TABLE DES MATIERES

1.0 – Introduction....2
1.1 – Matériel....2
1.2 – Camps et joueurs....2
1.3 – Échelle....2
1.4 – La carte & les aides de jeu....2
Abréviations....3
1.5 – Glossaire et concepts généraux....3
2.0 Conditions de victoire....3
2.1 – Campagne....3
2.2 – Scénarios....4
2.3 – Défaite immédiate....4
3.0 – Pions....4
3.1 – Unités....4
3.2 – Marqueurs....6
4.0 – Concepts généraux....6
4.1 – Zones de contrôle....6
4.2 – Empilement....6
4.3 – Zones d'opération limitées....7
4.4 – Arrondis et modificateurs cumulatifs....7
4.5 – Capacités inutilisées....7
5.0 – Séquence de jeu....7
5.1 – Segment pré-opération....7
5.2 – Segment d'opération....7
5.3 – Segment post-opération....8
6.0 – Règles spéciales du tour 0....8
7.0 – Évènements....8
7.1 – Phase d'évènements....8
7.2 – Évènements météorologiques....8
7.3 – Destruction de la digue du fleuve jaune....10
7.4 – « Le voile vert »....10
7.5 – Sécheresse/sauterelles....10
7.6 – Maladie....10
8.0 – Routes de transport....10
8.1 – Chemins, routes et voies ferrées hors-carte....10
8.2 – Routes fluviales....10
8.3 – Construction des routes de transport....10
8.4 – Sabotage des routes de transport....11
9.0 – QG et activation....11
9.1 – Pions QG....11
9.2 – Déploiement et mouvement d'un QG....11
9.3 – Élimination d'un QG....11
9.4 – Activation....12
9.5 – Commandement....12
10.0 – Ravitaillement....14
10.1 – Centres de ravitaillement....14
10.2 – Maintien du ravitaillement....14
11.0 – Mouvement....15
11.1 – Mouvement régulier....15
11.2 – Types de mouvements spéciaux....15
11.3 – Transport....15
12.0 – Combat....16
12.1 – Effets du terrain sur le combat....16
12.2 – Effet des ZDC sur le combat....16
12.3 – Détermination des résultats du combat....16
12.4 – Mouvement post-combat....17
12.5 – Reddition....17
13.0 – Remplacement....17
13.1 – Capacités de remplacement....17
13.2 – Points de remplacement....17
13.3 – Remplacements chinois....18
13.4 – Champs pétrolifères....18
13.5 – Restrictions de remplacement....19
13.6 – Conversion de PC en PR....19
14.0 – Déploiement des unités....19
14.1 – Ordre de déploiement....19
14.2 – Déploiement des renforts & remplacements....19
15.0 – Décomposition des unités....20
15.1 – Procédure de décomposition....20
15.2 – Procédure de rassemblement....20
16.0 – Guérilla....20
16.1 – Bases de guérilla....20
16.2 – Recrutement....21
16.3 – Conversion des unités régulières en unités de guérilla....21
16.4 – Conversion des unités de guérilla en unités régulières....21
16.5 – Unités de guérilla non-chinoises....21
16.6 – Lutte anti-guérilla....22
17.0 – Opérations aériennes et navales....22
17.1 – Bases et ports....22
17.2 – Zones et déploiement....24
17.3 – Statut....24
17.4 – Rééquipement des unités aériennes....24
17.5 – Missions....25
17.6 – Séquence de combat air/mer....28
18.0 – Négociations politiques....29
18.1 – Négociations de paix....29
18.2 – Relations avec les puissances majeures....29
18.3 – Clique KMT et affiliation politique des pays mineurs....29
19.0 – Cliques menacées....30
20.0 – Inflation....31
20.1 – Isolement de la Chine....31
20.2 – Effets de l'inflation....31
20.3 – Contrôle de l'inflation....31
21.0 – Amélioration des unités terrestres....31
21.1 – Sources d'amélioration....31
21.2 – Procédure d'amélioration....32
21.3 – Entraînement....21
22.0 – Usines....32
22.1 – Mouvement....32
22.2 – Productivité....33
22.3 – Limite d'empilement....33
23.0 – Conseillers KMT et collaborateurs japonais....33
23.1 – Conseillers militaires KMT....33
23.2 – Collaborateurs japonais....33
24.0 – Unités spéciales....33
24.1 – Unités Chindits....33
24.2 – 3e brigade de commando britannique....34
24.3 – Unités d'artillerie....34
24.4 – Unités blindées et d'infanterie mécanisée....34
24.5 – Forces terrestres de la marine japonaise....34
24.6 – Forces fantoches japonaises....34
24.7 – Armée chinoise en Inde....34
24.8 – B-29 de la 20e Air Force....34
24.9 – Unités de bandits....35
24.10 – Unités du génie....35
25.0 – Histoires alternatives (optionnel)....35
25.1 – Concessions supplémentaires....35
25.2 – Le choix de Staline....35
25.3 – Sian pardonné....35
25.4 – Wang Ming évince Mao....36
25.5 – La mission de paix de Wang Ching-Wei....36
25.6 – Politique du Japon, la Chine d'abord....36
25.7 – Soulèvement indien....36
25.8 – Le rêve de Stilwell....36
25.9 – Débarquement amphibie US....36
25.10 – Pas de bombe atomique....37
26.0 – Variantes (optionnel)....37
26.1 – Règles simplifiées....37
26.2 – Informations limitées....37
26.3 – Jeu historique....37
Crédits....37

1.0 – INTRODUCTION

天無二日 — *Il ne peut pas y avoir deux soleils sous un même ciel.*

Ce proverbe chinois n'a jamais été plus vrai que lorsque le Soleil Rouge de l'Empire Japonais a déclenché l'agression contre le Soleil Blanc de la Chine nouvellement unifiée. Une fragile coalition de l'Armée Révolutionnaire Nationale du Kuomintang (KMT) et des forces armées du Parti Communiste Chinois (PCC) se défendait contre cet assaut, chacun poursuivant également un objectif personnel. C'est un véritable miracle qu'une Chine autant divisée ait pu soutenir pendant plus de huit ans une guerre à grande échelle contre un pays industrialisé comme le Japon.

Cinq ans après la fin de la Guerre de Résistance, cependant, les deux soleils s'étaient couchés sur le théâtre de millions de morts. Le vainqueur final n'était pas un soleil, mais l'étoile rouge des Communistes.

1.1 – MATÉRIEL

- 1760 pions imprimés sur 10 planches.
- Ce livret de règles.
- Un livret de jeu détaillant les campagnes et scénarios, l'ordre de bataille et diverses aides de jeu et tables.
- Huit fiches d'aides de jeu.
- Trois cartes 22" x 34".
- Un cache 8,5" x 11".
- 4 dés.

Note : les nombres entre [crochets] sont des références de règles.

1.2 – CAMPS ET JOUEURS

War of the Suns est une simulation stratégique pour 2 à 4 joueurs de la guerre de huit ans dans le théâtre Chine-Birmanie-Inde (CBI) de la deuxième guerre mondiale. Il y a quatre camps dans le jeu :

- **Japon.** Il contrôle les unités de l'Armée Impériale Japonaise, de la Marine Impériale Japonaise, du Manchukuo, de Mengkiang, des collaborateurs chinois, de l'Armée de Défense de la Birmanie et de l'Armée Nationale Indienne ainsi que les unités siamoises pro-japon et de la France de Vichy.
- **Kuomintang** (KMT). Il contrôle les unités des cliques du KMT ainsi que les unités aériennes et flottes alliées opérant dans le théâtre Chine-Indochine et la case du Pacifique Ouest.
- **Parti Communiste Chinois** (CCP). Il contrôle les unités du CCP et Vietminh.
- **Alliés Occidentaux** (WA). Il contrôle les unités du Commonwealth britannique, les unités terrestres des USA et de l'Armée chinoise en Inde, toutes les unités aériennes et flottes alliées opérant dans le théâtre Inde-Birmanie-Siam et la case de l'Océan Indien ainsi que les unités siamoises pro-WA et de la France libre.

NOTE : Le CCP sera moins actif que le Japon et le KMT. Aussi, les WA n'entreront en jeu qu'au tour 18.

En fonction du nombre de joueurs, chacun contrôlera un ou plusieurs camps. Lorsqu'un joueur contrôle plusieurs camps, les règles particulières en rapport avec l'un de ses camps ne s'appliquent qu'aux forces contrôlées par ce camp.

1.2.1 – Partie à quatre joueurs : Chaque joueur contrôle un camp.

S'il y a plus de quatre joueurs, ceux d'un camp donné devront se répartir les territoires ; ils sont ensuite responsables de la gestion des activations de tous les QG de leur camp activés dans leurs territoires respectifs.

1.2.2 – Partie à trois joueurs : Un joueur contrôle le Japon, un autre le KMT et le troisième contrôle le CCP et les WA.

1.2.3 – Partie à deux joueurs : Un joueur contrôle le Japon et l'autre le KMT, le CCP et les WA. Voir la table des garnisons à maintenir pour les obligations spéciales concernant les garnisons.

1.3 – ÉCHELLE

Chaque tour représente une saison : Hiver (décembre à février), Printemps (mars à mai), Eté (juin à août) et Automne (septembre à novembre). L'échelle de la carte est environ au 1 : 3000000, chaque hex représentant approximativement 55km d'un bord à l'autre. Un point d'empilement représente environ 5000 combattants.

1.4 – LA CARTE & LES AIDES DE JEU

Les 3 cartes fournies représentent la vaste étendue géographique où la Guerre de Résistance a été livrée, divisée entre les théâtres Chine-Indochine (CIC) et Inde-Birmanie-Siam (IBS).

NOTE DE CONCEPTION : Le Siam faisait historiquement partie du théâtre Chinois, mais les Britanniques y avaient en réalité une influence bien plus forte que la Chine.

