être reconstituées une fois détruites.

## 12.0 Victoire

### 12.1 Points de Victoire



Chaque camp gagne des Points de Victoire (PV) comme indiqué sur le Tableau des Points de Victoire [voir carte] pendant le tour de jeu pour capturer certains hexs et éliminer les unités ennemies. Les PV devraient être accumulés sur la piste d'enregistrement du jeu au fur et à mesure qu'ils se produisent en déplaçant le marqueur "VPs This Turn" pour refléter le gain de PV.

**Important : les joueurs gagnent des PV chaque fois qu'ils capturent un hexagone VP contrôlé par l'ennemi. Ainsi, si un camp capture un hexagone Urbain de Capitale, ce joueur gagne six PV. Si le joueur adverse récupère l'hex, il reçoit quatre PV. Si l'autre joueur récupère ensuite l'hexagone, il reçoit à nouveau six PV.**

La piste des points de victoire enregistre les totaux des PV pour le jeu et est mise à jour en additionnant les totaux de chaque tour (tels qu'ils sont enregistrés par le marqueur "VPs This Turn") pendant chaque phase de détermination de la victoire.

**12.1.2 Destruction d'une installation :** les PV gagnés pour la destruction d'une installation précédemment détruite et réparée ne peuvent être gagnés que lorsque l'installation a été entièrement réparée. Les installations détruites perdent tous les effets de jeu, y compris la sécurisation, le PV pour la capture, etc.

**12.1.3 PV obtenus avant la partie :** Ajoutez tous les PV gagnés par des activités survenues avant le démarrage du jeu (par exemple, les raids aériens préliminaires « Pre-game strikes ») au total VP

### 12.2 Victoire automatique

Note de conception : Ces règles distillent et représentent différentes perspectives sur les différents facteurs qui pourraient travailler ensemble pour amener la victoire ou la défaite de l'un ou l'autre camp. Bien qu'il n'y ait aucune garantie quant à ce qui conduirait l'un ou l'autre camp à se rendre, nous pouvons soutenir que de nombreuses circonstances peuvent entraîner la reddition. De manière appropriée, nous avons créé le tableau de victoire automatique pour ajouter cette même incertitude au jeu. Fondamentalement, si un camp a une grosse avance de PV ou occupe la capitale ennemie, une victoire automatique (la reddition d'un camp) peut avoir lieu.



Chaque scénario de campagne répertorie un niveau de victoire automatique. Ce niveau est exprimé en différentiel entre les totaux des points de victoire des deux joueurs. Chaque fois que ce différentiel atteint ou dépasse celui spécifié par le scénario, le joueur avec le plus grand total de PV fait un jet sur la Table de Victoire Automatique. De plus, lorsqu'un joueur occupe tous les hexagones de la capitale ennemie (ou d'autres hexagones désignés par les Règles Spécifiques au Jeu), il peut faire un nouveau jet sur la Table de Victoire Automatique. Notez qu'un joueur qui obtient à la fois le différentiel de PV et l'occupation de la capitale ennemie (ou d'autres hexagones) a droit à deux jets sur la Table de Victoire Automatique ce tour.

Quand un joueur fait un jet sur la table de victoire automatique, il le fait sous la colonne qui représente le nombre de fois qu'il a testé sur la table (y compris celui-ci), comme indiqué sur la piste de tour de jeu. S'il s'agit de son premier jet, il utilise la colonne "1", la deuxième fois la colonne "2", etc. Si le résultat est "Victoire", le joueur gagne une Victoire automatique immédiate en raison de la reddition inconditionnelle de l'autre camp.

### 12.2.1 Condition de victoire automatique optionnelle

Les joueurs peuvent convenir que les jets de victoire automatiques ne peuvent être faits que si le joueur qui fait le test a actuellement l'initiative et que l'on se trouve dans un tour d'initiative.

## 12.3 Niveaux de victoire

Chaque scénario énumère les points de victoire requis pour atteindre certains niveaux de victoire. Les niveaux de victoire sont les suivants :

- Victoire écrasante.
- Victoire substantielle.
- Victoire marginale.
- Impasse.

Si le jeu ne se termine pas par une victoire automatique, le joueur ayant le plus de points à la fin du jeu est le gagnant. Reportez-vous aux différentiels de points du scénario pour déterminer le niveau de victoire.

## 13.0 Facultatif

Cette section de règles fournit des règles facultatives pour le jeu standard. Certaines de ces règles sont remplacées dans le jeu avancé.

### 13.1 Le ravitaillement

La logistique a été délibérément écartée des règles du jeu standard pour offrir une expérience plus simple. Cependant, les joueurs qui souhaitent jouer avec un peu plus d'attention à l'art de la guerre peuvent inclure les règles suivantes pour déterminer le ravitaillement.

#### 13.1.1 Phase de ravitaillement

Insérer une phase de ravitaillement entre les phases météorologiques et les phases d'initiative dans la SOP standard du jeu.

#### 13.1.2 Sources de ravitaillement

Les hexagones ami urbains, de ville, de port ou de tête de pont [8.5.8.2] sont des sources de ravitaillement. Les ports et les têtes de pont ne sont éligibles que si la case côtière [7.1] est sous contrôle ami.

#### 13.1.3 Ligne de communication (LOC)

Une unité est considérée comme ravitaillée si elle peut tracer une ligne continue d'hexs de route exempts d'unités ennemies, de ZOC [8.2], de terrain interdit, ou d'hexagones ennemis urbains, de ville ou d'installation vers une source de ravitaillement. Une unité amie dans un hex EZOC annule les effets de l'EZOC pour tracer une LOC. Une unité dans un hex adjacent à une route, indépendamment du terrain de l'hexagone ou du côté de l'hexagone, peut utiliser cet hex de route pour commencer sa LOC. Les têtes de pont sont supposées connecter toutes les routes dans les hexs adjacents.

#### 13.1.4 Ravitaillement des unités aéroportées / aéromobiles / marines

Les unités réalisant un parachutage « Airborne (Paradrop) » [8.5.3], un Mouvement aéromobile [8.5.4], ou un Assaut amphibie [8.5.8] sont considérées comme ravitaillées pendant tout le tour où elles effectuent un tel mouvement. Après cela, elles doivent suivre le ravitaillement normalement. Les marines sont toujours ravitaillées lorsqu'ils embarquent sur un AMPH.

#### 13.1.5 Effets du manque de ravitaillement



Les unités non ravitaillées ont leurs valeurs d'attaque et de mouvement réduites de moitié (arrondi au minimum à 1), et leur ER est réduite de un (pas en dessous de 1). De telles unités ne peuvent pas non plus se déplacer dans les segments de mouvement de réaction d'élite ou d'exploitation.

Les unités de type aéromobile qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent pas se déplacer par mouvement aéromobile avant d'être réapprovisionnées. (Elles peuvent être déplacés en dépensant des points d'Héliportage.)

Les unités non ravitaillées ne peuvent pas recevoir de renforts. De plus, une unité reconstituée doit être placée dans un hexagone à partir duquel elle peut tracer un chemin de ravitaillement.

## **13.2 Brouillard de guerre**

Dans le feu de la bataille, il est parfois difficile de suivre l'ennemi. C'est ce qu'on appelle le « brouillard de guerre ». Les joueurs doivent ignorer la règle 8.1.2 Examiner les piles ennemies et ne peuvent jamais inspecter les piles de leurs adversaires.

# Règles avancées

## 14.0 Introduction au jeu avancé

Le jeu standard simplifie plusieurs aspects du combat moderne dans un souci de jouabilité. Dans le jeu avancé, même si nous ne prétendons toujours pas qu'il est réaliste (c'est assez difficile d'être réaliste avec du papier et du carton!), Nous avons ajouté ou élargi plusieurs sous-systèmes principaux pour permettre aux joueurs d'examiner à quoi pourrait ressembler une guerre moderne. Même ces systèmes ont été abstraits et simplifiés pour la jouabilité. Ce que nous voulons vraiment montrer ici, c'est que la masse des forces ne reflète pas une image complète des atouts que chaque partie utiliserait pour se battre et gagner une guerre future.

Les règles aériennes avancées reflètent un aspect de la guerre qui serait absolument essentiel au succès. Le jeu standard est une quantification raisonnable représentant les unités de soutien aérien rapproché qui ont atteint les lignes de front. Les règles avancées, cependant, permettent aux joueurs qui souhaitent utiliser les avions de passer une journée sur le terrain. Ce n'est pas une doctrine précise, mais vous pouvez utiliser votre avion pour mettre en œuvre les mêmes stratégies et (espérons-le) obtenir les mêmes résultats que vos homologues réels. Les effets de la puissance aérienne (s'il est correctement appliqué) contre la structure de ravitaillement et de commandement ennemie peuvent vraiment lui pourrir sa journée.

La détection des unités au sol fournit également plus de réalisme via les règles avancées.

Fondamentalement, le camp avec la supériorité aérienne est capable de "voir" plus loin dans la zone arrière de l'ennemi. Cette capacité à détecter et à frapper des cibles éloignées des lignes de front est, bien entendu, essentielle pour les doctrines américaines.

L'ajout de règles d'approvisionnement donne au jeu avancé une meilleure représentation des défis auxquels chaque camp doit faire face pour fournir ses troupes. Pour les deux parties, la protection de leurs unités d'approvisionnement contre les attaques aériennes et les forces d'opérations spéciales est essentielle à leur succès.

Lorsque vous réunissez tous ces systèmes, vous obtenez une vision beaucoup plus claire de ce à quoi pourrait ressembler une guerre moderne. L'interaction entre ces systèmes et, en particulier, entre les sous-systèmes du jeu aérien évolué, s'est avérée difficile à concevoir et à étudier. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer au jeu que nous l'avons créé et testé.

Apprécier le jeu !

## 15.0 Composants du jeu avancés

Le jeu avancé utilise les unités et les marqueurs du jeu standard avec l'ajout de plusieurs nouvelles unités de combat et marqueurs de jeu.

### 15.1 Exemples d'unités de jeu avancées

#### 15.1.1 Valeurs des unités dans le jeu avancé

Reportez-vous au tableau d'identification du type d'unité (p.2 ou à l'aide de jeu) pour lire les pions.

### 15.2 Explication des valeurs des unités

#### 15.2.1 Capacité de frappe (Strike rating)

La capacité de l'unité à attaquer des cibles avec des bombes et des armes à distance. Elle est utilisée chaque fois que l'aéronef effectue une frappe.

#### 15.2.2 Capacité de soutien au combat (Combat support rating)

La capacité de l'unité à effectuer des missions de soutien au combat. Ce nombre est un DRM (négatif si on attaque, positif si on défend) au jet de résolution de combat.

### **15.2.3 Valeur de combat aérien (Air-to-air combat rating)**

Les capacités de l'avion en combat aérien. Il est utilisé lorsque l'unité engage un combat contre d'autres aéronefs. Une note entre parenthèses (#) indique que l'unité ne peut pas tirer offensivement lors d'un combat aérien.

### **15.2.4 Compétence du pilote (Pilot Skill)**

Entraînement général, doctrine, électronique et niveau de compétence des pilotes de l'unité. Cette valeur est utilisée comme DRM dans les combats air-air et les frappes aériennes.

### **15.2.5 Portée (Range)**

Pour les unités aériennes, S pour Short/Courte distance, M pour Medium/distance moyenne, L pour Long/longue distance ou U pour Unlimited/distance illimitée indique la distance à laquelle l'unité peut effectuer des missions (voir GSR pour plus de détails). Pour les unités de QG / Artillerie, c'est un nombre indiquant la distance exprimée en hexagones à laquelle ils peuvent effectuer des frappes ou fournir un appui au combat.

### **15.2.6 Indicateur de capacité tout temps (Weather rating)**

Un «A» pour « All-weather » indique que l'unité aérienne est capable de voler lorsque le temps n'est pas au clair.

### **15.2.7 Furtif (Stealth)**

Un "S" suivant l'indicateur de capacité tout temps indique que l'unité aérienne utilise la technologie "Stealth/furtive". Une unité furtive ne peut pas être attaquée à distance longue ou lors d'un combat à distance.

### **15.2.8 Armes à distance (Stand-off weapons)**

Un astérisque (\*) après une valeur indique que l'unité aérienne est capable d'utiliser des armes à distance pour ce type d'attaque. Lors des missions de frappe (Strike missions), les unités qui choisissent d'utiliser leur capacité de tir à distance sont immunisées contre le tir AAA. Dans le combat air-air, les unités avec des armes à distance sont autorisées à tirer pendant le combat à distance (Stand-off combat).

**15.2.8.1 Armes à longue portée :** L'indication «\*\*» de certaines unités aériennes représente l'électronique avancée, la doctrine et les missiles air-air à très longue portée que ces avions transportent. Ces aéronefs sont autorisés à tirer jusqu'à trois fois en combat aérien (à longue portée, à distance et lors du combat rapproché).

### **15.2.9 Wild Weasel ou « Belette sauvage »**

Les unités avec "WW" à la place de leurs valeurs de soutien au combat (Combat Support CS) et de frappe (Strike) normales sont particulièrement aptes à attaquer et à contrer les réseaux de défense aérienne ennemis. Ces unités peuvent être utilisées de manière offensive pour attaquer les capacités de détection, AAA et SAM de l'ennemi. Elles peuvent également être affectées comme unités de suppression de la défense pour fournir une protection supplémentaire contre les défenses aériennes pour les unités en missions Wild Weasel, frappe (Strike) et soutien au combat.

### **15.2.10 Identifiant de la formation [2.3.4]**

En plus de 2.3.4, cela est également important pour le soutien au combat, l'approvisionnement et le remplacement des unités au siège.

### **15.2.11 Portée d'approvisionnement**

Il s'agit du nombre maximum de points de mouvement Motorisés sur lesquels une unité du train peut ravitailler une formation ou un QG.

## 16.0 Règles de mouvement avancées

### 16.1 Mouvement d'infiltration d'infanterie légère

Toute unité d'infanterie légère qui commence un segment de mouvement ami adjacent à une unité ennemie peut tenter d'infiltrer l'hex de cette unité et se déplacer dans un autre hex vacant adjacent à l'unité ennemie. L'hex vacant doit être désigné avant que le jet ne soit effectué. Il se peut que l'hex ne nécessite pas d'opération de sécurisation [8.4.1] pour en prendre le contrôle. L'infiltration peut ne pas être tentée à travers un côté d'hexagone de pleine mer.

La tentative d'infiltration consiste en un test de l'efficacité de chaque unité d'infanterie légère. Le jet est modifié comme indiqué sur la table d'infiltration d'infanterie légère. Notez que les modificateurs sont basés sur le terrain de l'hex occupé par l'unité ennemie, plutôt que sur l'hex vacant de destination.

Si l'unité réussit son test d'efficacité, placez-la dans l'hex précédemment désigné. L'unité a fini de se déplacer pour ce segment de mouvement. Si l'unité échoue, elle reste dans son hexagone de départ avec un marqueur Strike 1 ou Strike 2 basé sur le jet de dé. Si le résultat final est supérieur de 1 point à son ER, placez un marqueur Strike 1. Si le résultat final était supérieur de 2 points ou plus, placez un marqueur Strike 2. Dans tous les cas, l'unité a fini de se déplacer pour ce segment de mouvement.

## 17.0 Règles navales avancées

Les règles suivantes ajoutent aux règles du jeu standard et permettent aux joueurs d'utiliser leurs unités aériennes et leurs armes stratégiques afin de contester le contrôle des zones « En Mer » et « Côtière » dans et autour de la zone de conflit.

### 17.1 Règles de lutte anti-navale

En utilisant les règles suivantes, les joueurs peuvent lancer des frappes aériennes et de missiles contre les unités navales dans un hexagone de « Pleine mer », une zone côtière ou une zone maritime.

#### 17.1.1 Allocation

Allouer les frappes aériennes [23.0] ou de Missile de croisière [26.0] normalement. Seules les unités navales détectées [17.1.2] peuvent être la cible d'une frappe.

#### 17.1.2 Détection



Une unité navale est automatiquement détectée et marquée d'un point de détection (Point Detect) lorsqu'elle effectue une frappe dans un combat naval de surface. Une unité navale au port est toujours considérée comme « détectée dans une zone » (Area Detect).

Autrement, les joueurs peuvent tenter de détecter les unités navales comme suit :

1. Pendant l'étape de détection des unités navales de la phase aérienne / navale
2. À la fin du mouvement, lorsqu'une unité navale fait mouvement dans une nouvelle zone « En Mer », « Côtière » ou dans un hex de « Pleine Mer ».

Pour résoudre, lancer le dé, appliquez les DRM comme indiqué sur le tableau de détection navale (voir fiche stratégique) et appliquez les résultats. Remplacez ou retirez tout marqueur précédemment présent sur l'appareil.

**17.1.2.1 Suppression de la détection** Si une unité déjà détectée se déplace vers un nouvel emplacement et que le jet de détection échoue, retirez le marqueur.

Note de conception: Un point de détection signifie que vous avez un emplacement précis, à savoir un retour certain au radar, au sonar ou une observation visuelle. La « détection dans une zone » signifie que vous avez une idée générale de l'emplacement de l'ennemi, c'est-à-dire de la détection des émissions. Un point de détection aboutit à un DRM lors d'une frappe alors que la détection de zone simule un lancement par relevé

de position (Bearing only launch ou BOL), le missile se déplace sur une certaine trajectoire à la recherche de la cible visée, ce qui réduit les chances de toucher.

### 17.1.3 Table de frappe

Utilisez la ligne correspondant à l'unité navale sur le tableau de frappe et effectuez une référence croisée avec la valeur de frappe appropriée. Les unités aériennes basées sur porte-avions utilisent la colonne "Naval #" où le # correspond à leur valeur de frappe [23.4.1.1].

Appliquer les DRM de frappe navale comme indiqué sur la table de frappe.

Les résultats des frappes peuvent entraîner la retraite ou la suppression d'unités navales de la carte [27.4].

### 17.1.4 Aéronavale

Les unités navales dans un hexagone de « Pleine mer » peuvent choisir d'utiliser les valeurs normales de l'ADF [24.1]. Sinon, il est aussi possible d'utiliser leurs propres valeurs comme détaillé ci-dessous.

Les unités navales dans des zones côtières ou des zones « En mer » / zones maritimes utilisent les procédures normales, à l'exception des cas suivants:

**1. ADF naval :** voir les valeurs sur la table. Elles sont appliquées si le type d'unité est dans la zone, qu'il s'agisse ou non de la cible (utilisez un seul jeu de valeurs si plusieurs types d'unités sont présentes).

**2. AAA naval :** Il peut toujours être utilisé pour tirer sur des missiles de croisière / frappes aériennes (ci-après dénommés «frappes»), que la frappe soit détectée ou non. Dans ce cas, l'AAA navale contre ces frappes est appelée système d'armes rapprochées (CIWS). Avant de résoudre la frappe, utilisez la colonne AAA appropriée. Appliquez les résultats normalement, sauf qu'un résultat "X" ou "A" fait que la frappe a échoué. Toutes les unités navales reçoivent un "-1" DRM pour un tir de CIWS. Les unités navales de l'USN reçoivent un "DRM supplémentaire" de -1 pour un tir CIWS contre des missiles de croisière. Lorsque le CIWS est utilisé contre une attaque aérienne utilisant des armes à distance, les résultats "A" et "X" n'ont aucun effet sur l'unité aérienne, mais font que la frappe est manquée.

**3. Détection précoce :** Tout résultat "D" résultant de la détection d'une unité navale lors de l'utilisation de ses propres valeurs ADF est considéré comme un résultat "ED" contre une attaque ciblant l'unité navale.

**4. Interception :** Toute unité aérienne de la boîte de supériorité aérienne peut être utilisée comme intercepteur pour une frappe contre des unités navales dans un hexagone, un port ou une zone côtière de la mer si elle se trouve à portée de l'unité interceptée. Les unités aéronavales dans la boîte « Ready » sur un CV / CVN dans la même zone « En mer » / zone maritime ou zone côtière que la frappe peuvent être utilisées comme intercepteurs contre une frappe dans l'une ou l'autre des cases. Les unités aéronavales non détruites ou dont la mission a avorté (Aborted) qui sont utilisées pour l'interception ne sont pas renvoyées dans la boîte « Flown » de leur porte-avions, mais à la place elles sont placées dans la boîte « Ready ».

## 17.2 Points de victoire

5 PV sont gagnés pour l'élimination d'une unité navale.

## 17.3 Combat naval de surface

Une unité navale dans la même zone en mer ou dans la même zone côtière qu'une unité navale ennemie détectée [17.1.2] peut mener un combat de surface contre cette unité. Une unité navale dans un hexagone de pleine mer peut effectuer un combat de surface naval contre une unité navale ennemie détectée dans un hexagone de pleine mer jusqu'à 10 hexs de distance. Le chemin des 10 hexs ne peut pas traverser un côté d'hex de terrain qui n'est pas de pleine mer. Pendant chaque segment de combat, effectuez une frappe contre l'unité détectée en utilisant la colonne « Naval Surface Combat » qui correspond à la valeur de soutien au combat de l'unité. Ceci est considéré comme une attaque de missiles de croisière à toutes les autres fins, à savoir les DRM et le CIWS.

Chaque joueur peut lancer un combat naval de surface lors de chaque segment de combat. Toutes les unités dans un même lieu sont impliquées et le combat est simultané.

*Exception : une unité non détectée peut tirer en premier. On applique ses résultats avant qu'un ennemi détecté ne puisse déclencher son tir. Par conséquent, la décision de tirer à partir d'une unité non détectée doit être prise avant tout autre combat naval de surface.*

## 17.4 Carte navale ou stratégique

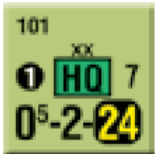
La carte navale ou stratégique est une carte à part comprenant les zones terrestres, en mer et côtières . Les règles spécifiques de chaque jeu fourniront les détails sur l'utilisation de la carte stratégique.

Note de conception: Ceci peut ne pas être présent dans tous les scénarios.

### 17.4.1 Effets de contrôle sur les retraites

Plutôt que de réaliser une retraite lorsque le contrôle d'une zone en mer ou d'une zone côtière change, une unité navale peut choisir de rester sur place et de prendre automatiquement un marqueur Strike 1.

## 18.0 Formations et Quartiers Généraux QG (ou HQ pour Head Quater)



La plupart des unités terrestres du jeu ont leur symbole de type d'unité coloré pour désigner leur formation d'appartenance [15.2.10].

Les QG sont parmi les unités les plus importantes du jeu. Les QG ont des capacités de combat intrinsèques et permettent aux unités subordonnées de se reconstituer et de recevoir des renforts [27.9.3]. La perte d'un QG et de ses capacités peut être un coup fatal à une formation.

### 18.1 Subordination

Toutes les unités terrestres du jeu sont subordonnées à certaines unités QG « parent », comme suit:

1. Toutes les unités non-QG avec un symbole d'unité coloré sont subordonnées au QG de la même couleur.
2. Toutes les unités non-QG ou d'artillerie ayant un fond blanc et / ou sans désignation de formation sont subordonnées à l'un des QG de leur pays.

La subordination est importante à des fins telles que le soutien du QG au combat et la détermination du ravitaillement.

### 18.2 Capacités de combat du QG

Chaque QG comprend des éléments de soutien au combat tels que des ingénieurs, des moyens de reconnaissance, des unités de guerre électronique, de l'artillerie organique et, pour certains pays, des véhicules aériens sans pilote de reconnaissance et de frappe (UAVs ou Drones). Ces ressources sont représentées comme des capacités de combat par une capacité de frappe du QG et une force de soutien supplémentaire au combat.

Chaque QG peut utiliser sa capacité de combat deux fois pendant un tour de jeu. Cependant, il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois dans n'importe quelle phase de frappe ou segment de combat (il ne peut donc pas, par exemple, supporter deux combats dans le même segment de combat).

Faites pivoter le QG de 90 ° (tout comme les hélicoptères d'attaque) lorsque le QG effectue une frappe ou prend en charge un combat. Un QG pivoté à 180 ° ne peut utiliser aucune capacité de combat dans ce GT.

Les capacités de combat du QG peuvent être réduites par les raids ou les frappes des forces d'opérations spéciales ennemies via la mise en place de marqueurs de frappe (Strike). [27.3]. Chaque fois qu'un QG reçoit un résultat d'attaque autre qu'un simple tiret, il perd l'une de ses capacités de combat pour le reste du tour et est pivoté de 90°.

Au cours de la phase de réorganisation de chaque tour de jeu, selon son statut, un QG peut revenir à sa pleine capacité [voir SOP].

### **18.2.1 Valeur du soutien**

Lorsque vous appliquez un soutien, ajoutez la valeur complète du soutien du QG en tant que force de combat. Une capacité de soutien réduite du QG n'est pas affectée.

*Exemple: si une DPRK 5-5-8 Mech Inf Bde attaque un bataillon USMC 1-1-4, la cote initiale est 5 contre 1. Les deux parties appliquent un QG pour soutenir, chacun avec une plage et une valeur de soutien au combat, de « 4 ». Maintenant, le ratio est de 9: 5, ce qui devient 1,5 contre 1.*

Pour être éligible à recevoir un soutien, l'hex attaqué doit être dans la portée du QG fournissant le soutien et au moins une des unités impliquées doit être subordonnée au QG fournissant le soutien.

Pas plus de deux QG peuvent soutenir une attaque; pas plus d'un QG peut soutenir la défense.

*Exception: les QG suprêmes ne peuvent pas fournir de soutien au combat.*

### **18.2.2 Frappe à partir d'un QG (HQ strike)**

Une frappe à partir d'un QG peut être déclenchée contre toute unité terrestre détectée [21.0] à portée du QG. La portée de frappe pour les QG est indiquée sur leur marqueur.

Les frappes de QG sont résolues avec la table de frappe avancée. Utilisez la colonne appropriée. Si le QG qui fait feu a subi un pas de perte, appliquez un DRM "+1" à l'attaque.

Les QG peuvent également mener des frappes d'interdiction. Résoudre cela avec la table d'« Interdiction avancée », croiser la force de soutien du QG et le type de terrain. Une unité peut ne pas être la cible de plus d'une frappe de QG par phase.

### **18.2.3 DRM de Défense aérienne**

Les QG fournissent un DRM de "-1" à tout ADF contre des unités ennemies en train d'atterrir ou d'effectuer une mission à distance de deux hexagones du QG. Cette capacité ADF peut être utilisée un nombre quelconque de fois dans un tour de jeu et ne compte pas dans les capacités de combat du QG.

### **18.2.4 Appui aux armes chimiques (CW pour Chemical weapon)**

Chaque QG ravitaillé (hors QG suprême) peut être utilisé pour placer un marqueur CW d'armes chimiques sur les combats impliquant des unités subordonnées non isolées. L'hex attaqué doit être dans la portée du QG et un point CW doit être disponible. Un joueur aura un nombre donné de marqueurs tel qu'indiqué dans les règles spécifiques du jeu. Une fois qu'un marqueur est placé, les effets durent jusqu'à ce que le marqueur soit retiré à la fin du tour. En général, un marqueur CW réduit de trois points la valeur d'efficacité des unités dans l'hex ciblé (deux si tous les défenseurs sont américains).

### **18.2.5 Restrictions de capacité de QG**

Les capacités de combat de QG ne peuvent pas être utilisées si le QG se trouve sous un marqueur de sécurisation ou dans un hexagone de pleine mer, une zone côtière ou une zone maritime.

## 18.2.6 Eléments de franchissement des QG

Les unités de QG amies peuvent créer des ponts temporaires sur les rivières majeures et mineures. Cela simule l'utilisation de fonctions d'ingénierie intrinsèques. Les ponts fabriqués par les QG fonctionnent à tous égards comme des ponts normaux: ils annulent le MP supplémentaire normalement requis pour traverser un côté d'hex de rivière mineure et permettent à une unité de traverser un côté d'hex de rivière majeure sans coût supplémentaire en MP.

À la fin d'un segment de mouvement ami, un QG qui n'est pas dans une ZOC ennemie peut créer un pont sur un côté d'hex de rivière majeure ou mineure en utilisant la procédure de réparation du pont de jeu avancé [27.10.2].

*Exception: un QG aéroporté ne peut placer un pont que s'il peut également tracer une ligne de communication vers une source d'approvisionnement amie [19.1], et n'utilise pas le ravitaillement d'une base aérienne / aérodrome [19.1.2].*

Pour indiquer le déploiement d'un moyen de franchissement, placez le marqueur « HQ Bridge » dans l'un des hexagones, la flèche pointant vers le côté hexagonal étant relié. Chaque QG ne peut avoir qu'un tel pont à la fois. Une fois placé, le pont reste opérationnel jusqu'à ce que l'un des événements suivants ne se produise :

- a) il est retiré volontairement par le joueur à la fin d'un segment de mouvement ami ultérieur;
- b) le QG qui a positionné le pont se déplace au-delà de la portée de soutien du côté d'hex du pont pendant un segment de mouvement amical ou en raison d'une retraite;
- c) Toute unité terrestre ennemie termine son segment de mouvement dans un hexagone contenant un côté d'hex de pont (s'applique uniquement si l'autre côté d'hex n'est pas occupé par une unité terrestre amie);
- d) Le pont est détruit par dommage subit / destruction [8.3.4.1];
- e) Une attaque nucléaire est résolue avec succès dans un hex contenant le côté du pont.

Si l'un de ces événements se produit, supprimez immédiatement le marqueur de pont. Si le marqueur est supprimé en raison de c, d ou e ci-dessus, retirez-le définitivement du jeu. Un marqueur de pont qui est supprimé pour une raison quelconque ne peut plus être placé avant la fin du prochain segment de mouvement ami.

## 18.3 QG Suprême

Le livre de règles spécifiques d'un jeu (GSR Game Specific Rules) indiquera si un camp a un QG Suprême. Toutes les unités de ce camp lui sont alors subordonnées.

### 18.3.1 Capacités de combat

Les QG suprêmes ne peuvent pas fournir de soutien au combat ou d'armes chimiques. Ils ont une portée étendue pour leurs frappes, comme indiqué sur leur marqueur (cela représente des missiles surface-surface).

## 18.4 Pertes de pas des QG.

Les QG avec une perte de pas subissent un DRM "+1" à leur capacité de frappe. Les QG non isolés et approvisionnés peuvent supprimer une perte de pas durant la phase de renfort et de remplacement de chaque tour de jeu. Contrairement aux autres unités terrestres, ils récupèrent un pas de perte en dépensant des points de ravitaillement. La reconstitution nécessite des points de ravitaillement et des points de remplacement. Voir le tableau Remplacement / Reconstitution sur l'aide de lecture standard et avancée. Un QG qui récupère un pas de perte est pivoté de 90 degrés pour indiquer qu'il perd une capacité de combat pour le tour suivant.

## 18.5 Elimination

Les QG sont éliminés, comme les autres unités, lorsqu'ils perdent tous leurs pas de perte. Comme étape de la phase de renfort et de remplacement de chaque tour, chaque joueur peut payer deux points de ravitaillement [19,5] (ou cinq pour le QG suprême) ainsi qu'un point de remplacement pour reconstituer un QG. Faites pivoter un QG reconstitué à 90 degrés pour indiquer qu'il perd une capacité de combat pour le tour suivant. Les QG reconstitués sont placés, à pleine puissance, sur la carte en choisissant la première condition possible parmi la liste suivante:

1. Dans un pays ami situé à moins de quatre cases d'une unité subordonnée non isolée ravitaillée.
2. Dans le même hexagone ou un hex adjacent au QG suprême.
3. Dans tout hex urbain ou urbain ami.

Le QG ne peut jamais être placé dans un EZOC ou dans un hex hors ravitaillement ou isolé.

## 19.0 Notion de ravitaillement

Remarque: pour assurer une efficacité maximale, les unités terrestres doivent être «ravitaillées». Cela représente le flux constant de haricots et de balles (nourriture et munitions) ainsi que de pièces de rechange, de vêtements, de courrier et de tout le reste dont une unité a besoin afin d'être entièrement fonctionnelle.

Ces règles remplacent les règles d'approvisionnement facultatives dans le jeu standard. Le ravitaillement est vérifié deux fois dans les tours d'initiative et une seule fois dans les tours contestés, conformément à la séquence de jeu.

### 19.1 Sources d'approvisionnement

Chaque camp dispose de quatre sources d'approvisionnement: hexs urbains, dépôts d'approvisionnement, unités d'approvisionnement mobiles (MSU pour Mobile Supply Units) et têtes de pont (Beachhead). Chacun a une portée à laquelle il peut ravitailler des QG et des unités terrestres. Les portées (en PM motorisé) sont les suivantes :

Unité d'approvisionnement mobile (MSU)	4 MP
Têtes de pont (Beachhead)	4 MP
hexagone urbain (dans un pays ami)	6 MP
Dépôt de ravitaillement	8 MP

Les hexs urbains situés dans un pays ami qui ne contient pas de marqueur de contrôle de l'ennemi constituent des sources d'approvisionnement dans le jeu. Ces hexagones avec un marqueur de contrôle ennemi cessent de fonctionner en tant que sources d'approvisionnement jusqu'à ce qu'ils soient repris par les forces amies.

Un marqueur de tête de pont (Beachhead) ne sert de source d'approvisionnement que tant que le joueur propriétaire contrôle (non contesté) la case côtière de la zone maritime dans laquelle il se trouve et qu'il ne s'agit pas d'un tour de tempête. Utilisez le côté approprié du compteur Beachhead pour indiquer son état d'approvisionnement.

#### 19.1.2 Approvisionnement par base aérienne / aérodrome

Si leur camp a un niveau quelconque de supériorité aérienne, les unités aéroportées peuvent utiliser une base aérienne ou un aérodrome sous contrôle ami qui n'est pas marqué Strike 2 ou détruit comme source d'approvisionnement [19.1]. Une telle base aérienne ou aérodrome a une portée de ravitaillement de 4 MP motorisés. Seules les unités aéroportées subordonnées peuvent être ravitaillées par un QG aéroporté utilisant le ravitaillement d'une base aérienne / aérodrome. Marquez la base aérienne / aérodrome utilisé pour cet approvisionnement avec le marqueur d'approvisionnement aérien approprié. Si une nationalité ne possède pas de marqueur approprié, elle ne peut pas utiliser le ravitaillement par base aérienne/aérodrome.

## 19.2 Ligne de communication (LOC)

Pour être ravitaillées, les unités terrestres (y compris les QG) doivent être en mesure de tracer une ligne contiguë d'hexs dépourvus d'unités ennemies, de ZOCS, de terrains interdits ou de zones, villes ou installations sous contrôle ennemi. Jusqu'à une source d'approvisionnement (selon la fourchette de sources d'approvisionnement) ou à un QG parent (pas plus de 4 MP) qui est lui-même ravitaillé pendant la phase de ravitaillement de chaque tour. Les ZOC occupées par des unités amies n'affectent pas le traçage d'une LOC. Cette ligne est tracée comme si une unité motorisée utilisait un mouvement terrestre de l'unité au QG parent / à la source d'approvisionnement.

Les unités embarquées sur des AMPH sont toujours ravitaillées. Les unités déjà approvisionnées au moment où elles réalisent un Parachutage [8.5.3] ou un Hélicoptage [8.5.4] ou un Assaut amphibie [8.5.8] sont considérées comme étant approvisionnées pour le reste de ce tour.

Pour qu'une MSU puisse approvisionner d'autres unités, elle doit elle-même être approvisionnée depuis un dépôt d'approvisionnement ou un hexagone urbain.

Une unité de combat peut se rendre à une source d'approvisionnement adjacente ou à un QG d'approvisionnement quel que soit le coût du déplacement. Une unité de fantassins peut toujours le faire; une unité motorisée ou mécanisée ne peut le faire que sur des terrains qui ne lui sont pas interdits de mouvement.