La carte a été recouverte d'une grille hexagonale pour réguler les activités militaires comme le mouvement et le combat.

Certaines pistes, tables et cases sont imprimées sur la carte et les aides de jeu :

- **Mini-carte :** Une copie de la table des territoires, avec des cases pour placer les marqueurs désignant les territoires et les fleuves affectés par les évènements.
- **Cases de Task Force :** Pour éviter les énormes piles sur la carte, les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de Task Force (TF) des différents camps pour représenter les unités aériennes et les flottes dans un hex donné. Placez le marqueur TF sur la carte et placez les pions dans la case de Task Force correspondante. Les task forces comprenant des unités de plusieurs camps devraient être représentées par des marqueurs TF WA dans le théâtre IBS, ou des marqueurs TF KMT dans le théâtre CIC.
- **Piste d'activation :** Les marqueurs QG de tous les QG en jeu sont placés sur cette piste pour gérer leur activation pendant le segment d'opération [5.2].
- **Piste d'enregistrement :** Cette piste est utilisée pour placer les marqueurs indiquant des valeurs importantes dans le jeu, comme les niveaux de points de victoire, les points de transport restants, ou les points de commandement, les points de remplacement, etc.
- **Matrice Politique :** Elle est utilisée pour indiquer les affiliations politiques des diverses cliques KMT [18.3] et des pays mineurs, ainsi que les attitudes des trois puissances majeures envers le Japon et le KMT [18.2].
- **Cases hors-carte :** Les deux cases hors-carte représentent les zones hors-carte où les unités peuvent entrer en jeu, y opérer ou y retraiter. Les unités dans une case amie sont toujours commandées et ravitaillées.

  1. *Case du Pacifique Ouest* (qui représente principalement le Japon, la Corée et Taiwan) — Contrôlée par le Japon, sauf mention contraire. Les unités terrestres ne peuvent se déplacer entre cette case et le théâtre CIC que par transport aérien ou naval. Cette case représente aussi les zones aériennes et navales du Pacifique Ouest. Les unités aériennes et les flottes qui s'y trouvent doivent effectuer une mission pour se redéployer vers le théâtre CIC.
  2. *Case de l'Océan Indien* (qui représente l'Inde hors-carte et Ceylan) — Contrôlée par les WA. Les unités terrestres peuvent se déplacer entre cette case et le théâtre IBS par transport aérien ou naval, ou par les routes de transport en Inde menant hors-carte. Cette case représente aussi les zones aériennes et navales de l'Océan Indien. Les unités aériennes et les flottes doivent effectuer une mission pour se redéployer dans le théâtre IBS.

- **Réserves d'unités :** Ces quatre cases sur les aides de jeu sont utilisées pour conserver les unités suivantes :

  1. *Réserve de Renforts* — Pour les unités qui deviennent disponibles pendant le tour en cours avant qu'elles ne soient déployées sur la carte, et pour les unités dont l'entrée a été retardée pour une raison quelconque au tour en cours.
  2. *Réserve de Remplacement* — Pour les unités remplaçables qui ont été éliminées. Seules les unités dans cette réserve peuvent être remplacées.
  3. *Réserve Non-Remplaçable (NR)* — Pour les unités NR qui ont été éliminées, ou pour les unités qui ont été relocalisées hors-carte ou démobilisées comme demandé par l'OB. Ces unités sont parfois désignées comme « retirées du jeu ».
  4. *Réserve d'Echange* — Pour les unités qui ont été décomposées et substituées par leurs éléments.

ABREVIATIONS

FA : Force d'Attaque (*AS : Attack Strengh*).

BC : Commonwealth Britannique (*British Commonwealth*).

BDA : Armée de Défense de la Birmanie (*Burma Defense Army*).

CA : Armée Centrale (*Central Army*).

CAI : Armée Chinoise en Inde (*Chinese Army in India*).

CCP : Parti Communiste Chinois (*Chinese Communist Party*).

CIC : Chine-Indochine (théâtre).

CnC : Collaborateurs Chinois.

PC : Points de Commandement (*CP : Command Points*).

PED : Points d'Équipement Domestique (*DEP : Domestic Equipment Point*).

FD : Force de Défense (*DS : Defense Strength*).

PEE : Points d'Équipement Étranger (*FEP : Foreign Equipment Point*).

IBS : Inde-Birmanie-Siam (théâtre).

IJA : Armée Impériale Japonaise (*Imperial Japanese Army*).

IJN : Marine Impériale Japonaise (*Imperial Japanese Navy*).

KMT : Kuomintang.

CM : Capacité de mouvement (*MA : Movement Allowance*).

NR : Non Remplaçable.

RO : Rayon Opérationnel (*OR : Operational Radius*).

CE : Capacité d'emport (*PC : Payload Capacity*).

PR : Points de Remplacement (*RP : Replacement Point*).

PE : Points d'Empilement (*SP : Stacking Points*).

VIT : Vitesse (*SPD : Speed*).

UST : États-Unis entraînés (*UST : United States Trained*).

PV : Points de Victoire (*VP : Victory Points*).

WA : Alliés occidentaux (*Western Allies*).

1.5 – GLOSSAIRE ET CONCEPTS GÉNÉRAUX

Allié, ennemi, ami : Une unité, un pion, un hex, une ZDC, etc. est ami s'il est contrôlé, exercé, etc. par le même camp. Il est allié s'il est contrôlé, exercé, etc. par un camp allié. Il est ennemi s'il est contrôlé, exercé, etc. par un camp ennemi.

Le Japon est toujours ennemi du KMT, du CCP et des WA (et vice versa). Le KMT et les WA sont toujours alliés, ainsi que le CCP et les WA. Le KMT et le CCP sont normalement alliés, mais l'un d'entre eux peut annoncer à tout moment (même au milieu de la phase d'un autre joueur) qu'ils sont maintenant ennemis. Ils pourront redevenir alliés ultérieurement à tout moment, dès que les deux camps sont d'accord.

Pont : Une route ou une voie ferrée traversant un côté d'hex de fleuve. (Notez que les routes et les voies ferrées ne traversent pas toujours les côtés d'hex de fleuves).

Route Birmane : La route Birmane est considérée achevée lorsque tous les hexs de piste entre Myitkyina (6336) et Kunming (5627) ont été améliorés en hexs de route.

Contrôle : Le « contrôle » est un concept important du jeu. Un hex est contrôlé par le dernier camp à y avoir exercé une ZOC incontestée. Une route de transport est contrôlée par le camp contrôlant tous les hexs composant la route (ceci s'applique aussi aux routes Ledo et Birmane). Pour contrôler une route fluviale, un camp doit contrôler tous les hexs qui la bordent (voir route fluviale ci-dessous). Une route fluviale est considérée incontrôlée si aucun camp ne contrôle tous les hexs qui la bordent.

Force de Combat Réelle : C'est la force de combat modifiée d'une unité ; éventuellement modifiée par tout marqueur « réduit » ou « amélioré » posé dessus.

Source de PEE (Points d'Équipement Étranger) : Tous les centres de ravitaillement sur carte et hors-carte localisés hors de la Chine. Une source de PEE est 'ouverte' sauf si elle est contrôlée par le Japon ou a été forcée de fermer à cause d'un mécanisme de jeu. Une source de PEE fermée ne génère pas de PEE, et peut mener à l'inflation si la Chine est isolée [20.0].

Japonais : Contrôlé par le Japon, quel que soit le service ou la nationalité d'appartenance.

Route Ledo : La route Ledo est considérée achevée lorsque tous les hexs de piste entre Ledo (6041) et Mogaung (6437) ont été améliorés en hexs de route.

Hex dégagé : Un hex dégagé est un hex contenant du terrain clair sans autre élément naturel (desert, forêt ou marais). Un hex avec du terrain clair et une ville (par exemple) est un hex dégagé.

Unité régulière : Unité de combat terrestre non guérilla.

Route fluviale : Un hex borde une route fluviale si la route fluviale passe le long d'au moins un de ses côtés d'hex.

Hex de route de transport : Un hex avec une route ou une voie ferrée, ou un hex avec un côté d'hex de route fluviale.

Unités UST (États-Unis Entraînés) : « Unités UST » se rapporte aux unités avec l'annotation « UST » sur le pion et celles avec un marqueur « UST Improved ».

2.0 – CONDITIONS DE VICTOIRE

2.1 – CAMPAGNE

Chaque camp gagne des points de victoire (PV) au cours de la campagne. Le joueur avec le total de PV le plus élevé à la fin de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a match nul.

Lors d'une partie à trois joueurs, le total de PV du joueur CCP-WA est égal à la moyenne des totaux CCP et WA.

Lors d'une partie à deux joueurs, les totaux KMT, CCP et WA doivent chacun être supérieurs au total de PV japonais afin que le joueur KMT-CCP-WA l'emporte.

2.1.1 – Points de victoire japonais : Pendant la phase de fin de tour, le Japon gagne ou perd des PV en comparant les objectifs actuellement contrôlés (ville, champ pétrolifère, port, base navale ou aérodrome) à ceux qu'il contrôlait lors de la phase de fin de tour du tour précédent :

+6 Le Japon a pris le contrôle d'un nombre quelconque d'objectifs (y compris une ville sous contrôle japonais partiel au début du tour 0) au cours du tour et n'en a perdu aucun.

-3 Pas de changement dans le contrôle des objectifs par rapport au tour précédent (mais voir [18.1).

-6 Le Japon a perdu le contrôle d'un nombre quelconque d'objectifs.

+6 Le Japon contrôle toutes les villes des provinces de Chahar, Suiyuan, Shansi, Shantung et Hopeh sans avoir perdu plus de 6 points d'empilement (PE) d'unités IJA depuis le début de la partie. Pour gagner ces PV, le Japon doit aussi contrôler à cet instant toutes les villes qu'il contrôlait en début de partie. Ce gain de PV ne peut se produire qu'une seule fois par partie.