## 19.3 Points de ravitaillement



Chaque scénario indique le nombre de points de ravitaillement que chaque camp reçoit au début de la partie. Les joueurs placent leurs marqueurs «Points de ravitaillement» sur la piste d'enregistrement du jeu pour indiquer le nombre de points de ravitaillement disponibles. Pendant le tour de jeu, chaque joueur peut dépenser des points d'approvisionnement pour créer des MSU, convertir ces dernières en dépôts d'approvisionnement [19.4], assurer le réapprovisionnement d'urgence [19.6], reconstituer les QG [18.4], reconstruire les installations détruites [27.9.1, réparer les défenses antiaériennes [27.9.2] et renforcer les unités aériennes [27.9.3.1].

Une fois que les points de ravitaillement ont atteint zéro, le joueur ne peut plus en dépenser avant que d'autres points de ravitaillement ne soient livrés. Les points de ravitaillement peuvent être reconstitués si le scénario indique qu'un certain nombre de ces points est reçu pendant le jeu ou en reconvertissant des dépôts ou des MSU en points de ravitaillement. Vous pouvez également gagner des points d'approvisionnement en éliminant les dépôts d'approvisionnement et les MSU ennemis [19.4.1].

## 19.4 Dépôts d'approvisionnement et MSU



Chaque nationalité commence par un certain nombre de dépôts d'approvisionnement, comme spécifié dans le scénario. Les Dépôts peuvent s'installer à leur guise dans le pays d'origine du joueur. Les unités d'approvisionnement mobiles ne commencent pas le jeu sur la carte. Au lieu de cela, elles peuvent être «achetées» avec des points de ravitaillement ou «créées» à partir des dépôts de ravitaillement à chaque tour de jeu.



Au cours de la première phase de ravitaillement de chaque tour, les deux joueurs peuvent utiliser des points de ravitaillement pour créer des MSU. Créer une MSU coûte un point d'approvisionnement. Ces unités sont placées sur un dépôt d'approvisionnement ou d'un hexagone urbain ami dans un pays ami. Ils ont une valeur de mouvement et peuvent se déplacer normalement (en utilisant les coûts de mouvement

motorisés) au cours de tout segment de mouvement ami. Ils peuvent être transportés par transport maritime de la même manière que les autres unités.

Des MSU peuvent également être créées en supprimant un dépôt d'approvisionnement. Pendant la phase de ravitaillement, un joueur peut créer deux MSU en éliminant un dépôt de ravitaillement. Les nouvelles unités sont placées dans l'ancien hex du Dépôt et peuvent alors se déplacer normalement. Ce processus ne coûte aucun point d'approvisionnement. Les MSU peuvent être converties en dépôts d'approvisionnement au prix de deux points d'approvisionnement. Pour ce faire, retournez une MSU sur sa face « dépôt d'approvisionnement » dans l'hex qu'elle occupe et diminuez vos points d'approvisionnement de la piste d'enregistrement de jeu de deux. Cet hex doit lui-même être approvisionné depuis un dépôt d'approvisionnement ou une source d'approvisionnement urbaine.

Les joueurs peuvent «convertir» les dépôts de ravitaillement et les MSU en points de ravitaillement, si nécessaire (cela peut s'avérer nécessaire, par exemple, si un joueur a perdu plusieurs unités du QG mais n'a pas de points de ravitaillement pour les remplacer).

Lorsque vous convertissez des dépôts de ravitaillement ou des MSU en points de ravitaillement, supprimez le dépôt ou la MSU de la carte et ajoutez-en un (pour les MSU) ou deux (pour les dépôts) au total du joueur sur la piste d'enregistrement du jeu.

Les joueurs peuvent créer de nouveaux dépôts d'approvisionnement en dépensant 4 points d'approvisionnement. Les nouveaux dépôts d'approvisionnement ne peuvent être créés que dans des hex qui sont eux-mêmes ravitaillés à partir d'un autre dépôt d'approvisionnement ou d'un hex urbain hors ZOC ennemie.

Aucun joueur ne peut jamais utiliser plus d'unités d'approvisionnement que le nombre de marqueurs inclus. C'est une limite absolue. Notez que les dépôts d'approvisionnement / MSU éliminés pour une raison quelconque peuvent être reconstruits.

### 19.4.1 Combat

Les dépôts de ravitaillement ou les MSU, seuls ou empilés avec d'autres unités, peuvent être attaqués comme toutes les autres unités. Ils ne peuvent être utilisés pour compenser des pertes de pas que s'il n'y a pas d'autres unités dans l'hexagone capables de supporter une perte de pas. En cas de retrait forcé, les dépôts d'approvisionnement sont éliminés, alors que les MSU ne sont éliminés que s'ils sont forcés de battre en retraite dans une ZOC ennemie.

Les dépôts d'approvisionnement et les MSU éliminés au combat au sol fournissent au joueur les éliminant un point d'approvisionnement, qui est immédiatement ajouté à son total sur la piste de marque.

## 19.5 Effets du manque d'approvisionnement



Une unité non approvisionnée (OoS pour Out of Supply) voit ses valeurs d'attaque et de mouvement réduites de moitié (arrondi à un minimum) et sa valeur d'efficacité réduite de un.

Toute unité non ravitaillée ne peut pas se déplacer dans les segments de mouvement de réaction d'élite ou d'exploitation.

Les unités de la classe Aéromobile (Airmobile) qui ne sont pas approvisionnées ne peuvent pas se déplacer grâce à leur mouvement aéromobile intrinsèque avant d'être réapprovisionnées. (Elles peuvent néanmoins être déplacées de cette façon en dépensant des points de mouvement Airmobile.)

Les QG non approvisionnés ne disposent pas de capacités de combat (pivotez-les de 180 °) ni de capacité à fournir des DRM pour les tirs de défense aérienne.

Les unités qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent pas recevoir de renforts, même si elles sont ravitaillées via le réapprovisionnement d'urgence.

## 19.6 Réapprovisionnement d'urgence



Pendant l'une ou l'autre des phases de ravitaillement du tour, les deux joueurs peuvent utiliser des points de ravitaillement pour tenter de ravitailler les unités terrestres. Les marqueurs disponibles représentent la limite du nombre de marqueurs pouvant être placés.

À cette fin, un joueur peut dépenser jusqu'à trois points de ravitaillement au cours d'une phase de ravitaillement. Chaque point attribué peut être utilisé pour réapprovisionner une unité individuelle OU les trois points peuvent réapprovisionner un QG. Lorsque cela se produit, diminuez le nombre de points de ravitaillement restants du joueur (un pour chaque unité OU trois pour un QG) et lancez le dé une fois pour chacune de ces tentatives sur la table de réapprovisionnement d'urgence. Si le résultat est «Ravitaillement/Supply», marquez-la ou les unités avec un marqueur de réapprovisionnement d'urgence. Si un QG est réapprovisionné avec succès, il peut réapprovisionner normalement toutes les unités subordonnées. Sinon, il reste non-ravitailé. Dans les deux cas, les PS sont dépensés.

Une seule tentative de réapprovisionnement peut être faite par unité ou par QG au cours d'une phase donnée de réapprovisionnement d'urgence. Le réapprovisionnement d'urgence dure pendant tout le tour. Le marqueur est retiré au cours de l'étape appropriée de la SOP.

## 19.7 Isolement



En termes de jeu, isolé ne signifie pas être en rupture de ravitaillement. Alors que l'approvisionnement concerne des unités incapables de recevoir la nourriture et les munitions nécessaires au combat, les unités isolées représentent celles qui sont coupées de leurs formations et complètement entourées par des unités ennemies.

### 19.7.1 Détermination de l'isolement

Pendant la phase d'isolation / reddition de chaque tour de jeu, les deux joueurs déterminent quelle unité, le cas échéant, est isolée. Les joueurs placent des marqueurs «isolé/Isolated» sur ces unités.

Les unités isolées sont celles qui ne peuvent pas tracer un chemin d'hexes terrestres contigus (de n'importe quelle longueur) libres d'unités ennemies ou de leurs ZOC vers un QG suprême ou une source d'approvisionnement ami [19.1]. Les EZOC occupées par des unités amies ne comptent pas à cette fin. Le chemin ne peut pas être tracé à travers / sur des hexes / hexes où l'unité est incapable d'entrer ou de traverser. Le GSR peut modifier les conditions d'isolation.

Les unités qui possèdent actuellement un marqueur d'approvisionnement d'urgence ou qui peuvent tracer une LOC vers un QG ne sont pas isolées.

Une MSU est une source d'approvisionnement dans le cas où il faut déterminer l'isolement même si elle est elle-même en rupture d'approvisionnement et / ou isolée. Il faut encore, cependant, tester la reddition.

Note de conception: En effet, les unités dans la «poche» utilisent la MSU pour éviter l'isolation.

Exception: les unités aéroportées, aéromobiles et maritimes ne peuvent jamais devenir isolées lors du même tour où elles utilisent le mouvement aéroporté ou aéromobile ou l'assaut amphibie.

## 19.7.2 Effets de l'isolement

Les valeurs d'attaque, de défense et de mouvement des unités isolées sont divisées par deux (arrondies à un minimum de 1). Les effets du marqueur de frappe [27.3] doivent être évalués avant la réduction de moitié. Si une unité est à la fois OoS et Isolated, tous les effets s'appliquent, mais une valeur ne peut être divisée par deux qu'une fois. Les QG isolés ne peuvent utiliser aucune capacité de combat (les faire pivoter de 180 °), ils ne peuvent pas non plus modifier les tirs de défense aérienne. Les unités isolées ne peuvent pas recevoir de renforts. Les unités isolées sont sujettes à la reddition (voir ci-dessous).

## 19.7.3 Récupération après l'isolement

En tant que première étape de la phase d'isolation / abandon de chaque tour, les deux joueurs retirent les marqueurs d'isolation des unités qui ne sont plus isolées.

## 19.7.4 Reddition

Pendant la phase d'isolation / reddition de chaque tour, les deux joueurs déterminent si l'une de leurs unités isolées se rend. Effectuez un test d'ER [2.3.3] pour chaque unité isolée. Les unités qui échouent à ce test se rendent immédiatement. Elles sont définitivement retirées du jeu et valent deux fois plus de PV que les unités éliminées. Les unités qui se sont rendues ne peuvent pas être reconstituées.

# 20.0 Forces d'opérations spéciales (FOS/SOF)

Nota: La plupart des nations ont des unités nombreuses et compétentes de forces d'opérations spéciales. Ces unités sont hautement entraînées pour des missions spécifiques et se trouvent généralement derrière les lignes ennemies. Comme nous l'avons vu lors des récentes opérations en Irak et en Afghanistan, elles constituent un élément essentiel des combats dans la guerre moderne.

## 20.1 Attribution de mission et cibles éligibles

### 20.1.1 Marqueurs de mission des forces d'opérations spéciales



Les deux camps reçoivent un nombre spécifié de marqueurs de mission de forces des forces d'opérations spéciales (Special Operations Forces : SOF), répertoriées dans la configuration du scénario. Chaque camp peut également recevoir de nouveaux marqueurs à certains tours de jeu, comme indiqué dans le planning des renforts. Au cours des phases SOF de chaque tour de jeu, chaque joueur, désigné par le SOP, peut affecter tout ou partie de ses marqueurs SOF à des missions (dans la limite de ses marqueurs SOF) et résoudre les missions.

### 20.1.2 Procédure d'attribution

Pour attribuer des missions, un joueur place son marqueur SOF sur une cible ennemie éligible sur la carte. Lors de l'attribution des missions, les joueurs attribuent toutes leurs missions avant de les résoudre. Il est permis d'attribuer un marqueur de Reconnaissance (Recon) dans l'espoir de pouvoir attaquer la cible de la mission de reconnaissance par la suite, mais si la mission initiale de Reconnaissance échoue, le deuxième marqueur de mission n'est pas testé sauf pour survivre.

### 20.1.3 Objectifs de mission éligibles

1. Tous les aérodromes, ponts et installations de la carte peuvent faire l'objet d'une mission «Raid» des forces spéciales.
2. Tout État-major ennemi détecté [21.0], dépôt d'approvisionnement ou MSU détecté est une cible éligible pour une mission «Raid» des SOF.
3. Les pistes de détection et de SAM sont des cibles éligibles pour une mission «Raid sur piste de détection/ Detection Track Raid» des SOF.

4. Tout aérodrome ou installation ennemi ou toute unité terrestre ennemie détectée est éligible comme cible d'une mission de «Ciblage/Targeting» des SOF.

5. Tout hélicoptère d'attaque ennemi basé dans un hexagone qui n'est pas une base aérienne ou un aérodrome situés dans une ville ou dans un hexagone urbain est une cible éligible pour une mission «Raid» des SOF.

6. Toute unité terrestre ennemie non détectée est une cible éligible pour une mission «Reconnaissance/Recon» des SOF.

7. Certains hexs peuvent être ciblés pour une mission de «Raid» d'Interdiction des SOF.

8. Les armes stratégiques terrestres (telles que définies dans le RSG) sont des cibles éligibles pour une mission «Raid» des forces spéciales.

## 20.2 Types de missions

### 20.2.1 Raids

Chaque mission SOF Raid peut cibler l'un des objectifs suivants. (Vous devez allouer plusieurs raids si vous souhaitez attaquer plusieurs unités / installations dans un même hex.)

- Tout QG, dépôt d'approvisionnement ou MSU détecté.
- Les Hélicoptères d'attaque, Aérodrômes et installations.
- Les hexs de montagne, de haute montagne, urbains, de collines, de collines boisées, de terrains plats boisés ou de terrain accidenté boisés peuvent être visés par un raid d'Interdiction [23.4.4].
- Les pistes de Détection ennemie et / ou SAM.
- Les Points d'armes stratégiques ennemi.

Un hex, une unité ou une installation ne peut être la cible d'un raid SOF qu'une fois par tour.

Un raid est effectué en lançant un dé, en appliquant des DRM et en croisant le résultat avec la colonne «Raid» pour le type de terrain approprié dans l'hex et le type d'unité / Installation / hex attaqué et en appliquant les résultats. Tous les résultats positifs sont indiqués sous forme de frappe Strike 1, Strike 2 ou de perte de pas. Si la mission réussit, placez immédiatement un marqueur de frappe (Strike) ou allouez une perte de pas à l'unité attaquée en fonction du résultat du raid. Si la cible de la frappe est un aérodrome ou une base aérienne et que des dommages sont causés par le raid, lancez un jet pour dommages collatéraux. Si la cible de la frappe est un hélicoptère d'attaque, tout résultat entraîne une perte de pas contre cette unité.

**20.2.1.1 Raid contre la Piste ADF ennemie :** chaque joueur peut attaquer le marqueur de détection et / ou SAM sur la piste ADF. Chaque marqueur peut être attaqué une fois par tour.

Pour résoudre une attaque, lancer le dé sur la colonne «Attack Detection / SAM / Theatre Weapons» de la table SOF et appliquez les résultats conformément à celle-ci.

**20.2.1.2 Points d'armes stratégiques ennemis :** Les points d'armes stratégiques, c'est-à-dire les missiles de croisière ou les marqueurs SCUD / missiles, peuvent être attaqués plus d'une fois par tour, à condition que le joueur attribue un marqueur SOF par mission.

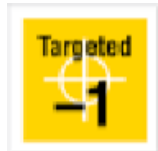
Pour résoudre une attaque, comme précédemment, lancer le dé une fois par mission sur la colonne «Attack Detection / SAM / Theatre Weapons » de la table SOF et appliquez les résultats conformément à celle-ci.

## 20.2.2 Reconnaissance

Les missions de reconnaissance sont attribuées à des unités terrestres, des unités de ravitaillement ou des QG ennemis non détectés. Une seule tentative de reconnaissance peut être effectuée par unité ennemie par tour.

Pour effectuer une mission, lancez un dé et lisez le résultat selon le terrain dans l'hex et le type d'unité détecté dans la colonne «Recon» de la table SOF. Un résultat «D» indique une mission réussie. Placez un marqueur "détecté" sur l'unité ennemie. Notez qu'une mission de raid ou de ciblage peut être affectée à une unité qui a été détectée par « Recon » au cours de la même phase car, bien que toutes les missions SOF doivent être déclarées avant d'être résolues, elles sont résolues dans l'ordre au choix du joueur.

## 20.2.3 Ciblage



Chaque joueur peut utiliser des marqueurs SOF pour «cibler» les unités détectées, les aérodromes et les installations. Une mission de ciblage réussie permet au joueur ciblé d'appliquer des DRM favorables contre l'unité ciblée ou l'installation au cours de missions de frappe ultérieures pendant le reste du tour. Un seul marqueur peut être placé par cible.

Pour résoudre une mission de ciblage, lancez un dé sur la colonne "Ciblage/Targeting" de la table SOF. Un «T» indique que l'unité est ciblée. Placez un marqueur «Targeted -1» ou «Targeted -2» sur l'unité ciblée, comme indiqué par les règles spécifiques au jeu.

Les marqueurs « Targeted » se déplacent avec l'unité et sont supprimés lors de la phase de réorganisation. Une unité ciblée est détectée [21.0] pour le tour.

## 20.3 Survie des forces d'opérations spéciales

Après la résolution de chaque mission des FOS, faites immédiatement le test de survie sur la table «SOF survival» du marqueur des FOS qui a mené la mission. Lancez le dé et croisez le résultat sur la table en appliquant tous les modificateurs. Un marqueur qui est éliminé est placé dans la case « Éliminé/Eliminated Box» sur la case du plateau de jeu et est disponible ultérieurement comme renfort. Si un marqueur n'est pas éliminé, il est placé dans la zone « Utilisé / Used Box» jusqu'à ce qu'il soit déplacé vers la zone Disponible (Available Box) dans la phase de réorganisation.

Note de conception: Certains pays ont un avantage potentiellement important en termes de capacité de survie. Ceci représente leurs capacités supérieures d'insertion et de récupération par voie aérienne, pas nécessairement des unités plus hautement qualifiées.

## 20.4 Renforts

Chaque camp peut recevoir des marqueurs SOF supplémentaires comme renfort. Ceux-ci peuvent être prélevés soit sur des pions qui ne sont pas encore en jeu, soit sur ceux de la case « Éliminé/Eliminated » du plateau de jeu. Cependant, un joueur ne peut en aucun cas avoir plus de marqueurs en jeu qu'il n'en existe dans le nombre total de marqueurs. Des renforts inutilisables sont perdus.

## 21.0 Détection



Dans le jeu avancé, les cibles au sol doivent être détectées avant de pouvoir être attaquées par des missions d'attaque (frappes d'armes stratégiques, frappes de QG, frappes d'hélicoptères ou frappes aériennes). Les unités ennemies peuvent être détectées de l'une des quatre manières suivantes :

1. Détection automatique.
2. Reconnaissance aérienne en raison du niveau de supériorité aérienne (toutes les unités terrestres à l'exception des QG, des postes d'artillerie et d'approvisionnement).
3. Détection électronique (QG mais non QG suprême).
4. Détection par reconnaissance des forces d'opérations spéciales (toutes les unités).
5. Une unité ciblée reste détectée pour le tour.

## 21.1 Détection automatique

Les cibles suivantes sont toujours «détectées» lors des frappes :

1. Toutes les installations, aérodromes et ponts.
2. Toutes les unités terrestres ennemies adjacentes à une unité terrestre amie

## 21.2 Reconnaissance Aérienne

A chaque tour, le Niveau de Supériorité Aérienne [22.6] indique une distance en hexagones depuis une base aérienne ou un aérodrome ami dans lequel les unités terrestres ennemies en Terrain plat (Flat), accidenté (Rough) ou marécageux (Marsh), tout type de route ou les hexs superposés sont automatiquement détectés. Les QG, l'artillerie et les dépôts d'approvisionnement ne sont jamais détectés par la reconnaissance aérienne.

**Note de jeu: Les unités situées dans des hexs sans routes ou autoroutes de terrain plat boisés, de collines, de collines boisées, de zones urbaines ou de zones montagneuses / hautes montagnes ne sont jamais automatiquement détectées par la reconnaissance aérienne.**

**Note de conception: Cela reflète les éléments de reconnaissance stratégique, tels que les plates-formes américaines JSTARS, ainsi que les capacités de reconnaissance tactique et les UAV.**

### 21.2.1 Zones de détection

Reportez-vous au tableau de supériorité aérienne sur la carte pour connaître les plages de détection associées au niveau de supériorité.

Une base aérienne ou un aérodrome avec un marqueur Strike 2 ou Destroyed ne peut pas être utilisé pour la détection.

Ne placez pas de marqueurs «détectés» sur les unités détectées automatiquement ou par reconnaissance aérienne. Ce type de détection représente une plage de détection à tout moment du tour, pas une unité particulière qui a été détectée pendant la durée du tour.

## 21.3 Détection électronique

**Notes de conception : Ceci représente les efforts de chaque partie pour détecter les QG de l'autre par une multitude de moyens électroniques. Certains pays, dotés d'électronique supérieure et de capacités de guerre électronique avancées, ont un avantage considérable dans ce domaine.**

Au cours de la phase de détection électronique de chaque tour de jeu, chaque joueur - alternant – lance un dé sur la table de détection électronique pour tenter de détecter des unités spécifiques de QG ennemi. Les QG suprêmes ne peuvent pas être choisis comme cibles pour la détection électronique. Le tableau de détection électronique et le GSR indiqueront le nombre de jets autorisés par nation.

Pour résoudre chaque tentative, désignez la cible et lancez le dé une fois sur la table de détection électronique dans la colonne appropriée. Un joueur peut tenter de détecter une cible plus d'une fois dans la phase. Un résultat «D» indique que le QG ciblé a été «détecté». Placez un marqueur "Détecté" sur toutes les cibles détectées.

### 21.3.1 Effets de la météo

Les tempêtes réduisent le nombre de tentatives de chaque nationalité d'un point.

### 21.4 Reconnaissance des forces d'opérations spéciales [20.2.2]

Les FOS Recon sont le seul moyen de détecter le QG suprême ou les dépôts d'approvisionnement ennemis qui ne sont pas adjacents à une unité de combat amie.

### 21.5 Détection navale [voir 17.1.2]

## 22.0 Air Power

Note de conception : Ce jeu aérien n'est pas pour les âmes sensibles. Cela augmentera considérablement le temps nécessaire pour jouer au jeu. Il fournira également un aperçu beaucoup plus précis de la manière dont les belligérants pourraient mener une guerre future et utiliser la puissance aérienne pour influencer sur l'issue de la guerre.

Le jeu avancé utilise les unités aériennes incluses dans le stock de marqueurs.

**Important: ignorez toutes les règles standard relatives aux points aériens et aux tirs de défense aérienne. Remplacez à la place par les règles suivantes:**

### 22.1 Emplacement d'une unité aérienne

L'emplacement de la base [22.4] d'une unité aérienne est importante en termes de portée et de destruction éventuelle, car les bases aériennes / aérodromes amis sont endommagées, détruites ou capturées.

#### 22.1.1 Plateau pour le combat aérien. (Air Display)

Le plateau pour le combat aérien (Air Display) est le point central du jeu aérien avancé. Toutes les unités aériennes sont placées dans l'une des cases de ce plateau, représentant les bases aériennes / aérodromes de la zone opérationnelle. Les plus petites cases représentent les avions basés sur les transporteurs dans les zones maritimes environnantes ou les cases côtières.

#### 22.1.2 Limitations des bases aériennes.

Le GSR limite les emplacements où les unités aériennes peuvent être basées.

#### 22.1.3 Cases de base aérienne.

Le plateau contient des cases divisées en zones pour les avions prêts (Ready), ayant volé (Flown) et ayant abandonné la mission (Aborted). Dans certains cas, une zone de récupération est indiquée (Recovery area). Lorsqu'une zone de récupération existe, les unités aériennes y sont placées plutôt que dans la zone «Flown» après avoir mené une mission. Toutes les unités aériennes ne participant pas actuellement à une mission se trouveront dans l'une de ces cases. Seules les unités de la case «Prêt/Ready» sont éligibles pour effectuer des missions. Les unités dans la case «Abandon/Aborted» ou «Récupération» doivent réussir un jet de maintenance (répertorié dans chaque case) pour pouvoir passer à la case «Prêt/Ready» au cours de la phase de réorganisation. Les unités qui échouent au dé passent le tour suivant dans la case "A Volé/Flown" à la place. Les unités de n'importe quelle case peuvent également être endommagées à la suite de frappes ou de raids de l'ennemi.

#### 22.1.4 Dommages causés aux unités dans les cases de base aérienne.

Les unités situées dans les cases de base peuvent être endommagées lorsque des aérodromes ou des bases aériennes amis sont endommagés (ou détruits) ou capturés. [27.6]

## 22.2 Valeurs des aéronefs, conditions météorologiques et éligibilité à la mission



Chaque unité aérienne possède plusieurs valeurs numériques. Pour une explication des valeurs, voir 15.2. Les unités aériennes ne peuvent pas effectuer de missions pour lesquelles elles n'ont pas une valeur de «1» ou plus. Cette valeur peut être modifiée par la météo.

### 22.2.1 Effets des conditions météorologiques sur les évaluations des unités aériennes

Le mauvais temps peut dégrader les résultats de combat d'une unité aérienne, comme suit:

**22.2.1.1 Ciel couvert/Overcast:** toutes les unités qui ont un «A» dans le coin supérieur gauche de leur marqueur (pour indiquer «Capacité Tout temps/All Weather») volent normalement pendant les tours de ciel couvert. Les unités sans «A» voient leurs trois valeurs de combat divisées par deux (arrondies à l'inférieur). Notez que cela peut réduire la valeur de certaines unités ("1") à "0", les rendant ainsi inéligibles aux missions utilisant cette valeur. Les unités qui sont totalement incapables de mener des missions (c'est-à-dire que leurs trois valeurs sont réduites à «0») peuvent être déplacées vers la case « Flown » pour rappeler qu'elles ne peuvent effectuer aucune mission.

**22.2.1.2 Tempêtes/Storm:** les valeurs de combat des unités notées «A» sont réduites de moitié (arrondies vers le bas). Il est interdit aux unités sans qualification «A» de voler pendant les tours de tempête. Les unités aériennes qui sont dans la case « Prêt/Ready » et qui sont interdites de vol en cas de tempêtes (ou parce que la météo a réduit toutes leurs valeurs de combat à «0») sont déplacées de la case «Prêt/Ready» à la case «A Volé/Flown» pendant la phase météorologique.

**22.2.1.3 Pertes de pas:** si une unité subit une perte de pas en effectuant une mission (y compris la supériorité aérienne) qui affecte sa qualification de telle sorte qu'elle ne serait plus éligible pour la mission, elle est immédiatement placée dans la case « A volé/Flown » après avoir résolu tout combat aérien dans lequel elle est engagée.

### 22.2.2 Éligibilité des escadrilles de porte-avions

Les unités aériennes des porte-avions peuvent ne pas être éligibles pour des missions particulières en fonction de leur rayon d'action et de l'emplacement du CV (porte-avions) d'origine de l'unité. Le GSR détaillera les effets de portée et la composition des escadrilles.

## 22.3 Portée d'un aéronef

La portée de chaque avion (la lettre dans le coin supérieur gauche du marqueur: S = Court; M = Moyen; L = Long; U = Illimité) détermine la distance à laquelle une unité aérienne peut voler et à partir de quel endroit. Les limites de distance seront spécifiées dans le GSR.

## 22.4 Déplacement des unités sur les cases du plateau de combat aérien.

Au début d'une partie, toutes les unités aériennes disponibles dès le départ commenceront dans l'une des cases «Prêt/Ready» du plateau.

Pendant la phase aérienne / navale, chaque joueur peut déplacer toutes les unités aériennes éligibles des cases «Prêt» à la case «Supériorité aérienne». Toutes les unités qui doivent «Abandonnées/Aborted» pendant le tour sont immédiatement placées dans la case «abandon/Aborted» de leur pays de base (ou de leur porte-avions).

Les unités restant dans la case de supériorité aérienne à la fin du combat de supériorité aérienne sont les seules unités autorisées à effectuer des missions d'escorte ou d'interception (exception: unités aériennes basées sur les porte-avions [17.1.4 # 4]) pendant le reste du tour. Lorsque les unités sont choisies pour effectuer ces missions, retirez-les de la case de supériorité aérienne et placez-les avec leur mission sur la cible sur la carte de jeu. Une fois la mission terminée, si elles n'ont pas « abandonnés/Aborted », elles sont

placées dans la zone «A Volé/Flown» ou «Récupération/Recovery» de leur case de base (ou de leur porte-avions) d'origine.

Les unités basées sur les porte-avions doivent se déplacer avec leurs CV et leurs CVN. Si des cases de base de porte-avions distinctes sont fournies pour chaque zone en mer / zone maritime et qu'un porte-avions change de zone en mer / zone maritime, l'escadrille est déplacée vers la case de base de porte-avions de la zone mer. Chaque unité est placée dans la même case qu'elle occupait dans l'autre zone maritime.

Au cours de la phase de réorganisation de chaque tour de jeu, toutes les unités des cases «A volé/Flown» sont déplacées vers la case «Prêt» de la même base. Chaque unité de la case «Abandon/Aborted» ou «Récupération/Recovery» subit un contrôle de maintenance pour déterminer si elle effectuera des missions au cours du prochain tour. Lancez un dé pour chaque unité. Si le résultat se situe dans la plage indiquée dans la case «Abandon /Abort» ou «Récupération/Recovery» de la base pour «Prêt/Ready», placez l'appareil dans la case «Prêt/Ready». Sinon, placez l'unité dans la case «A Volé/Flown».

Au cours de la phase de renfort et de remplacement de chaque tour de jeu, un camp peut recevoir des unités aériennes en renfort. Lorsque cela se produit, placez les renforts comme spécifié dans les règles spécifiques au jeu.

## **22.5 Supériorité aérienne et combat aérien**

Dans le jeu avancé, les niveaux de supériorité aérienne sont déterminés en effectuant un combat de supériorité aérienne au cours de la phase aérienne / navale de chaque tour. Les capacités de reconnaissance aérienne de chaque camp sont déterminées par le niveau de supériorité aérienne pour ce tour de jeu.

## **22.6 Supériorité aérienne**

Les niveaux de supériorité aérienne sont déterminés par le ratio d'avions amis et ennemis restant dans la case de supériorité aérienne du plateau de combat aérien à la fin du combat de supériorité aérienne. Reportez-vous à l'écran de supériorité aérienne. Si un camp a zéro unité dans la case de supériorité aérienne, considérez qu'il en a une pour le calcul de la supériorité aérienne.

### **22.6.1 Attribution des unités à la supériorité aérienne**

Au cours de la phase de supériorité aérienne de la phase aérienne / navale de chaque tour de jeu, les deux joueurs comptent le nombre de leurs marqueurs Airbase / Airfields possédant un marqueur Strike. Le joueur qui en est le propriétaire doit déplacer la moitié de ce nombre d'aéronefs (arrondi à un minimum de 1) vers la case « A Volé/Flown » dans la case appropriée du plateau de combat aérien.

Ensuite, les deux joueurs comptent le nombre de leurs bases aériennes / aérodromes capturés ou détruits lors du tour précédent ou lors de la phase des Forces d'opérations spéciales du tour d'Initiative en cours (le cas échéant). Notez qu'il existe un marqueur pour l'enregistrer sur la piste d'enregistrement générale. Le joueur adverse peut déplacer la moitié de ce nombre d'aéronefs (arrondi à un minimum de 1) dans la case « A Volé » dans la case appropriée du plateau de combat aérien.

Les deux joueurs peuvent ensuite placer dans la case de supériorité aérienne du plateau de combat aérien toute unité aérienne possédant une valeur de combat air-à-air au moins égale à «1» (après modification en fonction de la météo). Toute unité prête et à portée peut être utilisée dans le combat de supériorité aérienne. Le joueur avec un avantage AWAC de 1 ou plus se place en second. Si le marqueur AWACs Advantage est dans la case «0», les deux joueurs se placent simultanément.

## 22.6.2 Combat de supériorité aérienne

Une fois les unités placées, le combat de supériorité aérienne s'ensuit. Il se compose des étapes suivantes:



1. Vérifiez le niveau d'avantage AWACS (indiqué sur la carte ou sur la carte d'aide du joueur). Le camp avec l'avantage choisit ce nombre d'engagements, suivi par son adversaire en choisissant un. Si l'avantage de AWAC est égal à 0, faire de façon alternée, le joueur ayant l'Initiative / Premier joueur choisissant en premier un engagement. Continuez à alterner de cette façon.

Exemple: le côté allié a un avantage AWAC de 2. Le joueur allié choisit un F-22 pour engager un MiG-29 non-allié et un F-35 pour s'engager avec un Su-35 non-allié. Le joueur non allié choisit alors un seul engagement. Ils alternent de cette façon jusqu'à ce que tous soient engagés ou déclarés «évitent le combat».

2. Si, après avoir choisi tous les engagements, une partie possède des unités aériennes non engagées, le joueur propriétaire peut choisir de :

- Engager l'unité aérienne contre l'unité ennemie de son choix (un seul engagement ne peut jamais contenir plus de trois unités aériennes [22.6.4]).

- Évitez les combats. Les unités en surplus survivent automatiquement au combat de supériorité aérienne et restent dans la case de supériorité aérienne à la fin du combat.

3. Résoudre le combat aérien conformément à [22.6.3].
4. Toutes les unités ayant survécu au combat de supériorité aérienne, ainsi que les unités en excès ayant choisi d'éviter le combat, restent dans la case Supériorité aérienne.
5. Déterminez le niveau de supériorité aérienne de ce tour, en vous basant sur le ratio des unités aériennes restantes de chaque camp dans la case de supériorité aérienne.
6. Si un camp obtient la suprématie aérienne, déplacez l'avantage des AWACs en sa faveur de deux; si vous avez un autre niveau de supériorité aérienne, changez-le d'un point.

Exemple d'ajustement de la supériorité aérienne: le PRC a actuellement un niveau d'avantage AWAC de «1». Les alliés obtiennent un avantage aérien. Le marqueur AWACs Advantage est placé sur «0».

## 22.6.3 Combat aérien

Le combat aérien est résolu selon les trois étapes suivantes:

- **Combat à longue portée / Long-range Combat** : il s'agit de la première étape du combat, car les unités aériennes dotées de capteurs et d'armes à longue portée s'engagent entre 30 et 100 miles. Toute unité avec l'indication «\*\*» après son indice de combat air-à-air peut tirer pendant le combat à longue distance. Tous les combats à longue portée sont simultanés.

- **Combat à distance / Stand-off Combat** : cette étape a lieu après le combat à longue portée. Il représente les unités qui tirent des missiles guidés par radar à une distance de 10 à 30 miles. Toute unité avec l'indication "\*" ou "\*\*\*" après son indice de combat aérien peut tirer pendant le combat à distance. Les combats à distance sont simultanés, quelles que soient les valeurs de combat air-air, sauf dans le cas des unités qui ont gagné l'avantage (résultat « Ad ») sur leur adversaire lors d'une étape de combat antérieure, qui tirent toujours avant leur adversaire « Désavantagé ».

• **Combat rapproché / Dogfight Combat** : C'est la dernière étape du combat aérien. Il représente les unités aériennes qui tirent des missiles infrarouges et avec des canons à des distances allant de zéro à 10 miles. Toutes les unités sont éligibles au tir en combat rapproché. Les combats aériens sont résolus de manière séquentielle, à partir de celui possédant la valeur la plus élevée jusqu'à la valeur la plus basse.

**Exception: une unité qui a gagné un avantage sur son adversaire lors de la phase de combat précédente tire toujours avant cet adversaire.**

Une fois que toutes les unités ayant la même valeur de combat air-air ont tiré, les pertes sont affectées avant de poursuivre avec les unités avec les meilleures valeurs suivantes. Les combats aériens ne sont considérés comme simultanés qu'entre deux aéronefs ayant la même valeur de combat aérien (à l'exception des aéronefs avantagés).