Exemple : Pendant le tour, le Japon a pris le contrôle d'une ville et perdu le contrôle d'une autre, d'un champ pétrolifère et d'un aérodrome : il perd 6 PV.

Exemple : Pendant le tour, le Japon a pris le contrôle d'une base navale puis l'a perdu lors d'une contre-attaque du KMT : il perd 3 PV.

2.1.2 – Points de victoire du KMT : Les PV accumulés par le KMT sont calculés à la fin de la partie, de cette façon :

Total de PV KMT = (FA totale de toutes les unités CA sur la carte) divisé par 5 (voir [4.4.1] pour les règles d'arrondi).

2.1.3 – Points de victoire du CCP : Les PV accumulés par le CCP sont calculés à la fin de la partie, de cette façon :

Total de PV CCP = (FA totale de toutes les unités CCP sur la carte et des cliques pro-CCP + nombre de bases de guérilla CCP) multiplié par 2.

2.1.4 – Points de victoire WA : Les WA entrent en jeu au tour 18. A partir de là, ils gagnent des PV comme suit pendant la phase de fin de tour de chaque tour :

+5 Aucune unité japonaise en Inde.

+2 Aucune unité japonaise en Birmanie.

+1 Moins de 3 points de remplacement (PR) ont été utilisés pour remplacer des unités BC éliminées pendant le tour.

2.2 – SCÉNARIOS

War of the Suns comprend plusieurs scénarios indépendants :

- Trois scénarios opérationnels, chacun couvrant une période importante de la guerre de huit ans. Les joueurs doivent s'attendre à un temps de jeu d'environ une heure par tour.
- Quatre mini scénarios, chacun couvrant quelques tours et utilisant des règles simplifiées. Ils durent environ 2 heures et font un bon outil pour l'apprentissage des règles de base.

Le livret de jeu contient les descriptions, les conditions de victoire et les ordres de bataille de ces scénarios ; ainsi que de la campagne.

2.2.1 – Conditions de victoire (scénarios opérationnels) : Le livret de jeu donne un ensemble spécifique de conditions de victoire pour chaque scénario opérationnel. A la fin de la partie, chaque camp calcule le pourcentage d'objectifs atteints ; un pourcentage supérieur à 100% est considéré comme 100% (par exemple lorsque les conditions de victoire indique qu'il faut capturer cinq villes avant la fin du scénario et que six ont été capturées). Le joueur avec le pourcentage le plus élevé est déclaré vainqueur ; si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est un match nul.

Lors d'une partie à trois joueurs, le pourcentage de victoire du joueur CCP/WA est égale à la moyenne des pourcentages CCP et WA.

Lors d'une partie à deux joueurs, chacun des pourcentages KMT, CCP et WA doit être supérieur au pourcentage de victoire japonais afin que le joueur KMT/CCP/WA gagne. Dans cette configuration, ignorez toutes les conditions de victoire critiques (voir ci-dessous) pour le KMT et le CCP.

Pour déterminer le niveau de réussite du vainqueur, comparez son pourcentage de victoire à celui de son/ses adversaire(s) :

- Pourcentage supérieur de 1 – 9 à celui de son adversaire :

  Victoire Marginale

- Pourcentage supérieur de 10 – 19 à celui de son adversaire :

  Victoire Majeure

- Pourcentage supérieur de 20+ à celui de son adversaire :

  Victoire Totale

Exemple : Dans une partie à deux joueurs, le joueur KMT atteint 40% de ses objectifs, le CCP 60% et les WA 20%. Le joueur japonais atteint 50%. Le joueur japonais gagne avec une Victoire Majeure.

Lors de parties à trois et quatre joueurs, le vainqueur déterminera son niveau de réussite par rapport à chacun des autres joueurs ; donc un joueur japonais peut obtenir une victoire totale contre le KMT, une victoire majeure contre le CCP et une victoire marginale contre les WA.

Deux types de conditions de victoire spéciales peuvent également apparaître dans certains scénarios opérationnels :

- *Condition de victoire immédiate :* Lorsqu'un camp particulier atteint ses conditions de victoire immédiate, la partie se termine en victoire totale pour ce joueur. Tous les autres joueurs perdent.
- *Conditions de victoire critique :* Si un camp n'a pas atteint ses conditions de victoire critique avant la fin de la partie, il gagne soit la moitié de son pourcentage de victoire atteint, soit aucun pourcentage du tout, comme précisé dans le scénario.

2.2.2 Conditions de victoire (mini scénarios) : Tous les mini scénarios sont de courtes parties pour deux joueurs, n'incluant qu'un seul objectif qui doit être atteint par un camp. Que ce camp atteigne ou non son objectif détermine le vainqueur de la partie.

2.3 – DÉFAITE IMMEDIATE

Dans la campagne et les scénarios, un camp peut subir une défaite immédiate dans les circonstances suivantes :

2.3.1 – Japon : Perte de l'Armée de la région de Chine Centrale – Si le QG AA CChina japonais est retiré du jeu, le Japon demande un armistice avec la Chine et retraite son armée au Manchukuo.

La partie prend fin avec la défaite du joueur japonais. Le joueur avec le plus haut total de PV (pour une campagne) ou pourcentage de victoire (pour un scénario) est déclaré vainqueur.

2.3.2 – KMT : Le KMT subit une défaite immédiate dans n'importe laquelle de ces situations :

- La perte de Chungking au profit des Japonais avant le tour 16 – selon les archives russes, Staline avait décidé d'envahir et de diviser la Chine avec le Japon si Chungking (4127) tombait. Un état fantoche est établi sous le commandement de Mao en Chine occidentale. Chungking doit être tenu par le Japonais à la fin de n'importe quel tour avant le tour 16 pour que ceci se déclenche. Le prendre puis le reperdre lors d'un tour ne déclenche pas sa perte.

Si ceci se produit, la partie prend fin et le joueur japonais est déclaré vainqueur.

- Reddition de Chiang – Si le GQG KMT Chiang Kai-Shek est définitivement retiré du jeu, de nombreuses factions et cliques KMT seront plus promptes à négocier un armistice avec le Japon ou à devenir collaboratrices, tandis que le reste continuera une futile résistance souterraine.

La partie prend fin avec la défaite du joueur KMT. Le joueur avec le plus haut total de PV (pour une campagne) ou pourcentage de victoire (pour un scénario) est déclaré vainqueur. S'il vous plaît, veuillez suivre l'intention de cette règle et tentez de préserver le GQG.

2.3.3 – CCP : Reddition de Mao – Si le GQG CCP Mao Tse-Tung est définitivement retiré du jeu, Wang Ming lui succède, et sous les ordres du Kominterm, le CCP est subordonné au commandement du KMT.

La partie prend fin avec la défaite du joueur CCP. Le joueur avec le plus haut total de PV (pour une campagne) ou pourcentage de victoire (pour un scénario) est déclaré vainqueur. S'il vous plaît, veuillez suivre l'intention de cette règle et tentez de préserver le GQG.

Optionnellement, dans le cas de la reddition de Mao, les joueurs peuvent décider de continuer la partie ; dans une partie à 3 joueurs, le joueur CCP-WA ne contrôlera plus que les WA à partir de maintenant. Le CCP et toutes les cliques pro-CCP deviennent des cliques pro-KMT. Traitez l'évènement aléatoire Mouvement de Rectification comme Pas d'Evènement à partir de maintenant.

2.3.4 – WA : Perte de Chittagong et d'Imphal avant le tour 30 – La révolution se déclenche en Inde après la chute de Chittagong et d'Imphal. Les britanniques tournent tous leurs efforts vers la répression du soulèvement dans leurs colonies d'Asie les plus précieuses.

La partie prend fin avec la défaite du joueur WA. Le joueur avec le plus haut total de PV (pour une campagne) ou pourcentage de victoire (pour un scénario) est déclaré vainqueur.

Optionnellement, les joueurs peuvent décider de continuer la partie ; dans une partie à 3 joueurs, le joueur CCP-WA ne contrôlera plus que le CCP à partir de maintenant. Toutes les unités BC, CAI, toutes les unités terrestres US dans le théâtre IBS et toutes les unités aériennes alliées du théâtre IBS sont retirées du jeu (elles se replient en Inde, hors-carte) ; tous les renforts futurs de ces types sont perdus. Le Siam et l'Indochine Française deviennent automatiquement pro-Japon à la prochaine phase de négociation, mais les unités siamoises et françaises ne pourront pas être activées avant qu'une unité japonaise n'entre dans leurs pays respectifs.

3.0 – PIONS

3.1 – UNITÉS

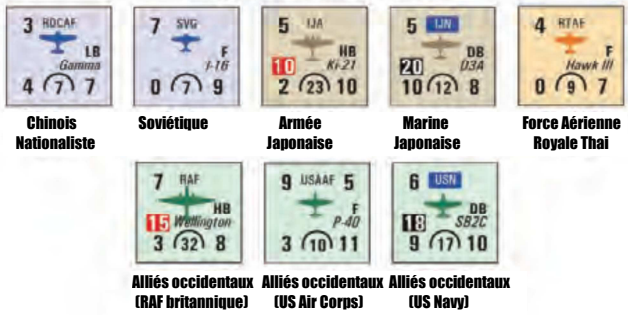
Les unités comprennent les unités terrestres, aériennes et les flottes. Elles représentent les unités militaires qui ont combattu pendant la guerre. Les nombres et symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type de l'unité représenté par chaque pion.

Une liste détaillée des unités de tous les camps est fournie dans le livret de jeu.