#### **22.6.4 Engagements multi-unités dans un combat de supériorité aérienne**

Lorsqu'un joueur ayant des unités en excès, après que tous les engagements de supériorité aérienne ont été choisis, décide d'engager des unités ennemies avec ses unités en excès, des engagements multi-unités ont lieu. Un seul engagement ne peut jamais contenir plus de trois unités aériennes (deux contre une). Les règles suivantes régissent les engagements multi-unités:

**22.6.4.1 Engagement** : L'unité attaquée par deux unités ennemies peut tirer sur l'une ou l'autre unité mais pas sur les deux au cours d'une étape donnée. Elle peut tirer sur une unité à un stade et sur l'autre à un stade ultérieur. Si l'unité obtient un avantage, cet avantage ne vise que l'une des unités adverses (celle contre laquelle elle a obtenu le résultat "Ad").

Si les deux unités ont la capacité Longue distance « \*\* » ou Stand-off « \* », elles tirent simultanément sur la même unité, avec tous les résultats cumulatifs. Dans les combats aériens, cependant, si les deux unités ont des valeurs de combat aérien différentes, leur tir n'est pas simultané et les résultats sont appliqués séparément au moment où elles tirent.

**22.6.4.2 Réengagement** : Le réengagement n'est autorisé que pendant le combat par interception aérienne et jamais dans un combat de supériorité aérienne. Les unités qui détruisent ou obligent leur adversaire à abandonner au cours de la phase de combat de supériorité aérienne à longue distance (Long-range) ou à distance (Stand-off) ne peuvent pas engager une autre unité ennemie. Elles sont inactives pour le reste du combat de supériorité aérienne.

#### **22.6.5 Résolution du combat aérien**

Pour résoudre un combat aérien, le joueur qui fait feu compare la valeur de combat aérien [15.2.3] de son aéronef à la valeur de combat air-air de l'aéronef en défense. La différence détermine la colonne initiale de la table de combat aérien sur laquelle le combat sera résolu.

Le joueur attaquant détermine ensuite les DRM pouvant s'appliquer au type de combat. Reportez-vous au tableau de combat aérien pour connaître les modificateurs applicables.

Le joueur attaquant lance alors le dé, applique les modificateurs et se reporte au résultat de la colonne appropriée. Les résultats sont appliqués après que toutes les unités aériennes ayant le même indice de combat aérien aient tiré.

Si deux unités obtiennent un résultat Avantage l'une contre l'autre, aucune ne reçoit l'avantage (traiter comme aucun résultat pour les deux).

### 22.6.6 Désengagement

Un joueur peut, après tout round de combat à Longue distance ou à distance, faire abandonner « Abort » volontairement une unité aérienne. Placez simplement l'unité dans la boîte d'abandon appropriée « Aborted ». L'attaquant doit déclarer le premier.

Exemple: un F-22 américain intercepte une mission de frappe de la RPC composée d'un JH-7 escorté par un J-10. Pendant un combat à longue portée, le F-22 provoque l'abandon du J-10; le JH-7 choisit d'abandonner aussi plutôt que de faire face à une destruction certaine.

### 22.6.7 Survie en supériorité aérienne

Les unités qui survivent à la supériorité aérienne peuvent être utilisées comme intercepteurs ou escortes lors des phases de frappe suivantes.

## 23.0 Missions air-sol

Les unités aériennes peuvent effectuer plusieurs types de missions air-sol. Au cours de la phase d'attaque (restrictions indiquées dans les SOP pour la deuxième phase d'attaque), les unités dans la case « Prêt/Ready » avec une valeur de frappe égale ou supérieure à «1» peuvent effectuer des missions de frappe contre des unités cibles éligibles sur la carte, les tableaux ou les pistes de détection SAM ou AAA [24.0]. Les unités Wild Weasel [15.2.9] ne peuvent effectuer que des Frappes Wild Weasel contre des pistes SAM ou de détection ennemies. Au cours de tout segment de combat, toute unité ayant un indice de soutien au combat de «1» ou plus peut effectuer une mission de soutien au combat. Les joueurs peuvent également mener des missions d'extraction aérienne [23.6].

### 23.1 Préparation et attribution d'une mission

Un maximum de quatre unités peuvent participer à une même mission de frappe air-sol: deux unités aériennes de frappe maximum et deux unités aériennes autres que de frappe pouvant être affectées à la mission en tant qu'escortes à partir de la case de supériorité aérienne ou les unités Wild Weasel de la case « Prêt/Ready » .

Les unités ne peuvent pas effectuer de mission pour laquelle elles n'ont pas une valeur minimale de «1» (après ajustement en fonction de la météo). Ainsi, un F-15C avec des valeurs de combat air-air «5 \* -0-0» ne peut effectuer ni missions d'appui au combat ni de frappe, mais s'il est dans la case de supériorité aérienne, il peut escorter (ou intercepter) ces missions.

### 23.2 Attribution et séquence

Au début de chaque phase de frappe (ou pendant le segment de combat pour l'appui au combat), chaque joueur annonce les objectifs de sa ou ses missions air-sol conformément à la séquence de jeu. Au fur et à mesure que les missions sont annoncées, chaque joueur place chaque mission air-sol (1 à 4 unités aériennes) dans une pile au-dessus ou à proximité de la cible. Pour les missions de frappe (Strikes) et Wild Weasel, toutes les missions doivent être annoncées avant d'être résolues. Pour les missions d'appui au combat, toutes les missions (attaquant et défenseur) sont annoncées, placées et résolues l'une après l'autre, à mesure que les combats au sol sont annoncés et résolus. Toute unité attaquante qui survit à l'ADF (Détection, Interception possible, SAM et AAA) [24.0] peut résoudre sa mission.

## 23.3 Résolution des missions Wild Weasel (belette sauvage)



Des missions Wild Weasel [15.2.9] peuvent être attribuées aux pistes de détection et de SAM de l'ennemi [24.1]. Ils peuvent également accompagner les missions de frappe dans un but de suppression de la défense.

Ces missions sont attribuées et résolues de la même manière que les autres frappes, sauf qu'elles le sont avant chaque mission de frappe au cours de chaque phase de frappe (c'est-à-dire que les résultats obtenus par les missions Wild Weasel abaissent les capacités de défense aérienne de l'ennemi avant que les autres unités de frappe attaquent.)

Chaque unité aérienne Wild Weasel participant à une mission doit choisir comme cible l'une des deux pistes : SAM ou détection aérienne. Si deux unités Wild Weasels sont utilisées dans une même mission, elles peuvent chacune attaquer la même piste ou des pistes séparées, à la discrétion du joueur propriétaire. Les attaques se déroulent de la même manière et avec les mêmes DRM que les missions de frappe, mais elles sont toujours résolues dans la même colonne de la table de frappe: là où «Wild Weasel» et «Air Defence Tracks» se croisent; voir la table de frappe pour les résultats.

## 23.4 Résolution des missions de frappe aérienne.

Il ne peut pas être attribué plus d'une frappe aérienne et une frappe d'hélicoptère contre une cible unique par phase de frappe. *Exception: Frappes Wild Weasel sur la piste de défense aérienne.* Les missions de frappe aérienne peuvent être ciblées contre :

1. Toute unité terrestre, unité navale, QG, MSU ou dépôt d'approvisionnement détecté.
2. Toute installation, aérodrome, pont ou tête de pont ennemi.
3. Chacun des marqueurs de la piste de défense aérienne de l'ennemi (Détection, SAM, AAA).
4. N'importe quel hex pour interdire le mouvement.

Les missions d'attaque par hélicoptère peuvent être ciblées contre:

1. Toute unité terrestre, QG, MSU ou dépôt d'approvisionnement détecté.
2. N'importe quel hex pour interdire le mouvement.
3. Toute tête de pont ennemie.

### 23.4.1 Frappes aériennes

Les unités de frappe en mission attaquent individuellement la cible. Pour résoudre l'attaque, lancez une fois par unité de frappe et reportez-vous à la table de frappe ou d'interdiction. Faites un renvoi entre l'indice de frappe de l'unité et le terrain de la cible (ou utilisez les lignes «Pistes de défense antiaérienne» ou «Cible renforcée», le cas échéant). Lisez la colonne jusqu'à l'intersection avec le résultat du dé (tel que modifié par les DRM) pour trouver le résultat de la frappe.

Les jets de frappe peuvent être modifiés comme indiqué sur l'aide au jeu.

Les résultats diffèrent selon le type de cible attaquée. Ils comprennent les pertes de pas, marqueurs de dégâts « Strike » et les diminutions des pistes de défense aérienne. Voir la table de frappe pour plus de détails. Appliquez tous les résultats immédiatement à l'exception des dommages collatéraux [27.7.4] et des réductions des pistes de défense antiaérienne résultant d'attaques de type non-Wild Weasel. Les réductions des dommages collatéraux et de la défense antiaérienne sont appliquées à la fin de la phase de frappe en cours.

**23.4.1.1 Unités aériennes navales (de porte-avions) par rapport aux unités navales:** Les unités aériennes navales basées sur les porte-avions reçoivent un DRM supplémentaire de -1 lors d'une frappe contre une unité navale [17.1.4]. Le RSG définira quelles unités aériennes sont des unités aériennes navales.

## 23.4.2 Frappes d'hélicoptères



Des frappes d'hélicoptères peuvent être infligées à toute cible valable se trouvant à portée de l'hélicoptère d'attaque. Faites pivoter l'hélicoptère de 90 ° pour chaque mission. Un hélicoptère d'attaque pivoté à 180 ° n'est pas autorisé à effectuer une mission.

Chaque frappe d'hélicoptère est composée d'un hélicoptère d'attaque unique. Aucune escorte ou suppression de défense Wild Weasels ne sont autorisées.

Les frappes d'hélicoptères subissent une détection locale [24.2] et, si elles sont détectées, un tir «local» de SAM [24.5.2] et un tir AAA [24.6.2].

Ces frappes sont résolues sur la table des frappes à l'aide des colonnes de frappe «Hélicoptère 1» ou «Hélicoptère 2» (correspondant à l'indice de soutien au combat de l'hélicoptère).

## 23.4.3 Cibles renforcées

Certaines cibles du jeu sont considérées comme des cibles «renforcées» et possèdent leur propre ligne de terrain sur la table de frappe. Celles-ci représentent des cibles souterraines ou spécialement protégées et renforcées contre les attaques aériennes. Les cibles renforcées sont:

1. Les QG suprêmes.
2. Tous les dépôts d'approvisionnement (des deux côtés).
3. Les têtes de pont.
4. Les Ports (lorsqu'ils sont attaqués par des missiles de croisière / des armes stratégiques [26.0]).
5. Les Unités navales.
6. Les autres unités comme spécifié dans les règles spécifiques au jeu.

## 23.4.4 Résultats d'interdiction



Si une frappe réussit sur la table de frappe d'interdiction, l'hex est considéré comme interdit. Toute unité traversant cet hex paye un ou deux PM supplémentaires, comme indiqué par le marqueur Frappe d'interdiction. De plus, aucun mouvement routier n'est autorisé dans, à travers ou hors de l'hex. Une unité qui commence le mouvement au sol dans un hex interdit doit payer le coût de mouvement supplémentaire pour quitter l'hex.

## 23.5 Résolution des missions d'appui au combat

Le joueur attaquant dans un combat peut affecter jusqu'à deux unités aériennes [23.1] plus deux autres unités aériennes (escortes et / ou Wild Weasel) et / ou un ou deux hélicoptères d'attaque pour soutenir ce combat. Le joueur en défense peut affecter une unité aérienne capable de soutenir le combat, ainsi que deux autres unités aériennes (escortes et / ou Wild Weasel) et / ou un hélicoptère d'attaque pour soutenir ce combat.

Si deux unités aériennes assurent le soutien au combat pour une attaque donnée, elles doivent toutes deux faire partie de la même mission. Elles ne peuvent pas voler en tant que missions séparées. Chaque hélicoptère d'attaque qui effectue une mission d'appui au combat vole individuellement. Ainsi, il y a une tentative de détection par l'ennemi contre la mission aérienne et une tentative de détection contre chaque hélicoptère d'attaque.

Les unités aériennes et les hélicoptères qui survivent à la défense aérienne ennemie [24.0] appliquent leur indice de soutien au combat sous forme de DRM au combat terrestre. Pour les unités soutenant une attaque, leur indice de soutien au combat est appliqué en tant que DRM négatif. Pour les unités soutenant la défense, leur indice de soutien au combat est appliqué comme un DRM positif. Ainsi, un US A-10C fournit un DRM de «-4» à l'attaque ou un DRM de «+4» à la défense, tandis qu'un hélicoptère de marine américain AH-1 fournirait un «-1» ou «+1».

Les DRM adverses infligés aux missions des avions ou des hélicoptères s'appliquent différemment des missions de frappes / Strike et Wild Weasel. Etant donné que les avions et les hélicoptères de soutien au combat appliquent l'indice de soutien au combat en tant que DRM direct à un combat terrestre, le résultat «+ #» de SAM et / ou AAA est soustrait de la valeur de soutien au combat de l'unité affectée. Ainsi, une unité Apache US AH-64 (indice de soutien au combat = "2") qui prend un résultat "+2" de SAM et / ou AAA perd les deux points de soutien au combat et ne peut donc plus effectivement soutenir le combat.

### 23.6 Missions aériennes de pose de mines.

Lors de tout tour sans tempête, au cours de chaque phase de frappe, chaque joueur peut affecter une mission de minage aérien. Pour mener une telle mission, le joueur place un marqueur de mine «1» dans l'hex cible. Il peut ensuite affecter jusqu'à deux escortes et une unité Wild Weasel à la mission. Si l'hex cible se trouve le long d'un littoral ami et non adjacent à une unité navale ennemie ni à moins de deux hexs d'un QG ennemi, la mission subit une détection locale et, si elle est détectée, un tir SAM local mais pas le AAA ADF; sinon, utilisez les valeurs ADF de l'unité navale ou les valeurs ADF de l'ennemi, respectivement.

Le marqueur Mine est traité comme une unité aérienne avec une valeur de combat air-air égale à (0). Tout résultat de l'ADF sur le marqueur de mine nominal «Unité aérienne» supprime définitivement le marqueur de la partie. Note de conception: le retrait du marqueur Mine du jeu représente la destruction des actifs limités pouvant mener à une pose de mine par voie aérienne.

## 24.0 Défenses aériennes

Le tir de défense aérienne (ADF) est résolu sur la table de défense aérienne du jeu avancé. Il existe deux systèmes de défense aérienne modélisés dans la série Next War. Le premier est le système de défense aérienne intégré de chaque pays, composé de radars, d'intercepteurs, de sites SAM à longue portée et de sites AAA. Ce système est représenté dans le jeu par le biais des pistes de défense aérienne de chaque pays. Les unités du QG, cependant, aident à étendre la portée des radars à longue portée, des intercepteurs et des SAM à mesure que l'armée avance. Ceci est appelé «ADF normal». Le deuxième système de défense aérienne du jeu est le système «Local ADF», constitué de SAM à courte portée et d'AAA, que l'on trouve dans les différentes armées afin de fournir une bulle de protection aux unités militaires proches.

Les résultats de la table de détection déterminent la capacité du camp à se défendre contre la mission : un résultat «ED» autorise les Interception et les tirs SAM / AAA, tandis qu'un résultat «D» autorise uniquement les tirs SAM / AAA. Indiquer les frappes détectées avec n'importe quel marqueur pratique pour désigner ceux qui peuvent être interceptés et ceux qui ne sont soumis qu'à l'ADF.

Note de jeu: Pour plus de commodité, nous suggérons d'utiliser «Cible -2» pour «ED» et «Cible -1» pour «D»; rappelez-vous que ceux-ci ne désignent pas les DRM pour la détection, l'Interception, les SAM, les AAA ou pour les frappes. Le supplément Next War Series dispose de marqueurs à cet effet.

### 24.1 Le réseau de défense aérienne «normal»



Chaque partie dispose d'un réseau de défense aérienne représenté par une piste numérotée. Les joueurs déplacent les marqueurs «Detection», «AAA» et «SAM» sur les pistes pour représenter les capacités de défense aérienne actuelles de chaque pays. Lorsqu'un joueur tente de détecter ou

d'attaquer une frappe aérienne entrante en utilisant «ADF normal», il utilise les valeurs de sa piste actuelle modifiées par les DRM appropriés (voir Tables de jeux avancées PAC) pour résoudre la tentative.

Ces pistes peuvent être attaquées par des attaques aériennes, des missions Wild Weasel et (pour les pistes de détection / SAM) des missions d'opérations spéciales [20.1.3]. Les trois pistes peuvent être réparées [27.9.2].

**Important: sauf dans le cas des missions Wild Weasel, toutes les tentatives de détection sont effectuées avant que tout combat Interception / SAM ultérieur soit attribué et résolu.**

## **24.2 Le réseau de défense aérienne «local»**

Lorsqu'une unité n'est pas soumise aux procédures «ADF normales», elle peut être soumise à un «ADF local». Lorsqu'un joueur tente de détecter ou d'attaquer lors d'une frappe aérienne, d'un soutien au combat, d'un transport aérien, de Parachutage ou d'une mission aéromobile, il utilise les valeurs identifiées comme «Locales» sur la table de défense aérienne du jeu avancé. Ces valeurs ne peuvent pas être modifiées pendant la partie.

## **24.3 Appliquer les Tirs de défense aérienne**

Chaque fois qu'une mission de frappe aérienne, d'appui au combat, de transport aérien, de mouvement aéroporté / parachutage ou de mouvement aéromobile est lancée dans la zone de jeu ou contre la piste de défense aérienne de l'un des camps, le camp attaqué tente de la détecter en utilisant les valeurs ADF appropriées [24.1 & 24.2] comme décrit ci-dessous.

### **24.3.1 Frappe et soutien au combat des unités aériennes**

Si la cible est la piste de défense aérienne ou si son hexagone se trouve soit dans un pays ennemi, soit à moins de deux hexagones d'un QG et / ou d'une installation ennemie, lancez un jet de dés en utilisant «ADF normal» [24.1] pour chaque mission. Si les conditions ci-dessus ne s'appliquent pas, utilisez «ADF local» [24.2].