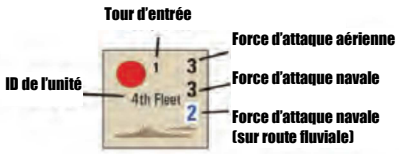
UNITES AERIENNES

(Une unité aéronavale est indiquée par une case BLEUE)

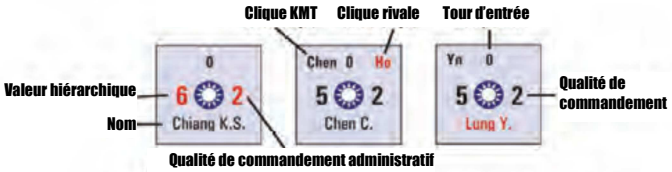
EXEMPLES D'UNITES AERIENNES



UNITES NAVALES



LEADERS



(Un nom de leader en ROUGE indique une zone d'opération limitée)
(Une valeur hiérarchique en ROUGE indique un GQG)

Chaque leader dispose également d'un marqueur d'activation de QG qui indique la valeur de commandement administratif (en rouge), ou la qualité de commandement.

Cet exemple montre le leader Chiang K.S. et son marqueur d'activation de QG.

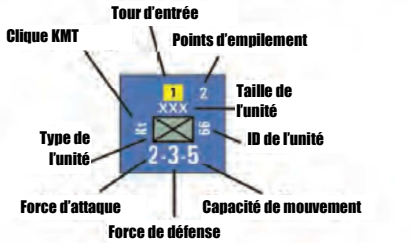
Marqueur d'activation de QG (recto)

Marqueur d'activation de QG (verso)

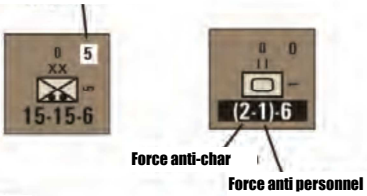
Cette unité représente le QG expéditionnaire chinois et est affecté par certaines règles gouvernant sa perte.

UNITES AERIENNES
Taille des unités

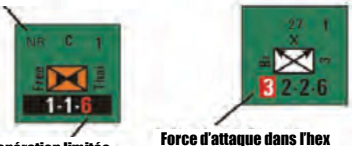
III Régiment
X Brigade
XX Division
XXX Corps (ou armée japonaise)
XXX Armée (ou armée régionale japonaise)



La case blanche indique que l'unité peut se décomposer en sous-éléments

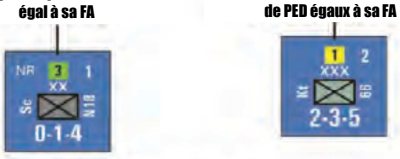


Non remplaçable



La case verte indique que l'unité peut être remplacée pour un nombre PR égal à sa FA

La case jaune indique que l'unité peut être remplacée pour un nombre PR et de PED égaux à sa FA



La case noire indique que l'unité peut se convertir en unité de guérilla

Exemples de pions leaders

Chinois Nationaliste | Chinois Communiste | Français | Japonais | Thaïlandais

Alliés Occidentaux (Britannique) | Alliés Occidentaux (Américain) | Conseiller Soviétique | Conseiller Allemand | Conseiller Américain

Exemples d'unités terrestres

Chinois Nationaliste | Chinois Nationaliste Entraînement US | Chinois Communiste | Japonais

Français | Royaume Thai | Alliés Occidentaux Britannique | Alliés Occidentaux Américain

Bandits

3.2 – MARQUEURS

Les marqueurs sont utilisés pour indiquer divers statuts et valeurs dans le jeu. Ils comprennent :

- *Marqueur de tour :* Pour indiquer le tour en cours sur la piste des tours.
- *Marqueurs d'enregistrement :* Pour indiquer des valeurs comme les points de victoire, de commandement ou de transport sur la piste d'enregistrement lorsqu'ils sont reçus ou dépensés.
- *Marqueurs de contrôle et de cliques :* Pour indiquer le contrôle des hexs sur la carte.
- *Marqueur de statuts :* Pour indiquer les divers statuts (non ravitaillé, non commandé, amélioré, réduit, mode de mouvement, etc.) applicables aux unités sur la carte. Les marqueurs montrent les ajustements qui s'appliquent aux valeurs des unités.
- *Marqueurs d'évènements :* Pour marquer les zones affectées par les évènements (neige, inondation, famine, typhon, etc.) sur la mini-carte.
- *Marqueurs de construction :* Pour marquer la construction (et la destruction) des routes de transport, des bases aériennes, des bases navales, etc. sur la carte.

War of the Suns inclut aussi des marqueurs de QG, chacun correspondant à un QG. Ils sont utilisés sur la piste d'activation pour indiquer le nombre d'activations restantes à chaque QG.

Un marqueur doit être placé sur les pions, hexs ou territoires qu'il affecte. Tous les pions sous un marqueur sont considérés comme affecté par le statut indiqué sur celui-ci.

L'utilisation de la plupart des marqueurs est expliquée dans les sections respectives.

4.0 – CONCEPTS GÉNÉRAUX

4.1 – ZONES DE CONTRÔLE

4.1.1 – Types de ZDC : Une unité peut exercer une ZDC standard ou limitée, ou bien ne pas en exercer.

- *ZDC standard :* Toutes les unités terrestres avec 1 PF ou plus exercent une ZDC standard. Une ZDC standard couvre l'hex occupé par l'unité, plus les six hexs qui l'entourent (Exception : Une ZDC standard ne s'étend que dans les hexs où l'unité peut entrer et à travers les côtés d'hexs qu'elle peut traverser).
- *ZDC limitée :* Les unités à ZDC standard et limitée qui sont en mode mouvement, les unités à ZDC standard et limitées non ravitaillées, les unités de guérilla qui ne fuient pas, les unités de bandits et les unités terrestres avec O PF exercent une ZDC limitée. Une ZDC limitée couvre uniquement l'hex occupé par l'unité. Les unités exerçant une ZDC limitée et les marqueurs causant une ZDC limitée ont une bande de couleur en fond sous leurs valeurs pour servir d'aide-mémoire.
- *Pas de ZDC :* Toutes les unités sans valeur de PF sur le pion (QG, conseillers militaires, collaborateurs, unités aériennes, flottes et unités de guérilla en fuite) n'exercent aucune ZDC. Elles ne contrôlent jamais aucun hex [4.1.2].

4.1.2 – Contrôle : Une unité contrôle tous les hexs dans sa ZDC, à moins qu'un hex ne soit également en ZDC ennemie. Dans ce cas, c'est un hex disputé. Aucun camp ne contrôle un hex disputé, à moins que l'un d'eux ait des unités dans l'hex (notez que les ZDC s'appliquent dans l'hex).

Dans les rares cas où il est important de savoir lequel des camps alliés contrôle un hex donné (pour le calcul des remplacements entre le KMT et le CCP par exemple), les deux camps devront se mettre d'accord sur qui contrôle l'hex « disputé ». S'ils ne le peuvent pas, traitez l'hex comme disputé et aucun camp ne le contrôle.

Contrôle WA

Contrôle CCP

Contrôle KMT

Contrôle Japonais

Contrôle Clique Sung

Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de contrôle pour savoir quel camp contrôle un hex donné (les villes majeures et les centres de ravitaillement par exemple), ou les marqueurs de contrôle de cliques KMT pour savoir quelle clique KMT indépendante contrôle un hex donné.

Les hexs de routes de transport alliés n'affectent pas le remplacement ou le ravitaillement si le camp qui les contrôle décide de laisser la route ouverte (ex : une unité CCP peut ou non autoriser le ravitaillement KMT, ou le lien vers une source de Points d'Equipement Etranger (PEE), sur une route de transport qu'elle contrôle).

4.1.3 – Effets des ZDC : Les ZDC affectent le mouvement et le combat : les unités ennemies qui quittent une ZDC sont ralenties [11.1.4], les unités ennemies ne peuvent être attaquées que par des unités exerçant une ZDC dans leur hex, et les ZDC peuvent isoler les unités ennemies [12.2].

4.2 – EMPILEMENT

Les unités non terrestres (QG, unités aériennes, flottes) n'ont pas de valeur de PE et peuvent s'empiler librement.

4.2.1 – Limites d'empilement : L'empilement est compté en termes de PE. Les unités avec 0 PE comptent pour ½ PE dans l'empilement ; les unités sans valeur de PE imprimée ne comptent pas dans l'empilement. Il y a deux limites d'empilement dans War of the Suns, qui s'appliquent CONSTAMMENT (même pendant le mouvement) :

- *Limite d'empilement absolue (LEA) :* La LEA est le maximum absolu de PF autorisés dans un hex à tout moment. Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle y viole la LEA. Si à cause du résultat d'un combat, une unité est forcée de retraiter dans un hex en violation de la LEA, elle est éliminée. La LEA est de 9 PE (dont pas plus de six unités de combat terrestres) PAR CAMP dans un hex dégagé, et de 6 PE (dont pas plus de quatre unités de combat terrestres) PAR CAMP dans un hex non dégagé, inondé, ou sur une île mono-hex.
- *Limite d'empilement efficace (LEE) :* La LEE est le nombre maximum de PE pouvant s'empiler dans un hex sans affecter le mouvement et le combat. La LEE est de 6 PE PAR CAMP dans un hex dégagé, et 4 PE PAR CAMP dans un hex non dégagé, inondé, ou sur une île mono-hex.

  Effets sur le mouvement : Une unité qui quitte un hex dans lequel son camp a plus de PE que la LEE doit dépenser 1 PM supplémentaire. Notez qu'une unité individuelle ou une pile doit avoir terminé son mouvement avant le mouvement d'une autre unité ou pile.

  Effets sur le combat : Lorsqu'un camp a plus de PE que la LEE dans un hex, ses unités ont leur force de combat totale réduite proportionnellement afin que seuls les PE de la LEE soient pris en compte. Arrondissez les fractions à l'inférieur.

  Exemple : Deux divisions japonaises avec une FD de 13, et de 5 PE et 4 PE respectivement, sont empilées dans un hex dégagé. Si elles sont attaquées, leur FD combinée est réduite à (13+13) x 6/9 = 17,333 arrondi à 17.