### **24.3.2 Attaque au sol et soutien au combat par hélicoptère.**

Utilisez l'ADF local [24.2] contre toutes ces missions.

### **24.3.3 Mouvement / Transport par avion**

Si l'hex cible de la mission se trouve soit dans un pays ennemi, soit à moins de deux hexs d'un QG ennemi, utilisez l'«ADF local» [24.2] pour la détection et les SAM. La mission est également soumise à la section locale AAA si elle est détectée et que l'hex cible se trouve dans un rayon de deux hex d'une unité terrestre ou d'une installation ennemie.

### **24.3.4 transport aérien / mouvement aéroporté / Parachutage**

La détection pour les unités effectuant des missions de transport aérien ou de mouvement aéroporté / Parachutage est déterminée par l'emplacement de l'hex cible de la mission, le type de mission exécutée, la proximité des unités ennemies et des QG ou installations, et le niveau actuel de supériorité aérienne [22.6] comme suit:

1. Si l'hexagone cible d'une mission de transport aérien ou de mouvement aéroporté / Parachutage est dans ou si la mission survole un pays ennemi, utilisez «ADF normal» [24.1]. Les missions détectées qui survivent à des SAM ennemies [24.5] ne subissent un tir AAA [24.6] que si elles se trouvent à moins de deux hexs d'une unité terrestre ou d'une installation ennemie.
2. Ou, si l'hex de la mission se trouve dans un pays ami, dans un rayon de deux hexs d'un QG ennemi et...
  - a. ... Si le camp qui effectue la mission a un niveau quelconque de supériorité aérienne ou qu'il est contesté, utilisez «ADF local» [24.2];
  - ou b. ... Si le camp non en mission a un niveau quelconque de supériorité aérienne, utilisez «ADF normal» [24.1].

3. Ou, si l'hex cible de la mission se trouve dans un pays ami ou neutre et...
  - a. ... Si le camp de la mission a un niveau de supériorité aérienne ou est contesté, il n'y a pas d'ADF, ou b. ... Si le camp non en mission a un niveau quelconque de supériorité aérienne, le terme «ADF normal» [24.1] est utilisé, sauf que le tir SAM et / ou AAA n'est effectué que si l'hex cible est à moins de deux hexs de toute unité terrestre ou installation ennemie.

## 24.4 Interception des frappes aériennes / mission de soutien au combat

Tout d'abord, chaque joueur peut affecter, comme intercepteurs, ses unités aériennes dans la case de supériorité aérienne contre toutes frappes ou missions d'appui au combat ennemies détectées avec un résultat «ED» sur la table de détection. Une ou deux unités aériennes de la zone de supériorité aérienne peuvent intercepter chaque mission de frappe ou de soutien au combat. Le combat aérien s'ensuit comme indiqué ci-dessous. À l'exception des interceptions contre les missions Wild Weasel, tous les intercepteurs sont attribués avant que tous les combats aériens ne soient résolus. Chaque unité terrestre dans une mission Transport aérien / Mouvement aéroporté / Parachutage est transportée par une unité aérienne nominale ayant un indice de combat aérien «(1)» s'il est attaqué par des intercepteurs ennemis.

### 24.4.1 Combat avec les intercepteurs

1. Le combat aérien qui s'ensuit est mené de la même manière que le combat de supériorité aérienne [22.6.2 / 3]. Notez que les unités aériennes non engagées ne peuvent pas tirer pendant ce combat aérien.

2. Le joueur interceptant choisit quel (s) intercepteur (s) engagera quelles unités dans la mission de frappe. Cependant, il doit d'abord engager les unités aériennes d'escorte. S'il a plus d'intercepteurs que la mission à d'escorte, il peut choisir d'engager l'un des appareils de la mission de frappe (ou Wild Weasel [15.2.9]). Si la mission de frappe a plus d'escortes que d'intercepteurs, celles-ci peuvent se «liguer» contre l'intercepteur, comme dans le combat de supériorité aérienne. Si les intercepteurs ne peuvent pas tirer dans le round, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de longue portée, les escortes choisissent les engagements. Seules les unités pouvant tirer dans un round peuvent être engagées.

3. Si, après un combat à longue distance ou à distance, une unité qui intercepte ou escorte n'est plus engagée (parce qu'elle a détruit ou a forcé son adversaire d'origine à abandonner), le joueur peut engager de nouveau cette unité contre toute autre unité aérienne dans le combat. Par exemple, un intercepteur qui a abattu ou a forcé son adversaire d'origine à abandonner pendant un combat à longue portée pourrait se réengager et tirer sur une unité en frappe pendant un combat à distance. Si une escorte abat ou oblige à abandonner un intercepteur pendant le combat à distance, elle peut engager de nouveau une autre unité d'interception pendant le combat rapproché/Dogfight.

4. Les unités avec leur valeur de combat aérien [15.2.3] entre parenthèses ne peuvent jamais tirer en combat aérien. Le nombre entre parenthèses est utilisé pour déterminer le différentiel de l'attaquant. (Ainsi, un B-52 ne peut pas tirer en combat aérien, mais un avion ennemi qui attaquerait le ferait alors contre une valeur de combat air-air du B-52 égale à 1). Les autres aéronefs en mission de frappe et dotés d'une valeur de combat air-air peuvent tirer s'ils sont engagés par des intercepteurs ennemis, mais subissent un DRM «+2».

**Note de conception: Ce DRM représente la difficulté supplémentaire à effectuer des manœuvres de combat aérien avec une charge de munitions air-sol sous vos ailes. C'est un domaine où la diversité des aéronefs est grande. Certains avions plus anciens, par exemple, ne peuvent pas commuter rapidement leurs radars entre les modes d'attaque aérienne et terrestre. Et certains jets d'attaque peuvent faire face à des manœuvres plus radicales que d'autres quand ils sont chargés de bombes. Pour vous, puristes, n'hésitez pas à évaluer les unités vous-même pour refléter cela. Nous proposons une échelle de +1 à +4.**

5. L'interception est terminée à la fin du combat rapproché/Dogfight. Renvoyez les intercepteurs et les escortes survivants dans la case «A Volé/Flown» de leur pays de base. Les unités en mission de frappe survivantes restent et subiront ensuite des tirs de défense aérienne. Tout d'abord, le joueur qui intercepte résout le reste de ses interceptions.

6. Après chaque round de combat, toute unité aérienne peut annuler volontairement la mission.

## 24.5 Tir SAM

Après le combat entre intercepteurs, résolvez le tir SAM par rapport aux unités aériennes restantes dans les missions détectées. À partir de ce moment, résolvez les missions SAM, AAA et de soutien au combat / soutien au combat de chaque unité aérienne d'appui au combat avant la résolution de la prochaine unité aérienne de la mission. Ceci est important, car SAM et AAA produisent des DRM pour le jet de dé de Strike ou de soutien au combat qui s'ensuit. Note de conception: puisque nous avons choisi de ne pas encombrer la carte de nombreux marqueurs «+1», «+2», etc., représentant tous les DRM de la défense aérienne contre les unités aériennes en frappe, cette séquence est destinée à aider les joueurs à garder une trace des DRM uniquement pour les deux unités en frappe par mission à la fois.

### 24.5.1 Tir SAM avec détection normale

Lancer une fois le dé pour chaque unité aérienne en frappe et toutes les unités Wild Weasels qui les accompagnent [15.2.9] (et non pas une fois par mission) sur le tableau de défense antiaérienne du jeu avancé sous la colonne représentant le score SAM actuel du pays en défense (appliquer les modificateurs énumérés). Mettez immédiatement en application les résultats, comme indiqué dans le tableau ADF.

**Note de Jeu: Ce tir ne concerne que les unités aériennes de la mission et toutes les unités de Wild Weasel pouvant accompagner la mission. Les escortes ne peuvent pas être attaquées par les SAM.**

### 24.5.2 Tir SAM avec détection «locale»

Si une mission est détectée par une détection locale, le tir SAM résultant est résolu dans la colonne «Local» du tableau avancé de défense aérienne. Pour les missions d'appui au combat [23.5] uniquement, les résultats «+1» et «+2» sont appliqués différemment. Ce ne sont pas des DRM, mais ils sont plutôt soustraits (jusqu'à un minimum de zéro) de la valeur d'appui au combat de l'unité (avion ou hélicoptère). Ainsi, il est possible pour une unité de voler jusqu'à la cible et, après avoir obtenu un résultat, de ne plus avoir aucune force d'appui pour soutenir le combat.

## 24.6 Tir AAA (Anti-Aircraft Artillery)

Toute unité aérienne qui n'a pas de capacité d'attaque à distance (pour sa valeur de frappe) est toujours attaquée par un tir AAA au cours de son attaque. Les unités ayant une capacité de frappe à distance [15.2.8] ne sont jamais attaquées par des tirs AAA. Si la mission a été détectée, le tir AAA (Normal ou Local) se produit avant que l'unité n'attaque, sinon l'attaque AAA Normale (uniquement) est effectuée après la mission.

Note de jeu: Le tir AAA après la frappe est essentiellement pour voir si l'unité aérienne doit aller dans la case « Abandon/Aborted » ou non, bien que des pertes puissent survenir.

### 24.6.1 Tir AAA avec détection normale

Résolvez le tir AAA en lançant un dé sur la table de défense antiaérienne et en utilisant la colonne "AAA" appropriée. Mettre en œuvre les résultats immédiatement. Les résultats de «+1» ou «+2» contre une unité qui a déjà lancé son attaque n'ont aucun effet.

### 24.6.2 Tir AAA avec détection «locale»

Pour les unités aériennes ou les hélicoptères soumis à des procédures de détection locale, le tir AAA est résolu dans la colonne «Local».

## 24.7 Effets des conditions météorologiques sur la détection, les tirs SAM et AAA

Les défenses antiaériennes sont affectées par le mauvais temps. Lors de tours où le ciel n'est pas dégagé, tous les jets de dés de détection, SAM et AAA génèrent des DRM indésirables, comme indiqué sur les tableaux.

## 24.8 Résultats contre unités de suppression de la défense

Dans tous les cas, les résultats «+ #» n'ont aucun effet sur les unités aériennes désignées pour la suppression de la défense.

## 25.0 Mouvement et transport

Cette section fournit des règles de mouvement supplémentaires par rapport à celles du jeu standard.

### 25.1 Mission de transport aérien

Les missions de transport aérien [8.5.2], Parachutage [25.1.1] et Mouvement aéromobile [8.5.4] peuvent être escortées par deux unités aériennes d'escorte et / ou de suppression de la défense.

**Note de jeu: les mouvements de aéromobiles n'ont pas besoin d'escortes car ils ne peuvent pas être interceptés, mais ils peuvent utiliser la suppression de défense.**

#### 25.1.1 Mouvement aéroporté avancé (Parachutage)

Cette règle modifie les règles de jeu standard relatives au mouvement aéroporté [8.5.3] comme suit.

Lorsque vous lancez le dé sur la table de Parachutage/Paradrop, utilisez les résultats situés à droite de la barre oblique pour déterminer l'effet de la chute. Les résultats et leurs effets sont énumérés sous le tableau.

### 25.2 Changement de base.

Certaines unités aériennes, comme indiqué dans les règles spécifiques au jeu, peuvent changer de base en effectuant une mission de redéfinition des bases. Cela se produit pendant la phase de réorganisation et n'est pas sujet à une détection, une interception ou un tir SAM / AAA. Pour changer de base, le joueur propriétaire déplace toute unité éligible (il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être « rebasées » pendant un tour) de la case «Prêt/Ready» du tableau de la base actuelle à la case «A Volé/Flown» de la nouvelle base ou de la case «A Volé/Flown» ou «Récupération/Recuperation» de sa base actuelle à la case «Abandon/Aborted» de sa nouvelle base.

### 25.3 Unités d'approvisionnement mobiles

Les MSU se déplacent comme des unités terrestres normales. Les résultats de frappe peuvent limiter leur mouvement. Les MSU peuvent être transportées par transport maritime [8.5.7].

### 25.4 Mouvement maritime contesté

Les résultats en cas d'échec d'un mouvement maritime contesté [8.5.6.4.1] changent dans le jeu avancé. Selon le résultat du dé, une unité navale ou un transport maritime peut générer un résultat «Abandon/Abort ou Strike #». Une unité navale a la possibilité de retourner à son point d'origine (Abandon/Abort) ou de poursuivre son mouvement, mais en subissant des dégâts (Strike #) [27.4]. Le transport maritime revient à son point d'origine sur tout résultat autre que le succès.

## 26.0 Armes stratégiques

### 26.1 Frappes d'armes de stratégiques

Les règles spécifiques au jeu indiqueront la disponibilité et les limites des missiles de croisière et balistiques (SCUD).



Les armes stratégiques peuvent avoir des cibles spécifiques (voir la carte d'aide avancée au joueur pour connaître les cibles valides par type).

Les frappes d'armes stratégiques ne peuvent pas être détectées. On peut seulement se défendre contre les missiles de croisière grâce au CIWS naval [17.1.3].

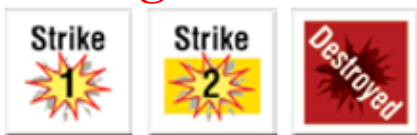
### 26.1.2 Allocation et résolution

Les joueurs annoncent les cibles en alternance. Plusieurs missiles peuvent être attribués à la même cible. Pour chaque point attribué, baissez les marqueurs appropriés sur l'écran d'information de jeu. Une fois que tous les missiles ont été attribués, les joueurs les résolvent dans l'ordre de leur choix en utilisant la colonne appropriée du tableau de frappe ainsi que tous les DRM applicables.

### 26.1.3 Destruction de site de lancement

Les règles spécifiques au jeu détailleront si un joueur donné possède des armes stratégiques basées à terre, ce qui permet au marqueur d'être attaqué de la même manière qu'une piste de défense aérienne. Le résultat indique le nombre de points perdus, c'est-à-dire que le marqueur est déplacé vers le bas de la piste.

## 27.0 Dégâts et dommages



En général, les dégâts se présentent sous la forme de pertes de pas, d'éliminations, de dégâts de frappe et de destruction (pour les installations / aérodromes).

Chaque fois qu'un résultat de combat particulier appelle une «perte de pas», retournez l'unité affectée sur son dos (réduit). Si l'unité est déjà du côté réduit ou si l'unité n'a pas de côté réduit, l'unité est éliminée. Chaque fois qu'un résultat de combat particulier appelle des dégâts de frappe contre une unité / installation, placez le marqueur de frappe approprié sur l'unité / l'installation affectée. Les dégâts de frappe sont cumulatifs comme suit:

### 27.1 Dommages sur une unité

Si l'unité porte un marqueur Strike 1 et reçoit:

1. un autre résultat Strike 1, remplacez le marqueur Strike 1 par un marqueur Strike 2.
2. un résultat Strike 2, appliquez une perte de pas à l'unité et retirez le marqueur.

Si l'unité porte un marqueur Strike 2 et reçoit un résultat Strike 1 ou Strike 2, appliquez une perte de pas à l'unité et retirez le marqueur.

Si l'unité reçoit un résultat de perte de pas, appliquez une perte de pas à l'unité et retirez le marqueur.

#### 27.1.1 Dépôts / MSU [19.4]

Si le dépôt / MSU porte un marqueur Strike 1 et reçoit:

1. Un autre résultat Strike 1, remplacez le marqueur Strike 1 par un marqueur Strike 2.
2. Pour un résultat Strike 2, remplacez le marqueur Strike 1 par un marqueur Strike 2.

Si un dépôt d'approvisionnement / MSU porte un marqueur Strike 2 et reçoit un autre résultat Strike 2, supprimez le dépôt d'approvisionnement / MSU de la carte. Ignorer un résultat Strike 1 dans ce cas.

Une MSU créée à partir d'un dépôt d'approvisionnement sur lequel sont posés des marqueurs Strike ou Ciblé/Targeted conserve également ces marqueurs. Elle ne conserve aucun marqueur détecté/Detected (les MSU respectent les règles de détection comme pour les unités normales).

## 27.2 Dommages liés à l'installation

Si une installation / un aérodrome portant un marqueur Strike 1 reçoit:

1. Un autre résultat Strike 1, remplacez le marqueur Strike 1 par un marqueur Strike 2.
2. Un résultat Strike 2, marquez l'installation comme détruite.

Une installation / aérodrome qui porte un marqueur Strike 2 et reçoit un résultat Strike 1, Strike 2 ou Destroyed est détruit.

Les installations / aérodromes détruits ne peuvent plus faire l'objet de frappes jusqu'à réparation. Les PV gagnés pour avoir détruit une installation [12.1.2] plusieurs fois ne peuvent être gagnés que si l'installation a été entièrement réparée [27.9.1]. Tant qu'elles sont détruites, ils ne rapportent pas de PV et n'ont pas besoin d'opération de sécurisation pour être contrôlées.

### 27.2.1 Dommages délibérés

Une installation / aérodrome sous contrôle ami peut être délibérément endommagé par le propriétaire actuel au cours de toute phase de contrôle d'un hexagone dans laquelle des unités ennemies se trouvent dans les deux hexs (y compris sous un marqueur de sécurisation dans l'hex) de l'installation / aérodrome. Faites un jet de dé sur la table des dégâts délibérés et appliquez tous les DRM pour déterminer l'effet. Aucun jet de dommage collatéral n'est fait en raison de dégâts infligés délibérément. Une tentative de dommage délibéré peut être faite dans la même étape de contrôle de l'hexagone dans laquelle l'installation / l'aérodrome est capturé.

## 27.3 Effets sur les unités terrestres

Voir le tableau des effets de frappe au verso de ces règles.

### 27.3.1 Strike 1

Les unités terrestres soustraient 1 de leurs valeurs d'attaque, de défense, de mouvement et d'efficacité. Ces valeurs ne peuvent pas être réduites en dessous de 1. Elles ne peuvent pas bouger pendant un segment de mouvement d'exploitation amie ou un segment de mouvement de réaction élite.