4.2.2 – Empilement multi-forces : En dehors des unités US qui peuvent s'empiler sans effet négatif avec toutes les unités amies/alliées, des pénalités s'appliquent au combat dans les hexs où les situations d'empilement suivantes existent :

- *Unités alliés :* Les unités d'un camp uniquement (désignées par les joueurs alliés ; leurs adversaires décident en cas de désaccord) peuvent apporter leur FA à une attaque, ou leur FD à une défense, mais toutes les unités dans l'hex subissent les résultats du combat.
- *Unités amies avec différentes couleurs de symbole de type :* Les unités d'un seul service/faction/dominion apportent leur FA en attaque ou leur FD en défense, mais toutes les unités dans l'hex subissent les résultats du combat.

4.2.3 – Empilement des QG : Il ne peut jamais y avoir deux QG dans un même hex, à moins que l'un d'entre eux ne soit un GQG.

4.2.4 – Organisation des piles : Lorsque des pions s'empilent dans un hex, les joueurs doivent organiser la pile ainsi, de haut en bas :

1. Marqueurs de contrôle et de cliques
2. Marqueurs d'opium
3. Unités terrestres en transport aérien ou naval
4. Unités aériennes, flottes et marqueurs de Task Force
5. Pions usines
7. GQG, QG, conseillers militaires et collaborateurs
8. Unités terrestres par ordre de FA décroissant. S'il y a des unités de plusieurs camps, les unités japonaises sont placées en haut, puis les WA, puis les CCP et enfin les KMT.
9. Unités de guérilla, base de guérilla et bandits
10. Marqueurs de route de transport

Tout marqueur affectant un pion/élément de terrain donné (non ravitaillé, mode de mouvement, endommagé, etc.) doit être placé directement dessus. Eventuellement, pour éviter les piles de pions ingérables, les joueurs peuvent décider de ne pas placer de marqueurs « inoperative » sur les unités aériennes et les faire pivoter d'un demi-tour pour représenter ce statut. De même, le mode de mouvement peut être représenté en faisant pivoter les unités terrestres d'un demi-tour.

Les joueurs sont libres de vérifier les pions sur la carte à tout moment, à moins d'utiliser la variante du renseignement limité [26.2].

4.3 – ZONES D'OPERATIONS LIMITÉES

Certaines unités sont restreintes à une zone d'opérations limitées qu'elles ne peuvent pas quitter tant qu'elles sont sur la carte. Les zones spécifiques sont indiquées dans l'OB à côté des unités affectées. Elles sont identifiées par une CM rouge (sur les unités terrestres) ou un nom en rouge (pour les leaders) sur les pions. D'autres zones d'opérations limitées plus générales s'appliquent à une force entière, comme défini après son l'OB.

Les unités forcées de sortir de leur zone d'opérations limitées sont éliminées. Les QG sont temporairement retirés [9.3.1] dans ce cas et pourront être redéployés lors d'un tour ultérieur.

NOTE DE CONCEPTION : Les armées de l'IJA de fronts spécifiques et les seigneurs de guerre KMT qui sont collés à leurs territoires d'origine ont leurs QG restreints aux zones d'opérations limitées.

NOTE DE JEU : Le tableau général des évènements indique certaines restrictions opérationnelles limitées dans le temps, applicables à certains camps plutôt qu'à certaines unités. Par exemple, aux tours 16-17, le CCP n'est pas autorisé à attaquer le KMT ; au tour 30 le Japon doit maintenir une réserve contre un débarquement US potentiel sur les côtes chinoises, etc.

4.4 – ARRONDIS ET MODIFICATEURS CUMULATIFS

4.4.1 – Règles d'arrondi : L'arrondi n'a lieu qu'après avoir effectué tous les calculs. Arrondissez les décimales en faveur du défenseur lors des calculs de rapports de forces. Dans tous les autre calculs, arrondissez les décimales à l'inférieur jusqu'à 0,49 et au supérieur à partir de 0,5.

4.4.2 – Modificateurs cumulatifs : Sauf mention contraire, tous les effets sont cumulatifs lorsque plusieurs modificateurs s'appliquent.

4.5 – CAPACITÉS INUTILISÉES

Les points de remplacement, de transport et de capacités de construction inutilisés ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre. S'ils ne sont pas utilisés, ils sont perdus.

5.0 – SÉQUENCE DE JEU

Cette section présente une vue globale d'un tour de jeu. Les joueurs devront consulter la séquence de jeu étendue pour avoir un examen détaillé des activités d'un tour.

5.1 – SEGMENT PRÉ-OPÉRATIONS

5.1.1 – Phase d'évènements : Les joueurs vérifient les évènements fixes, les histoires alternatives, les évènements aléatoires ou conditionnels qui se produisent à ce tour et appliquent leurs effets.

5.1.2 – Phase de renforts : Tous les camps déploient leurs renforts et appliquent les relocalisations, les réorganisations, etc. demandées par l'OB pour le tour en cours. Les QG peuvent être volontairement retirés de la carte.

5.1.3 – Phase d'administration : Les camps collectent pour le tour leurs points de commandement (PC), points de remplacement (PR), points d'équipement domestique (PED), points d'équipement étranger (PEE), et points de transport ferroviaire. Remettez les marqueurs de points de transport fluvial à leurs valeurs maximales. Retirez les marqueurs « damaged » et « movement mode » de la carte et mettez à jour les marqueurs « disease ». Mettez à jour le statut des unités aériennes et des flottes de tous les camps. Rééquipez les unités aériennes avec les nouveaux modèles d'avions.

5.1.4 – Phase de négociation : Effectuez les pourparlers de paix, gérez les relations avec les puissances majeures, influencez l'affiliation politique des cliques KMT et des pays mineurs. Le KMT peut recevoir des PR supplémentaire de l'aide étrangère.

5.1.5 – Phase d'isolement de la Chine : Vérifiez le statut de connexion de la Chine et déterminez ses effets sur l'inflation.

5.1.6 – Phase des usines : Le KMT et le CCP peuvent déplacer n'importe lesquelles de leurs usines, qui seront alors inopérantes pour le tour. Les usines inopérantes qui restent dans un hex de route de transport sont à nouveau opérantes.

5.1.7 – Phase de guérilla : De nouvelles unités de guérilla peuvent être recrutées. Toutes les unités de guérilla et de Chindits WA peuvent être activées pour bouger, attaquer, saboter et établir des bases de guérilla ; les unités WA et CCP doivent terminer leurs activations avant que les unités KMT ne commencent les leurs. Les unités de guérilla CCP et KMT peuvent être converties en unités régulières.

5.1.8 – Phase de guerre stratégique : Les unités aériennes effectuent des missions de bombardement stratégique, tandis que les flottes peuvent effectuer des missions de bombardement ou de blocus maritime. Les unités aériennes ennemies peuvent interdire les missions de bombardement stratégique ou de bombardement.

5.2 – SEGMENT D'OPÉRATIONS

5.2.1 – Préparation des marqueurs de QG : Les marqueurs de QG de tous les QG sur la carte sont placés sur la piste d'activation, sur la ligne correspondant à leur qualité de commandement.

5.2.2 – Phase d'activation des QG : Chaque camp ayant encore suffisamment de PC et au moins un QG éligible pour l'activation sur la carte annonce s'il souhaite participer au jet d'activation ; si aucun camp ne choisit de prendre part au jet d'activation (ou si aucun joueur n'a suffisamment de points) alors le segment d'opérations prend fin immédiatement. Sinon, le camp qui obtient le résultat le plus élevé au dé devient le camp en phase et dépense 2 PC pour activer l'un de ses QG éligibles, et descend le marqueur de ce QG d'une ligne sur la piste d'activation.

5.2.3 – Phase de redéploiement : Le camp en phase peut redéployer n'importe lesquelles de ses unités aériennes et flottes prêtes, ainsi que le QG actuellement activé (et tout QG de hiérarchie supérieure qui l'a éventuellement activé).

5.2.4 – Phase de mouvement : Toutes les unités terrestres amies/alliées (y compris les unités de guérilla) du camp en phase sur lesquelles le QG activé exerce un commandement et qui sont à portée de commandement sont activées. Les unités régulières CCP et KMT activées peuvent être converties en unités de guérilla. Les unités activées peuvent dépenser l'intégralité de leur capacité de mouvement, en utilisant les voies ferrées et les rivières disponibles, le transport aérien ou naval si c'est autorisé et souhaité. Les unités blindées et d'infanterie mécanisée peuvent tenter de déborder les hexs occupés par l'ennemi, tandis que le Japon peut dissoudre n'importe lesquelles de ses unités non-IJA ou non-IJN. Lorsque toutes les unités terrestres activées ont terminé leur mouvement, le QG activé peut bouger.

5.2.5 – Phase de combat : Le camp en phase peut effectuer des recherches anti-guérilla et anti-bandits, puis déclare toutes ses attaques. Les unités ennemies éligibles peuvent effectuer des mouvements de réserve défensifs. Les deux camps peuvent effectuer des missions de soutien et d'interdiction avec leurs unités aériennes et flottes, puis le camp en phase peut annuler ou réorganiser ses

attaques. Résolvez les combats dans l'ordre choisi par le camp en phase.

5.2.6 – Répétez les étapes 5.2.2 à 5.2.5 : Un nouveau marqueur de QG est choisi via un autre jet d'activation, en répétant la séquence d'activation. Un camp qui vient de terminer trois activations consécutives ne peut pas prendre part à ce nouveau jet.

Le segment d'opérations prend fin si aucun camp ne choisit d'effectuer un jet d'activation, si aucun camp ne peut activer un QG, ou si le seul camp qui peut ou veut activer un QG a été le camp en phase trois fois d'affilée.

5.3 – SEGMENT POST-OPÉRATIONS

5.3.1 – Phase de ravitaillement : Vérifiez le statut de ravitaillement pour toutes les unités et placez/retirez les marqueurs « Out of Supply » en conséquence. Les unités de guérilla non soutenues doivent être révélées.