Les QG / artillerie perdent une capacité de combat pour le reste du tour et sont pivotés pour l'indiquer.

Les dépôts et les MSU retournés ou dépensés pour créer l'autre type de ravitaillement conservent leur marqueur «Strike 1».

Les MSU ne peuvent pas se déplacer dans le segment de mouvement d'initiative et leur valeur de mouvement est divisée par deux dans le segment de mouvement de base.

### 27.3.2 Strike 2

Les unités terrestres soustraient 2 de leurs valeurs d'attaque, de défense, de mouvement et d'efficacité. Ces valeurs ne peuvent pas être inférieures à 1. Les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer pendant un segment de mouvement d'exploitation ami ou un segment de mouvement de réaction d'élite.

Les QG / Artillerie ne peuvent bouger que d'un hex pendant tout autre segment de mouvement ami. Ils perdent une capacité de combat pour le reste du tour et sont pivotés pour l'indiquer.

Les unités ne peuvent pas être déplacées par transport aérien/Airborne [25.1.1], hélicoptage/Airmobile [8.5.4] ou mouvement maritime/Sea Transport [8.5.7].

Les dépôts d'approvisionnement ne peuvent pas être dépensés pour créer des MSU, pas plus que les MSU nouvellement achetées ne peuvent être remplacées par un dépôt d'approvisionnement. Ces unités ne peuvent pas être utilisées pour créer des points d'approvisionnement [19.4]. La portée d'un dépôt d'approvisionnement est réduite de huit à quatre MP motorisés.

Le mouvement de la MSU est limité comme ci-dessus. En outre, ils ne peuvent pas être retournés pour créer un dépôt d'approvisionnement, ni dépensés pour créer des points d'approvisionnement.

### **27.3.3 Résultat «X»**

L'unité perd un pas. Les têtes de pont, les dépôts d'approvisionnement et les MSU sont éliminés. Les QG / artillerie perdent une capacité de combat pour le reste du tour et sont pivotés pour l'indiquer.

## **27.4 Unités navales et transport maritime**

Si une unité navale subit un résultat de Strike 1 ou de Strike 2, le joueur qui la possède peut la faire retraiter dans le port ami ou dans la case « At Sea » la plus proche ou, si elle se trouve dans un hexagone All-Sea, vers la zone côtière (si amicale). Une unité navale qui subit un résultat Strike 1 ou Strike 2 ne peut seulement réduire ou enlever le marqueur que si elle se retire dans un port ami (voir ci-dessous), sinon elle le conserve. Pendant sa retraite, l'unité navale ne peut entrer que dans des cases en mer ou côtières sous contrôle ami. Si une unité navale choisit de se retirer dans un port, elle ne peut pas bouger pendant le reste du tour.

Un résultat supplémentaire de Strike 1 transforme un marqueur Strike 1 en marqueur Strike 2. Le résultat de Strike 2 devient un "X". Si une unité navale subit un résultat "X", supprimez-la de la carte et placez-la sur la piste de tour dans 4 tours à venir, par exemple, si vous êtes détruit lors GT3, placez-la sur le GT7, elle reviendra alors en renfort.

Les marqueurs de frappe ne peuvent être supprimés ou réduits que si l'unité navale est dans un port ami au cours de la phase de réorganisation. Sauf à avoir abandonné, les unités au sol utilisant le transport maritime ou embarquées sur des AMPH qui subissent des impacts de frappe subissent des pertes de pas. Supprimez un pas de l'unité ou de la pile pour chaque résultat de frappe obtenu, c'est-à-dire 1, 2 ou 3 (le résultat «X» est égal à 3).

### **27.4.1 Unités aériennes des porte-avions**

Si un CV subit un résultat «X», mettez de côté son escadre aérienne (Carrier Air Wing / CAW) [telle que définie dans le RSG] jusqu'à ce que le CV revienne en jeu. Si d'autres CAW se trouvent dans la même case de base ou en mer, le joueur peut retirer toutes les unités aériennes de son choix tant que le nombre de CAW correspond au nombre de CV dans la case. Les unités aériennes de l'USMC peuvent rester tant qu'il existe un CV avec un CAW dans la même case de base ou en mer.

**Exemple: un CVN américain génère un résultat «X». Il y a actuellement deux CVN en jeu et leurs deux CAW, ainsi qu'un USMC F-35B, sont dans la même case de porte-avions (2 x F / A-18E, 2 x F-35C (un réduit), 2 x F / A-18F (un réduit), 2 x EA-18G). Le joueur met en réserve un F / A-18E, les unités aériennes réduites et un EA-18G.**

Note de conception: Ce qui précède permet au joueur de répartir ses unités aériennes à sa guise si elles sont localisées au même endroit.

## **27.5 Hélicoptères d'attaque**

Les hélicoptères d'attaque sont réduits et éliminés par pertes de pas tout comme les unités terrestres. Ils ne reçoivent jamais de marqueur de frappe, bien qu'ils risquent d'être perdus, éliminés ou rebasés lorsque leur aérodrome ou leur base aérienne est endommagé par une attaque ou un raid SOF [20.2.1].

## **27.6 Unités aériennes**

La plupart des unités aériennes sont éliminées après deux pertes. Quelques unités n'ont qu'une étape et sont éliminées lorsque cette étape est perdue. Les résultats de frappe n'affectent pas directement les unités aériennes, mais ils peuvent causer des dommages collatéraux [27.7.4].

## 27.7 Effets sur les installations et les têtes de pont

### 27.7.1 Bases aériennes / aérodromes

Les unités terrestres ne peuvent pas utiliser le transport aérien [8.5.2], le mouvement aéroporté [25.1.1] ou le mouvement aéromobile [8.5.4] à partir des ou vers des bases aériennes ou des aérodromes ayant reçu un marqueur Strike 2.

Les hélicoptères d'attaque ne peuvent pas voler depuis des aérodromes ou des bases aériennes portant un marqueur «Strike 2» ou «Détruit», mais ils peuvent se rebaser.

Une base aérienne ou un aérodrome portant la mention Détruit ne peuvent être utilisés à aucune fin.

### 27.7.2 Ports

Réduisez la capacité d'un port de la quantité de dégâts de frappe infligés, c'est-à-dire qu'un résultat Strike 1 réduit la capacité de 1 (normalement de 2 à 1). Si un port est détruit, sa capacité est de 0. Si un port est détruit, il a une capacité de 0 et il ne peut être utilisé à aucune fin avant réparation.

### 27.7.3 Têtes de pont

Un Strike 1 réduit une tête de pont à une capacité de 1; un Strike 2 la réduit à une capacité de 0 et la retourne à son côté « non approvisionnée/ No Supply ». Une tête de pont avec un marqueur Strike 1 qui reçoit un autre résultat Strike 1 ou Strike 2 reçoit un marqueur Strike 2. Une tête de pont avec un marqueur Strike 2 ignore les résultats du Strike 1, mais est détruite sur un autre résultat Strike 2 ou Détruit. Une tête de pont détruite est supprimée. Lorsqu'une tête de pont est supprimée de cette manière, placez-la sur la piste de tour de jeu deux tours après le tour en cours. Elle revient dans la phase de renfort et de remplacement de ce tour.

### 27.7.4 Dommages collatéraux



Les dégâts des frappes sur les aérodromes et les bases aériennes peuvent causer des dommages collatéraux aux unités aériennes, aux aéromobiles et / ou aux hélicoptères d'attaque.

Si la frappe est causée par un raid SOF, lancez immédiatement les dégâts collatéraux en fonction du résultat de la frappe.

Si une base aérienne ou un aérodrome non endommagé ou marqué d'un marqueur Strike 1 est capturé (au cours de l'étape de contrôle hexagonal), lancez immédiatement le résultat comme si elle avait subi le résultat Strike 1.

Sinon, le lancer n'est pas effectué avant l'étape appropriée de la phase de frappe. Dans ce dernier cas, faites pivoter le marqueur Strike de 90 ° à titre de rappel. Si un Strike 1 est augmenté par rapport aux dégâts de la phase précédente (c.-à-d. Strike 2 ou détruit), placez un deuxième marqueur de Strike 1 ou de Strike 2 pivoté, selon le cas, au-dessus de la première pour rappeler de lancer le résultat réel (pas le résultat final). Combinez les marqueurs une fois les dommages collatéraux résolus. Ou utilisez les marqueurs de dommages collatéraux fournis.

**Exemple: une base aérienne avec un marqueur Strike 1 d'une phase précédente reçoit un résultat détruit. Placez un marqueur Strike 2 sur le Strike 1 pour se rappeler de lancer des dommages collatéraux de niveau Strike 2 (non détruit).**

Si la base aérienne / l'aérodrome avait un marqueur Strike 2 d'une phase précédente, ne lancez pas de dégâts collatéraux [27.7.4] si elle est à nouveau endommagée, par exemple, si la frappe 2 a été placée dans la phase

SOF et si une unité aérienne inflige un résultat de frappe supplémentaire dans la phase de frappe, aucun jet de dégâts collatéraux n'est effectué.

**27.7.4.1 Unités aériennes et aéronautiques:** Lorsqu'un jet de dommage collatéral est requis, lancez un dé et reportez-vous au tableau des dommages collatéraux. Trouvez le résultat du jet de dés sous la colonne représentant le résultat des dégâts de frappe (utilisez le résultat des dégâts infligés et non le résultat final) et le type de cible (aérodrome ou base aérienne) attaquée. Cela déterminera si des dommages sont survenus et, le cas échéant, quelles unités / points ont été affectés. Les résultats sont les suivants:

**Am Pt** Un point aéromobile ennemi est immédiatement et définitivement détruit. Réduisez le marqueur de points Airmobile disponibles sur l'affichage des informations de jeu.

**Air** Un pas d'une unité aérienne au choix du joueur attaqué est immédiatement détruit. Le joueur propriétaire retire immédiatement un pas d'une unité aérienne (ou élimine une unité à un pas ou déjà réduite).

**Air \*** Un pas d'une unité aérienne au choix de l'attaquant est immédiatement détruit. Le joueur ennemi retire immédiatement un pas d'une unité aérienne (ou élimine une unité à un pas ou déjà réduite).

Lors du retrait d'un pas, il doit provenir d'une unité aérienne d'une case de base correspondant à l'endroit où la base aérienne / aérodrome était située. Les unités dans les cases « A Volé/Flown », « Prêt/Ready », « Abandon/Abort » ou Supériorité aérienne peuvent être choisies. S'il n'y a pas d'unités dans la case à partir de laquelle infliger les dégâts, alors aucun dommage ne se produit.

**Note de jeu:** Certains résultats indiquent plusieurs types de dommages collatéraux. Dans ce cas, implémentez chaque résultat répertorié, dans l'ordre.

Une unité aérienne ne peut perdre qu'un seul pas en raison de dommages collatéraux au cours d'une phase donnée; Par exemple, il pourrait être réduit lors de la première phase des forces d'opérations spéciales et éliminé lors de la première phase de frappe, mais pas les deux au cours de la même phase.

**27.7.4.2 Hélicoptères d'attaque basés sur la cible:** En plus, pour chaque hélicoptère d'attaque basé sur l'aérodrome ou la base aérienne, lancez une fois le tableau des dommages collatéraux sous la colonne intitulée Hélicoptère. Un résultat de "Pas/Step" élimine un pas de l'hélicoptère. Un résultat "Elim" élimine l'unité entière. En tout état de cause, si la base aérienne / aérodrome était détruite par l'attaque, chaque hélicoptère, après avoir effectué le jet de dégâts collatéraux, est immédiatement rebasé vers l'hex ami [6.5.1] le plus proche, ayant la capacité de l'accueillir. Le joueur peut choisir un aérodrome ou une base aérienne plus distant que l'hexagone de ville ou urbain le plus proche. Il est tourné à 180 ° pour indiquer qu'il ne peut plus effectuer de missions ce tour-ci [voir 6.5.4].

## 27.8 pistes de Détection / SAM / AAA

Les frappes contre les pistes de défense aérienne ennemies [24.1] diminuent la valeur actuelle de la piste affectée, comme indiqué sur le tableau.

## 27.9 Réparation / Récupération / Reconstitution

### 27.9.1 Unités / Aérodromes / Installations

Au cours de la phase de réorganisation de chaque tour de jeu, les joueurs retirent les marqueurs «Frappe 1» et réduisent les marqueurs «Strike 2» sur leur face «Strike 1». Les marqueurs «détruits» sur les installations ne sont pas affectés. Les aérodromes / bases aériennes et les ports peuvent être «réparés» à partir du statut «Détruit» en dépensant deux points d'approvisionnement. Suite à la dépense, placez un marqueur «Strike 2» sur une base aérienne ou un port ou un marqueur «Strike 1» sur un aérodrome.

Lorsque vous réparez les bases aériennes / aérodromes à partir du statut Détruit, faites pivoter le marqueur de frappe à 180 °. Celles-ci ne sont pas comptabilisées lors de l'étape de supériorité aérienne (règle 22.6.1). Une base aérienne / aérodrome en réparation qui dispose actuellement d'un marqueur de frappe ne subit pas de dégâts collatéraux s'il reçoit un autre résultat de frappe.

### **27.9.2 Pistes de défense aérienne**

Pendant la phase de réorganisation de chaque tour de jeu, chaque joueur peut augmenter la valeur de ses pistes de défense aérienne en dépensant des points de ravitaillement [19.3]: 1 AAA pour chaque 4 SP, 1 DET ou SAM pour chaque 2 SP dépensés. Les joueurs ne peuvent pas dépenser plus de 4 points de ravitaillement de cette manière pour un tour donné.

Les pistes peuvent être réparées à des niveaux supérieurs à leur point de départ, mais pas au-delà du maximum de la piste, c'est-à-dire 10 pour la détection et les SAM, 3 pour l'AAA. Les GSR peuvent fournir des limites supplémentaires.

### **27.9.3 Reconstitution et récupération**

En plus des règles du jeu standard, les règles suivantes sont utilisées pour la reconstitution et / ou la récupération. Les unités terrestres qui utilisent des points de remplacement pour récupérer des pas de pertes doivent, au moment de la récupération, pouvoir tracer une ligne de communication [19.2].

Les unités terrestres reconstituées doivent être placées dans un rayon de deux hexs de leur QG parent et non dans une ZDC. Si le QG parent n'est pas disponible, les unités peuvent utiliser n'importe quel QG auquel leur parent est subordonné.

Si aucun QG n'est disponible, les unités peuvent être placées dans n'importe quel hex ami de ville ou urbain.

Dans tous les cas, l'hex de placement doit être ravitaillé et non isolé. Les unités ne peuvent pas recevoir de remplacements si elles utilisent le réapprovisionnement d'urgence.

**27.9.3.1 Remplacement des unités aériennes et des hélicoptères:** les joueurs peuvent dépenser des points de ravitaillement pour rétablir à pleine force les unités aériennes ou les hélicoptères endommagés ou pour ramener les unités détruites dans la partie. Le fait de dépenser deux points de ravitaillement permettra à un joueur de retourner une unité endommagée à pleine puissance ou de ramener une unité détruite sur la carte du côté endommagé. Une unité ne peut pas être ramenée en jeu et mise à pleine puissance au cours de la même phase de remplacement. Placez toute unité aérienne renforcée dans une case Flown appropriée. Marquez toute unité d'hélicoptère renforcée comme ayant utilisé une mission.

Les règles spécifiques au jeu détermineront les types d'unités pouvant être renforcée.

Lorsqu'il ramène une unité aérienne détruite dans le jeu, le joueur doit choisir au hasard parmi toutes les unités aériennes disponibles du type qu'il remplace. Lorsque vous ramenez une unité d'hélicoptère détruite dans le jeu, vous pouvez la placer dans n'importe quelle base aérienne ou terrain ami dans les limites d'empilement.

**Exemple:** Il y a cinq unités aériennes américaines détruites, un F-22, un F-16, deux F-15 et un A-10. Le joueur américain dépense deux points de ravitaillement pour ramener un F-15 en jeu. Il choisit au hasard l'un des deux F-15 et le place, du côté endommagé, dans la case de la base de la zone survolée.

**Note de conception:** Ceci est principalement destiné à représenter le repositionnement des escadrilles non alloués ou l'activation des unités de réserve sur le théâtre actif à partir d'autres zones, et non la construction de nouvelles unités aériennes.

**27.9.3.2 Consolidation des unités aériennes:** les joueurs peuvent regrouper les unités aériennes endommagées pendant la phase de renforcement et de remplacement. Si deux unités aériennes de même nationalité et de même type se trouvent dans la même case de base, retirez une unité endommagée et retournez l'autre sur sa face pleine de force. Placez l'unité aérienne nouvellement consolidée dans la case « A volé/Flown ». Il n'y a pas d'ajustement de VP pour la consolidation.

## 27.10 Dommages et réparations des ponts

Outre la destruction des ponts par les unités terrestres [8.3.4], il existe deux autres moyens d'endommager / détruire les ponts: les frappes et les raids sur les FOS.

### 27.10.1 Dommage / destruction de pont

Les ponts accumulent les dégâts et sont détruits de la même manière qu'une installation [27.2]. Un pont est entièrement fonctionnel jusqu'à ce qu'il soit détruit.

**27.10.1.1 Destruction de pont sur les SOF:** Dans toute phase de SOF applicable, chaque joueur peut affecter ses marqueurs de SOF à une mission de destruction de pont. Le joueur doit spécifier dans lequel des deux hexagones contenant l'hex de pont se déroule le raid. La mission est considérée comme un raid contre une installation. Il y a un DRM -1 pour les raids SOF contre les ponts.

**27.10.1.2 Destruction d'un pont par des frappes:** l'un ou l'autre joueur peut effectuer des frappes contre un pont. Le joueur doit spécifier dans lequel des deux hexagones contenant l'hexagone de pont la frappe a lieu. En plus des autres modificateurs qui peuvent s'appliquer, les frappes contre les ponts entraînent un DRM de +2.