5.3.2 – Phase de remplacement et de construction : Chaque camp peut dépenser ses PR, PED et PEE pour remplacer n'importe lesquelles de ses unités éliminées et les déployer. Les unités d'élite chinoises nouvellement placées reçoivent des marqueurs d'entraînement. Le KMT peut étendre ses unités éligibles. Chaque camp peut construire des routes de transport, des bases aériennes et navales, ou d'autres constructions.

5.3.3 – Phase d'entraînement : Retirez les marqueurs d'entraînement de toutes les unités terrestres (sauf des unités d'élite chinoises remplacées lors de la phase de remplacement et de construction qui vient de se terminer), changez-les par le statut amélioré (*improved*). Placez les marqueurs d'entraînement sur les unités terrestres qui entrent dans le processus d'amélioration, et les unités BC qui reçoivent un entraînement Chindit.

5.4.4 – Phase de fin de tour : Ajustez les marqueurs de PV sur la piste d'enregistrement et vérifiez si un camp remplit les conditions pour une victoire ou une défaite immédiate. Si ce n'est pas le cas, avancez le marqueur de tour dans la case suivante de la piste des tours.

6.0 – RÈGLES SPÉCIALES DU TOUR 0

Le tour 0 est un demi-tour spécial (mi-juillet-août 1937) simulant la situation unique où des éléments des deux camps essayaient de limiter la guerre. Les règles spéciales suivantes ne s'appliquent que pendant le tour 0 :

NOTE HISTORIQUE : Bien que l'incident du pont Marco Polo (la salve d'ouverture de la guerre à Peiping) se soit produit avant le lever du soleil le 8 juillet 1937, les combats à grande échelle n'ont pas commencé avant mi-juillet.

- Au début du tour 0, des unités KMT, CCP et Japonaises sont empilées ensemble dans certains hexs. Tous ces hexs sont considérés comme étant sous contrôle KMT.

  NOTE HISTORIQUE : Après la révolte des boxeurs, le Japon (parmi d'autres nations) a été autorisé à maintenir des garnisons autour de Peiping et Tientsin, tandis que sa concession à Shanghai avait une garnison d'unités de l'IJN (y compris sa 3è flotte). Les unités CCP à Shensi étaient en réorganisation après un accord avec le KMT. Ces unités étaient très proches des unités KMT.

- Il n'y a pas de jet d'évènement aléatoire pendant la phase d'évènements.

- Pendant la phase administrative, chaque camp reçoit la moitié de son nombre normal de points de transport ferroviaire, et les marqueurs de points de transport fluvial sont ajustés à la moitié de leurs niveaux normaux (arrondi à l'inférieur dans les deux cas si nécessaire).

- Pendant la phase administrative, le KMT et le Japon reçoivent chacun 6 PC, tandis que le CCP en reçoit 4. Le KMT reçoit 9 PR, 12 PED et 8 PEE. Le CCP reçoit un seul PR uniquement en réussissant un jet de Komintern [13.3.4].

- Aucun mouvement d'usine n'est autorisé pendant la phase des usines.

- Au début de chacune de ses activations, un camp avec des flottes sur la carte reçoit la moitié de son nombre normal de points de transport naval.

- Tant qu'aucun combat n'a été déclaré entre des unités japonaises et KMT, les unités japonaises peuvent ignorer toutes les ZDC KMT lorsqu'elles se déplacent le long de la voie ferrée Chinwangtao-Tangku-Tientsin-Peiping.

- Le pont entre Hangchow (2106) et Shaohing (2105) est considéré comme totalement inexistant au tour 0.

  NOTE HISTORIQUE : Ce pont était en construction au début de la guerre et a été achevé en septembre 1937.

- À cause des restrictions imposées par le gouvernement japonais, au tour 0 les unités japonaises peuvent bouger et attaquer uniquement dans les cinq provinces du nord, Hopeh, Chahar, Shantung, Suiyuan et Shansi. Cette restriction est annulée dans les territoires (et uniquement dans ces territoires) où une unité japonaise a été précédemment attaquée pendant le tour. Aucune unité terrestre, unité aérienne et flotte IJN ne peut être activée avant le tour 1, à moins que le KMT n'attaque l'une d'entre elles pendant le tour 0. Si une quelconque unité IJN a été attaquée, toutes les unités IJN peuvent être immédiatement activées au tour 0.

7.0 – ÉVÉNEMENTS

7.1 – PHASE DES ÉVÉNEMENTS

Quatre types d'évènements peuvent avoir lieu pendant la phase des évènements :

- *Évènements fixes (indiqués dans le tableau général des évènements) :* Ils incluent les conditions météo, l'avancement global de la guerre, etc. Chaque évènement fixe indiqué dans le tableau général se produit automatiquement.

- *Histoires alternatives (optionnel) (indiquées dans le tableau général des évènements) :* Elles représentent des évènements importants qui ne sont pas produit historiquement, mais qui le peuvent dans le jeu. Une histoire alternative ne se produit que si tous les joueurs sont d'accord ou si le vainqueur du jet de dé le décide [25.0].

- *Évènements aléatoires (indiqués dans la table des évènements aléatoires) :* Ils incluent les changements de politique gouvernementale, les catastrophes naturelles, les évènements locaux, etc. La table est divisée en quatre périodes différentes. Lancez deux dés et consultez la colonne correspondant au tour en cours pour déterminer quel évènement aléatoire se produit le cas échéant.

- *Évènements conditionnels (indiqués dans la table des évènements conditionnels) :* Ils incluent les procédures politiques et les redéploiements de forces liés au cours des opérations militaires. Si les conditions d'un évènement conditionnel sont remplies à ce moment et que cet évènement n'a pas encore eu lieu, il se produit immédiatement.

Ne faites pas de jet d'évènements aléatoires pendant les mini scénarios, ni pendant le premier tour des scénarios opérationnels.

7.2 – ÉVÉNEMENTS MÉTÉOROLOGIQUES

Tous les évènements météorologiques durent un tour.

7.2.1 – Neige : Pendant tous les tours d'hiver, il neige automatiquement au Manchukuo, en Mongolie intérieure et en Chine du nord (voir la table des territoires). La table des évènements aléatoires peut aussi causer une forte neige dans divers territoires. Marquez les territoires affectés en plaçant un marqueur « snow » (verso visible pour une forte neige) dans les cases correspondantes de la mini-carte.

Voir la table des effets météo ci-dessous pour les effets de la neige et de la forte neige.

7.2.2 – Typhon : Pendant tous les tours d'été, il y a de fortes pluies et des typhons en Chine centrale, Chine du sud, Indochine et Siam (voir la table des territoires). La table des évènements aléatoires peut aussi causer de puissants typhons dans divers territoires. Marquez les territoires affectés en plaçant un marqueur « typhoon » (verso visible pour un puissant typhon) dans les cases correspondantes de la mini-carte.

Voir la table des effets météo ci-dessous pour les effets des typhons et des puissants typhons.

7.2.3 – Mousson : Pendant tous les tours d'été et d'automne, il y a la mousson en Birmanie, en Inde et dans tous les hexs de la province du Yunnan à l'ouest du fleuve Salween. Marquez les territoires affectés en plaçant des marqueurs « Moonsoon » dans les cases correspondantes de la mini-carte. La Mousson a les effets suivants :

- Dans un territoire affecté, les routes et les voies ferrées sont traitées comme des pistes, les pistes sont considérées comme inexistantes, et les routes fluviales ne permettent plus le transport fluvial (mais gardent leur fonction de ravitaillement).
- Pendant la Phase de Mouvement, les unités terrestres doivent cesser leur mouvement dès qu'elles entrent dans un hex situé dans un territoire affecté via un côté d'hex sans route ni voie ferrée, quel que soit le nombre de PM restants. Leur mouvement est terminé.
- Les unités dans un hex sans ville situées dans un territoire affecté pendant la phase administrative souffrent de maladie [7.6].
- Un rayon de commandement ou de ravitaillement est réduit de deux hexs s'il passe à travers au moins un territoire affecté.
- Les unités aériennes ne peuvent pas effectuer de mission dans ou à travers les territoires affectés, sauf le transport aérien vers un hex de ville/base aérienne et redéploiement.
- Les flottes ont leur FA de surface réduit de moitié si l'hex cible est situé dans un territoire affecté.
- Le KMT ne peut recevoir de PEE par la route birmane ou la route Ledo pendant les tours d'été. Il les reçoit cependant encore pendant les tours d'automne.

7.2.4 – Inondations : Les hexs bleutés (bleu-vert) sur les rives du Fleuve Jaune et du Yangtze représentent des zones inondables pendant tous les tours d'été. La table des évènements aléatoires peut aussi causer de graves inondations le long de ces fleuves. Marquez les fleuves affectés en plaçant des marqueurs « Flood » (verso visible en cas de grave inondation) dans les cases correspondantes de la mini-carte.

Voir le tableau des effets de la météo ci-dessous pour les effets des inondations et des inondations graves.

TABLEAU DES EFFETS DE LA MÉTÉO

NEIGE	FORTE NEIGE
La FA de surface des unités aériennes est réduite de moitié sur un jet de 1-3 (faire un jet par unité) si leur plan de vol passe à travers au moins un territoire affecté.	La FA de surface des unités aériennes est réduite de moitié sur un jet de 1-3 (faire un jet par unité) si leur plan de vol passe à travers au moins un territoire affecté. Des unités terrestres attaquant un hex situé dans un territoire affecté ont leur FA efficace réduite de moitié.
	Dans un territoire affecté, les routes et les voies ferrées sont traitées comme des pistes, tandis que les pistes sont considérées comme inexistantes.
En Mongolie Intérieure et au Manchukuo, les fleuves sont gelés : ils sont ignorés pour le mouvement, mais ils affectent le combat normalement. En Chine du nord, les fleuves sont à demi-gelés : mouvements et combats à travers sont interdits sauf pendant les tours d'automne.	Tous les fleuves dans un territoire affecté sont gelés : ils sont ignorés pour le mouvement, mais ils affectent le combat normalement.
	Aucun hex du territoire affecté ne génère de PR, quel que soit le camp.
Une unité terrestre se déplaçant à travers au moins un territoire affecté a sa CM réduite de 1 si elle est de 4 ou moins, ou de 2 si elle est de 5 ou plus. Les unités traversant des territoires affectés uniquement par transport ferroviaire ne sont pas affectées.	
Un rayon de commandement ou de ravitaillement est réduit d'un hex s'il passe à travers au moins un territoire affecté.	