### 27.10.2 Réparation du pont

Cette règle remplace la règle de réparation standard de pont [8.3.4.2]. Le joueur qui souhaite réparer doit dépenser un point d'approvisionnement et la réparation ne peut être tentée que si un QG ami est capable de tracer une ligne de communication [19.2] de quatre PM motorisés ou moins jusqu'à l'un des hexs contenant l'hex de pont et qu'aucune unité ennemie n'occupe un hexagone ayant en commun un côté d'hex du pont en cours de réparation.

**Exception:** si une unité terrestre amie non-QG se trouve dans un hex contenant le côté de l'hex du pont en réparation, une tentative peut être faite indépendamment de la présence d'une unité ennemie.

**27.10.2.1 Enlèvement des dégâts de frappe :** Les marqueurs de frappe 1 et 2 sur les ponts sont supprimées / réduits comme indiqué lors de la phase de réorganisation. Un pont détruit qui est réparé ne remplace pas le marqueur Détruit par un marqueur Strike 2. Il est simplement réparé pour fonctionner pleinement.

## 28.0 Résolutions de l'ONU

Note de conception: Mark Herman nous a gracieusement autorisé à utiliser une version de sa mécanique de résolution de l'ONU de Flashpoint: Golan.

Au cours de la phase d'initiative, un joueur fait un lancer de dé sur la table de résolution de l'ONU pour déterminer si l'ONU agira ou non pour «forcer» l'arrêt des hostilités. Lancez un dé et ajoutez tout modificateur applicable en raison de la matrice de posture internationale (règles spécifiques au jeu). Si le résultat est égal ou supérieur à 10, l'ONU a adopté une résolution exigeant que les parties en conflit acceptent un cessez-le-feu qui entrera en vigueur à l'étape de la détermination de victoire de ce tour, c'est-à-dire que les deux parties obtiennent un tour pour améliorer leur position vis-à-vis de la différence de points de victoire.

## 28.1 Veto

Les règles spécifiques au jeu spécifieront un ordre pour les vetos. Si la résolution des Nations unies aboutit à un cessez-le-feu, une partie peut choisir de lui opposer son veto. Si aucune partie ne choisit d'opposer son veto à la résolution, le cessez-le-feu est en vigueur (et ne peut être opposé à un veto ultérieurement pour éviter une pénalité en points de victoire), et la partie se terminera à la fin du tour. Si un camp choisit d'opposer son veto à la résolution, ignore le jet de dé et continue à jouer, notamment en relançant pour une autre résolution lors de la prochaine phase d'initiative. Le camp qui met son veto sur une résolution perd 5 PV. La possibilité de veto du cessez-le-feu ne se produit qu'une fois pour chaque camp par résolution.

## 28.2 Refuser d'obéir à un cessez-le-feu des Nations Unies

Si aucun cessez-le-feu n'est opposé au veto, l'une ou l'autre des parties, celui qui a l'initiative lors du premier tour choisissant en premier, peut refuser d'obéir au cessez-le-feu de l'ONU. Pour chaque phase d'initiative au cours de laquelle le joueur continue à désobéir, son adversaire gagne 10 points de victoire. Si le joueur ayant l'Initiative lors du premier tour choisit de ne pas respecter le cessez-le-feu, son adversaire peut se défendre sans pénalité.

## 29.0 Règles avancées Jeu alternatif

Ces règles sont destinées à fournir aux joueurs des options qui affectent les règles de la série par opposition aux règles facultatives qui apparaissent dans les règles spécifiques au jeu. Elles sont destinées à décrire des options et leurs effets dans le contexte d'un jeu spécifique. Les joueurs sont libres, bien sûr, de jouer avec certaines, aucune ou toutes les règles du jeu avancé; Cependant, vous obtiendrez un maximum de plaisir en les utilisant toutes.

## 29.1 Puissance aérienne

Les joueurs peuvent, d'un commun accord, choisir d'utiliser les règles de jeu standard Air avec les scénarios de jeu avancés. Dans ce cas, toutes les règles Standard Game Air s'appliquent avec les modifications suivantes:

### 29.1.1 Points Aériens [6.1]

Doubler le nombre de Points Aériens reçus lors du lancement de la table de points Standard Game Air.

### 29.1.2 Frappes aériennes

Les points aériens peuvent être utilisés pour mener des frappes en suivant les mêmes règles générales que l'appui au combat [6.2.1]. Un joueur peut affecter jusqu'à 4 points aériens en tant que points de frappe, ainsi que 2 escortes pour un total de 6 points aériens.

### 29.1.3 Dommages collatéraux

Les pertes aériennes générées à partir du tableau des dommages collatéraux se traduisent par une perte de points aériens permanente, quel que soit le joueur "propriétaire" ou "ennemi".

## 29.2 Brouillard de guerre des forces aériennes

Les règles suivantes ont pour but de masquer le tableau des combats aériens en obligeant les joueurs à affecter aveuglément des unités face aux frappes ennemies et aux missions de supériorité aérienne.

### 29.2.1 Missions de frappe

Lors de l'attribution d'une mission de frappe/Strike, le joueur qui alloue ne dévoile pas le nombre ou le type d'aéronef dans la frappe avant la fin du jet de détection. Si le jet de détection aboutit à un «ED», le joueur qui mène la frappe indique le nombre d'aéronefs attaquants, mais pas le type. (Exception: si un avion Wild Weasel est présent, ce fait doit être révélé.) Le joueur qui intercepte doit alors indiquer quel avion, le cas échéant, interceptera l'avion inconnu. Une fois que les intercepteurs sont alloués (ou non), la suite se déroule normalement.

Ce qui précède nécessitera une certaine tenue des registres car toutes les frappes et cibles sont allouées avant le début du processus de détection et tous les lancers de détection sont effectués avant l'attribution des intercepteurs.

### **29.2.2 Assignation cachée de la supériorité aérienne**

Au cours de l'étape d'attribution de la supériorité aérienne, chaque joueur choisit une unité aérienne sans la révéler au joueur adverse. Les deux unités sont placées simultanément dans la case de supériorité aérienne et s'engagent mutuellement.

Lorsque toutes les unités d'un joueur ont été placées, mais que le joueur adverse a plus d'unités à attribuer, ces unités supplémentaires peuvent être placées dans n'importe quel engagement, à condition que pas plus de deux unités engagent une seule unité ennemie.

Une fois que toutes les unités ont été placées, le joueur avec un avantage AWACS / AWACS Advantage peut modifier un nombre d'engagements égal au niveau actuel des AWAC de l'une des deux manières suivantes:

1. Échangez la place de deux unités aériennes. Il suffit de les prendre et de changer de place dans la case de supériorité aérienne.
2. Évitez tout engagement. Placez l'unité de l'avion dans la case « A Volé/Flown » appropriée.

### **29.3 Reconstitution et récupération d'unités aériennes**

En option, les joueurs peuvent utiliser le processus décrit dans la règle 27.9.3.1 pour reconstituer ou récupérer une unité aérienne, quelles que soient les restrictions énoncées dans le GSR.

### **29.4 Lancement des unités aériennes de combat**

Les unités affectées à des missions de frappe peuvent larguer leurs munitions en cas d'attaque au cours d'un combat air-air. Si elles le font, elles ne peuvent pas mener de frappe après le combat aérien d'interception, mais elles ne subissent pas les DRM néfastes en combat aérien.

### **29.5 Portée d'approvisionnement du QG**

Plutôt que la portée nominale uniforme de 4 PM motorisés pour tracer l'approvisionnement, utilisez la portée du QG comme nombre de MP; Par exemple, les unités américaines peuvent tracer un chemin au QG de la 82ème division aéroportée américaine en utilisant 5 PM motorisés.

# INDEX

<b>A</b>		Air-To-Ground Missions .....23.0	Die .....2.6
AAA Fire .....24.6	All-Weather .....15.2.6	Amphibious Assault.....8.5.8	Dogfight Combat .....22.6.3
Advance After Combat.....9.9	Embarking/Disembarking.....8.5.8.3	Amphibious Units .....7.3.2	<b>E</b>
Aerial Mining Missions .....23.6	Embarking/Disembarking.....8.5.8.3	ASW Level .....7.4.2	Efficiency Rating .....2.3.3
Air Combat	Changing.....7.4.3	Attack Strength.....2.3.1	ER Check .....2.3.3
Dogfight.....22.6.3	Automatic Victory .....12.2		Elite.....2.3.3
Interception.....24.4.1			Emergency Resupply.....19.6
Long Range Weapons .....22.6.3, 15.2.8.1			Escort Missions
Stand-off Weapons.....22.6.3, 15.2.8			Standard Air Game .....6.2.2
Air Defense Fire			Advanced Air Game .....23.1
Advanced Game .....24.0			<b>F</b>
Local ADF (Advanced) .....24.2	<b>B</b>	Basing Boxes .....22.1.3	Ferries .....8.3.1.8
HQ DRM .....18.2.3	Beaches.....8.3.1.7	Beachheads.....8.5.8.2	Formation ID .....15.2.10
Naval (Advanced).....17.1.4	Bridges.....8.3.1.1.4	Bypass.....8.5.1.1	Fortifications.....8.3.1.10
Normal ADF (Advanced) .....24.1			<b>G</b>
Standard Game .....6.6			Game Scale.....2.7
Air Points.....6.1			Ground Unit
Destruction.....6.3			Damage.....27.1
Loss from ADF .....6.3.2			Effects of Damage .....27.3
Loss of Airbase.....6.3.1	<b>C</b>	Carrier Air Wings	<b>H</b>
Air Power	Mission Eligibility .....22.2.2	Chemical Weapons	Hardened Targets .....23.4.3
Advanced Game .....22.0	HQ Support.....18.2.4	HQ Support.....18.2.4	Helicopters.....6.5
Standard Game .....6.0	Cities.....8.3.1.5	Cities.....8.3.1.5	Basing .....6.5.1
Air Reconnaissance .....21.2	Clearing Operations.....8.4.1	Clearing Operations.....8.4.1	Combat Support Missions .....6.5.3
Air Superiority	Combat .....9.0	Combat .....9.0	Damage .....27.5
Advanced Game .....22.6	Advance After Combat .....9.9	Advance After Combat .....9.9	Limits on Use.....6.5.2
Combat.....22.6.2	Air Superiority.....22.6.2	Air Superiority.....22.6.2	Recovery .....27.9.3.1
Standard Game .....6.4	Air-to-Air .....22.6.3	Air-to-Air .....22.6.3	Strikes .....23.4.2
Air Transport .....8.5.2	Interception.....24.4.1	Interception.....24.4.1	USMC.....6.5.5
Advanced Game .....25.1	Naval (Surface).....17.3	Naval (Surface).....17.3	Hex Control .....8.4
Air Units	Results .....9.7	Results .....9.7	Clearing .....8.4.1
Air-to-Air Combat Rating.....15.2.3	Retreats .....9.8	Retreats .....9.8	Hits and Damage .....27.0
All-Weather.....15.2.6	Supply Depots and MSUs.....19.4.1	Supply Depots and MSUs.....19.4.1	HQ
Basing .....22.1.3, 22.1	Combat Support	Combat Support	Combat Capabilities .....18.2
Consolidation.....27.9.3.2	Advanced .....23.5	Advanced .....23.5	Range .....15.2.5
Damage.....27.6	Standard .....6.2.1	Standard .....6.2.1	Strike.....18.2.2
Long Range Weapons .....15.2.8.1	Combat Support Rating	Combat Support Rating	Supreme.....18.3
Pilot Skill .....15.2.4	Advanced Game .....15.2.2	Advanced Game .....15.2.2	<b>I</b>
Range .....22.3, 15.2.5	Standard Game .....2.4.2	Standard Game .....2.4.2	Initiative.....5.0
Rebasing .....25.2	Components	Components	Determination .....5.1
Recovery.....22.4	Advanced Game .....15.0	Advanced Game .....15.0	Installation
Replacements.....27.9.3.1	Standard Game .....2.0	Standard Game .....2.0	Damage .....27.2
Stand-off Weapons.....15.2.8	Contested Sea Movement	Contested Sea Movement	Deliberate Damage .....27.2.1
Stealth.....15.2.7	Advanced .....25.4	Advanced .....25.4	Interception.....24.4
Strike Rating .....15.2.1	Standard .....8.5.6.4.1	Standard .....8.5.6.4.1	Interdiction
Airbases .....8.3.1.3	Cruise Missiles .....26.0	Cruise Missiles .....26.0	Results .....23.4.4
Captured.....8.4.2	<b>D</b>	Defense Strength .....2.3.2	Introduction
Damage.....27.7.1	Defense Strength .....2.3.2	Parenthesized DS .....2.3.2.1	Advanced Game .....14.0
Airborne Movement .....8.5.3	Deliberate Damage .....27.2.1	Deliberate Damage .....27.2.1	Standard Game .....1.0
Advanced Game .....25.1.1	Detection.....21.0	Detection.....21.0	Isolation .....19.7
Aircraft Carriers.....7.3.4	Automatic .....21.1	Automatic .....21.1	
Airfields .....8.3.1.4	Local .....24.2	Local .....24.2	
Captured.....8.4.2	Naval Units.....17.1.2	Naval Units.....17.1.2	
Damage.....27.7.1	Normal .....24.1	Normal .....24.1	
Airmobile Movement .....8.5.4	Ranges .....21.2.1	Ranges .....21.2.1	
Airmobile Points.....8.5.4.1	SOF Reconnaissance .....20.2.2	SOF Reconnaissance .....20.2.2	
Marine Airmobile Transport.....8.5.5			
Airmobile Transport Capacity .....2.4.1			
Air-to-Air Combat Rating .....15.2.3			

**L**

Light Infantry.....	8.2.4
Line of Communication.....	19.2
Local Detection.....	24.2
AAA Fire.....	24.6.2
SAM Attacks.....	24.5.2
Long Range Weapons.....	15.2.8.1

**M**

Mobile Supply Units.....	19.4
Mine Clearing.....	7.5.2
Mine Laying.....	7.5.1
Movement.....	8.0
Air Transport.....	8.5.2
Airborne/Paradrop.....	8.5.3
Airmobile.....	8.5.4
Allowance.....	2.3.5
Amphibious Assault.....	8.5.8
Bypass.....	8.5.1.1
Ground.....	8.5.1
Naval.....	8.5.6
Sea Transport.....	8.5.7
MSUs.....	19.4
Damage.....	27.1.1
Movement.....	25.3

**N**

Naval Mine Warfare.....	7.5
Aerial Mining Missions.....	23.6
Mine Marker Area of Effect.....	7.5.3
Naval Units.....	7.3
Air Defense Fire.....	17.1.4
Aircraft Carriers.....	7.3.4
Amphibious Units.....	7.3.2
Combat.....	17.3
Combat Support.....	7.3.1
Contested Sea Movement.....	8.5.6.4.1
Damage (Advanced).....	27.4
Detection.....	17.1.2
Losses (Standard Game).....	7.3.5
Movement.....	8.5.6
Retreat (Advanced).....	17.4.1
Retreat (Standard).....	7.2.1
Stacking.....	7.3.6
Surface Action Group.....	7.3.3

**O**

Out of Supply.....	19.5
--------------------	------

**P**

Paradrop.....	8.5.3
Pilot Skill.....	15.2.4
Ports.....	8.3.1.9
Captured.....	8.4.3
Damage.....	27.7.2

**R**

Raids.....	20.2.1
Range.....	15.2.5, 2.4.3
Rebasing.....	
Air Units.....	25.2
Reconnaissance.....	20.2.2
Reconstitution.....	11.2
Replacements.....	11.0
Retreats.....	9.8
into defending hexes.....	9.8.6
Restrictions.....	9.8.2
through EZOC.....	9.8.5
Voluntarily Ignoring.....	9.8.3
Rivers.....	8.3.1.1
Roads.....	8.3.2

**S**

SAM Fire.....	24.5
Sea Transport.....	8.5.7
Sea Zone Boxes.....	
Control.....	7.2
Retreat.....	7.2.1
Setup Hex/Area.....	2.3.6
Special Operations Forces.....	20.0
Markers.....	20.1.1
Survival.....	20.3
Stacking.....	8.1
Ground Units.....	8.1.1.1
Helicopters.....	6.5.1.1
Naval Units.....	7.3.6
Stacking Value.....	2.3.7
Stand-off Weapons.....	15.2.8
Stealth.....	15.2.7
Strike.....	
AAA Fire.....	24.6
Cruise Missiles.....	26.1
Helicopter.....	23.4.2
HQ.....	18.2.2
Resolving Missions.....	23.4
SAM Attacks.....	24.5.1
SOF Targeting.....	20.2.3
vs. Naval Units.....	17.1
Strike Rating.....	15.2.1
Submarine Threat.....	7.4.1
Changing.....	7.4.3
Subordination.....	18.1
Supply.....	19.0
Depots and MSUs.....	19.4
Emergency Resupply.....	19.6
Line of Communication.....	19.2
Out of.....	19.5
Points.....	19.3
Range.....	15.2.11
Sources.....	19.1

Supply Depots.....	19.4
Damage.....	27.1.1
Supply Depots and MSUs.....	
Combat.....	19.4.1
Supply Points.....	19.3
Supply Range.....	15.2.11
Supply Sources.....	19.1
Supreme HQs.....	18.3
Surface Action Group.....	7.3.3
Surrender.....	19.7.4

**T**

Targeting.....	20.2.3
Towns.....	8.3.1.6
Transport Capacity.....	2.4.4

**U**

UN Resolutions.....	28.0
Ceasefire (Refuse to Obey).....	28.2
Veto.....	28.1
Unit/Formation ID.....	2.3.4
Urban.....	8.3.1.5

**W**

Weather.....	4.0
Clear.....	4.1.1
Effects on ADF (Advanced).....	24.7
Effects on Air Units.....	22.2.1
Overcast.....	4.1.2
Storm.....	4.1.3
Wild Weasel.....	15.2.9
Resolving Missions.....	23.3

**Z**

Zones of Control.....	8.2
Effects.....	8.2.2
Extent.....	8.2.3
Light Infantry.....	8.2.4
Retreating Through EZOCs.....	9.8.4