TYPHON	PUISSANT TYPHON
La FA de surface des unités aériennes est réduite de moitié sur un jet de 1-3 (faire un jet par unité) si leur plan de vol passe à travers au moins un territoire affecté. La FA de surface des flottes est réduite de moitié sur un jet de 1-3 (faire un jet par unité) si l'hex ciblé est situé en territoire affecté.	La FA de surface des unités aériennes est réduite de moitié si leur plan de vol passe à travers au moins un territoire affecté. Les flottes ont leur FA de surface réduite de moitié si l'hex cible est situé en territoire affecté. Les unités terrestres attaquant un hex situé en territoire affecté ont leur FA efficace réduite de moitié.
	Aucun hex du territoire affecté ne génère de PR, quel que soit le camp.
Lancez 1D6 pour chaque pile d'unités utilisant l'attaque amphibie contre un hex côtier situé dans un territoire affecté, ou utilisant le transport naval vers un hex situé dans un territoire affecté qui n'est pas une base navale ou un port ami/allié. Sur un résultat de 1-3, les points de transport naval et les PM sont dépensés mais le transport ne peut pas être exécuté. Les unités peuvent réessayer pendant la même phase s'il leur reste des PM et si leur camp a encore des points de transport disponibles. Le transport fluvial et naval vers une base navale ou un port ami/allié n'est pas affecté.	Aucune attaque amphibie ne peut être tentée contre un hex situé dans un territoire affecté. Lancez 1D6 pour chaque pile d'unités utilisant le transport naval dans un hex situé dans un territoire affecté et qui n'est pas une base navale ou un port ami/allié. Sur un résultat de 1-3, les points de transport et les PM sont dépensés mais le transport ne peut pas être exécuté. Les unités peuvent réessayer pendant la même phase s'il leur reste des PM et si leur camp a encore des points de transport disponibles. Le transport fluvial et naval vers une base navale ou un port ami/allié n'est pas affecté.
Une unité terrestre se déplaçant à travers au moins un territoire affecté a sa CM réduite de 1 si elle est de 4 ou moins, ou de 2 si elle est de 5 ou plus. Les unités traversant des territoires affectés uniquement par transport ferroviaire ne sont pas affectées.	
Pendant la Phase de Mouvement, les unités d'artillerie et mécanisées doivent stopper leur mouvement dès qu'elles entrent dans un hex situé en territoire affecté depuis un côté d'hex sans route ou voie ferrée, quel que soit le nombre de PM restants. Leur mouvement est terminé.	
Un rayon de commandement ou de ravitaillement est réduit d'un hex s'il passe à travers au moins un territoire affecté.	

INONDATION	GRAVE INONDATION
Les centres de ravitaillement de Hankow (2816) et Nanchang (3011) sur le fleuve Yangtze génèrent des PR réduits (voir l'aide du remplacement).	Les hexs affectés ne génèrent pas de PR, quel que soit le camp.
	Les unités terrestres dans un hex sans ville situé dans un territoire affecté pendant la phase administrative subissent les effet de la maladie [7.6].
Dans les hexs inondés, les routes et les voies ferrées sont traitées comme des pistes, et les pistes sont traitées comme inexistantes ; les routes fluviales bordant les hexs inondés sont considérés inexistantes pour le transport fluvial et le ravitaillement.	
Ignorez tous les effets sur le combat des côtés d'hexs de fleuve si l'hex du défenseur est un hex inondé.	
Un rayon de commandement ou de ravitaillement peut entrer dans un hex inondé mais ne peut pas le traverser.	

7.3 – DESTRUCTION DE LA DIGUE DU FLEUVE JAUNE

Le cours du Fleuve Jaune change naturellement toutes les quelques centaines d'années, mais il peut aussi être altéré en détruisant la digue de Chengchow (2022). Tout camp avec au moins un PE d'unités dans la ville peut détruire la digue lorsque l'unité est activée ; ceci change le cours du fleuve pour le restant de la partie.

Lorsque ceci se produit (et nous en sommes désolés, mais après des années de débat, ceci est honnêtement la meilleure solution), prenez un morceau de papier et inscrivez la position de toutes les unités qui seront recouvertes par le cache (le petit morceau de carte fourni dans la boîte), retirez les unités et posez le cache sur la carte. Ensuite remettez les unités dans leurs positions. Le cache restera en jeu jusqu'à la fin de la partie.

A partir de maintenant, le Fleuve Jaune suit un cours altéré. Le Fleuve Jaune altéré subit une grave inondation [7.2.4] à chaque tour (pas seulement en été) (voir le tableau des effets du terrain) jusqu'à la fin de la partie. Les routes de transport dans les hexs inondés, y compris les ponts près de Pengpu et Hwainan sont détruits sans réparation possible jusqu'à la fin de la partie.

La digue a déjà été détruite au début des scénarios opérationnels 2 et 3.

7.4 – « LE VOILE VERT »

Le gaoliang (une espèce de sorgho) est largement cultivé dans toutes les provinces du nord de la Chine, sauf Ningsia et Chinghai (voir la table des territoires). Ces cultures offrent une couverture parfaite pour la guérilla lorsqu'elles sont à maturité entre mai et juillet. Ce « voile vert » comme l'appellent les Chinois rend plus difficile la localisation des unités de guérilla en fuite lors des recherches anti-guérilla [16.6.2].

Pendant tous les tours d'été, marquez les territoires affectés en plaçant des marqueurs « Green Veil » dans les cases correspondantes de la mini-carte.

7.5 – SÉCHERESSE/SAUTERELLES

La table des évènements aléatoires peut entraîner des sécheresses/ sauterelles dans divers territoires. Marquez les territoires affectés en plaçant des marqueurs « Drought/Locusts » dans les cases correspondantes de la mini-carte. Les effets sont les suivants :

- Les unités terrestres dans un hex sans ville situé dans le territoire affecté pendant la phase administrative souffrent de maladie [7.6].
- Aucun hex situé dans le territoire affecté ne génère de PR, quel que soit le camp.

7.6 – MALADIE

Pendant la phase administrative, placez un marqueur « Disease » sur les unités dans :

- n'importe quel hex de marais ; ou
- n'importe quel hex sans ville affecté par une grave inondation ou l'évènement aléatoire Sécheresse/Sauterelles ; ou
- n'importe quel hex sans ville dans un territoire affecté par la mousson.

Retirez les marqueurs « Disease » des unités qui n'occupent aucun des hexs indiqués ci-dessus. Les unités affectées par la maladie (principalement la malaria) combattent avec la moitié de leur FA et se déplacent à la moitié de leur CM.

8.0 – ROUTES DE TRANSPORT

Les routes de transport comprennent les routes, les voies ferrées et les routes fluviales, ou une combinaison de celles-ci. Elles sont cruciales pour maintenir le ravitaillement [10.2.1] et améliorer la mobilité des unités terrestres [11.1.1 et 11.3]. Un camp peut marquer les voies ferrées et routes fluviales qu'il contrôle en plaçant ses marqueurs de contrôle aux deux extrémités de ces routes. Notez que les pistes ne sont pas considérées comme des routes de transport. Notez également que les routes et les voies ferrées ne traversent pas toujours les côtés d'hexs de fleuves.

8.1 – PISTES, ROUTES ET VOIES FÉRRÉES HORS-CARTE

Certaines pistes, routes et voies ferrées s'étendent hors-carte :

- Les voies ferrées vers Hsinking (Manchukuo). Les trois voies ferrées sortant par le haut de la carte vers Hsinking (aujourd'hui Changchun) sont reliées. Elles mènent également au centre de ravitaillement hors-carte de Hsinking.
- La route et la piste vers Alma-Ata (URSS). La route (vers la Mongolie extérieure) et la piste (vers Sinkiang) sortant par le bord gauche de la carte sont reliées à la source de PEE d'Alma-Ata. Les unités sont considérées éliminées si elles sont forcées d'entrer en Mongolie.

  NOTE DE CONCEPTION : Sinkiang et la Mongolie extérieure étaient sous contrôle soviétique à l'époque.
- Les voies ferrées vers Calcutta (Inde). Les deux voies ferrées sortant par le bord gauche de la carte sont reliées. Elles mènent également au centre de ravitaillement hors-carte de Calcutta.
- La voie ferrée vers Saigon (Indochine). La voie ferrée sortant par le bord inférieur droit de la carte vers Saigon mène au centre de ravitaillement hors-carte de Saigon.

Une unité terrestre peut voyager via une voie ferrée hors-carte par transport ferroviaire uniquement si les deux extrémités de la voie ferrée au bord de la carte sont amies/alliées. Autrement, une unité ne peut pas sortir de la carte.

Les autres pistes (de Sining et Kangting en Chine occidentale) et les voies ferrées (de Letpadan en Birmanie, Bangkok au Siam oriental) menant hors-carte ne peuvent pas être utilisées pour le transport hors-carte ou pour tracer le ravitaillement.

8.2 – ROUTES FLUVIALES

Les routes fluviales sont représentées sur la carte par une ligne en bleu très foncé à l'intérieur des côtés d'hexs de fleuves qu'elles suivent ; elles représentant les sections de fleuves navigables (qui peuvent ne pas coïncider avec la section principale d'un fleuve). Des routes fluviales existent sur les trois fleuves suivants :

- Le Yangtze jusqu'à Luchow (4428) ;
- Le Fleuve de l'Ouest jusqu'à Wuchow (4711) ;
- Le fleuve Irrawaddy jusqu'à Mandalay (7235) et une section du Chindwin.

NOTE DE CONCEPTION : Bien qu'étant des fleuves, le Fleuve Jaune, le Mekong et le Salween étaient trop peu profonds ou dangereux à naviguer.

8.3 – CONSTRUCTION DES ROUTES DE TRANSPORT

Les types de constructions suivants peuvent être accomplis pendant la phase de remplacement et de construction dans un hex ou sur un côté d'hex qui n'est pas affecté par une inondation ou la mousson :

- *Construction de route :* Dans n'importe quel hex de piste ami/allié.
- *Construction de voie ferrée :* Dans n'importe quel hex de route ami/allié (incluant un marqueur de route).
- *Extension de route fluviale :* Sur n'importe quel côté d'hex de route fluviale potentiel ; les hexs bordant le fleuve doivent être amis/alliés.
- *Réparation de pont :* N'importe quel côté d'hex de pont saboté ; les hexs des deux côtés du pont doivent être amis/alliés.

NOTE DE CONCEPTION : La majorité du Yangtze inférieur était navigable pour les gros navires nécessaires à la guerre moderne. Mais pour rendre certaines parties non navigables accessibles à ces transports de troupes et navires de ravitaillement, des installations portuaires correctes ont dû être construites, des expéditions topographiques ont dû être lancées pour cartographier le lit du fleuve et sa profondeur, et des travaux d'ingénierie ont parfois dû être entrepris. C'est ce que représente l'extension de route fluviale.

Un marqueur de route de transport représente des liens vers toutes les routes de transport, villes et villes dans les hexs adjacents. Les marqueurs

de route fluviale doivent être placés de façon à ce que leur haut pointe vers le côté d'hex de la fin de la route fluviale.

8.3.1 – Coût de construction : La construction nécessite une dépense de PR (Exception : Voir [24.10]). De plus, le KMT et le CCP doivent contrôler une route/voie ferrée ou un port menant à un centre de ravitaillement en Chine centrale ou vers une source de PEE ouverte pour être capables de construire une voie ferrée.

Les coûts de construction sont :

- 1 PR pour construire une route ou une voie ferrée dans un hex dégagé ; 2 PR dans les autres hexs.
- 1 PR pour construire un pont routier/ferroviaire à travers un fleuve mineur (on ne peut pas construire de pont à travers les fleuves majeurs). Un pont ferroviaire ne peut être construit que sur un pont routier existant.
- 1 PR pour construire deux côtés d'hex de route fluviale, tous deux bordés par au moins un hex dégagé ; 2 PR si au moins un côté d'hex est bordé par deux hexs non-dégagés.

Une capacité de construction amie ne peut pas être transférée à un camp allié. Chaque camp peut construire un maximum de quatre hexs de route, quatre hexs de voie ferrée et quatre côtés d'hexs de route fluviale pendant un tour donné.

La réparation des ponts endommagés a des coûts de construction variables :

- 1 PR pour un pont routier à travers un fleuve mineur.
- 2 PR pour un pont routier à travers un fleuve majeur, ou un pont ferroviaire à travers un fleuve mineur.
- 4 PR pour un pont ferroviaire à travers un fleuve majeur.

Le KMT et le CCP ne peuvent pas réparer de ponts à travers un fleuve majeur.

8.4 – SABOTAGE DES ROUTES DE TRANSPORT

Les routes et les voies ferrées peuvent être sabotées. Les routes fluviales et les pistes ne le peuvent pas. Marquez les hexs de routes de transport sabotés avec des marqueurs « Damaged ».

NOTE DE CONCEPTION : Le KMT a essayé de faire le blocus des routes du Yangtze et du Fleuve de l'Ouest avec des mines navales et des navires coulés pendant la guerre, mais ces tentatives n'ont jamais réellement réussi. Elles ont généralement pris place aux positions des forteresses sur la carte, donc leurs effets ont été intégrés à ceux des forteresses.

8.4.1 – Sabotage des routes et des voies ferrées : Toute unité terrestre peut saboter une route ou une voie ferrée en dépensant +1 PM dans l'hex. Un hex de voie ferrée saboté fonctionne toujours comme un hex de route. Un hex de route saboté fonctionne comme un hex de piste. La fonction de ravitaillement des routes de transport sabotées n'est pas affectée.

Les routes et les voies ferrées peuvent aussi être sabotées en réussissant un bombardement stratégique, un bombardement, ou par un évènement aléatoire.

Toutes les routes et les voies ferrées endommagées sont réparées pendant la phase administrative du tour suivant : les marqueurs « Damaged » sont retirés, à moins que l'hex ne soit toujours contrôlé par le camp l'ayant saboté (et s'il souhaite le laisser saboté).

8.4.2 – Sabotage des ponts : Une unité terrestre peut saboter un pont en dépensant +1 PM dans un hex de l'un des côtés du pont. Saboter un pont ne sabote PAS en même temps la route de transport de n'importe quel côté du fleuve (les unités terrestres peuvent toujours entrer dans l'hex par la route de transport). Placez un marqueur « Damaged bridge » dans l'hex, avec sa flèche pointant vers le côté d'hex de pont saboté. Contrairement aux routes et voies ferrées sabotées, les ponts sabotés ne sont PAS automatiquement réparés et doivent être reconstruits. Retirez le marqueur de pont endommagé une fois le pont réparé [8.3.1].

8.4.3 – Destruction de voie ferrée : Un camp peut détruire jusqu'à quatre hexs de voie ferrée amie (sans tenir compte de la présence d'unités amies) au cours de la phase de remplacement et de construction. Placez des marqueurs « removed railroads » dans les hexs où les voies ferrées ont été détruites. Les voies ferrées détruites ne peuvent pas être réparées et doivent être reconstruites.

9.0 – QUARTIERS GÉNÉRAUX ET ACTIVATION

9.1 – PIONS QG

Les pions QG représentent la formation nommée et son état-major. Ils ont une FD de zéro et sont retirés de la carte dès qu'ils se retrouvent en ZDC ennemie sans être empilés avec une unité terrestre amie/alliée.

NOTE DE CONCEPTION : Les noms des commandants KMT et CCP ont été choisis en fonction de leur véritable pouvoir plutôt que leur position hiérarchique théorique.

9.2 – MOUVEMENT ET DÉPLOIEMENT DES QG

9.2.1 – Redéploiement : Pendant la phase de redéploiement, le camp en phase peut redéployer son QG activé vers n'importe quelle ville amie/alliée, ou n'importe quel hex contenant au moins une unité sur laquelle le QG a un commandement complet. De plus, si le QG a été activé par un QG de hiérarchie supérieure avec une qualité de commandement en rouge, alors ce QG de hiérarchie supérieure peut aussi se redéployer. Un redéploiement peut être fait via :

- Un chemin d'hexs terrestres connectés libres de ZDC ennemies qu'une unité d'infanterie peut traverser pendant un mouvement normal.
- Un transport aérien ou naval (pour les camps avec ces capacités) à travers un nombre illimité de zones maritimes (transport naval) ou une portée illimitée (transport aérien). Aucun point de transport n'est dépensé.

9.2.2 – Mouvement : Pendant la Phase de Mouvement, le camp en phase peut déplacer son QG activé d'un maximum de 6 PM comme une unité d'infanterie, après avoir terminé le mouvement de toutes les unités terrestres activées. Le QG ne peut pas utiliser le transport ferroviaire, fluvial, naval ou aérien pendant cette phase.

9.3 – ÉLIMINATION DES QG

Si au cours d'un tour un QG est retiré de la carte pour une raison quelconque, retirez immédiatement le marqueur de QG correspondant de la piste d'activation.

9.3.1 – Élimination temporaire : Un QG ou un GQG est temporairement retiré du jeu dans les situations suivantes :

- Le camp qui le contrôle le retire volontairement de la carte pendant sa phase de renforts (QG uniquement).
- Il est dans une ZDC ennemie, non isolé, sans unité terrestre amie/alliée avec lui (l'élimination a lieu dès que cette situation se produit).
- Il est éliminé en combat sans être isolé.
- Il est forcé de retraiter au-delà de sa zone d'opérations limitées [4.3] après combat.
- Il est temporairement éliminé parce que ses cliques sont menacées.

Un QG temporairement éliminé est placé dans la réserve de remplacements. Il peut être redéployé sur la carte sans coût pour le camp qui le contrôle lors de n'importe quelle phase de renforts future.

9.3.2 – Élimination permanente : Un QG ou un GQG est définitivement éliminé dans les situations suivantes :

- Il est dans une ZDC ennemie, isolé, sans unité terrestre amie/alliée avec lui (l'élimination a lieu dès que cette situation se produit).
- Il est éliminé en combat en étant isolé.

- L'OB ou un évènement nécessite une relocalisation hors-carte, une élimination, ou la mort du commandant au tour en cours.

9.3.3 – Élimination des QG KMT : Le KMT ne peut jamais éliminer volontairement un QG US. Il peut éliminer volontairement un QG KMT uniquement s'il est empilé avec des unités CA n'appartenant pas à la clique du QG.

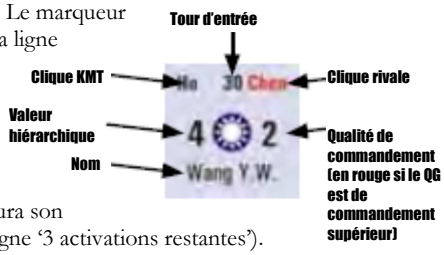
9.4 – ACTIVATION

Pendant le segment des opérations, chaque camp peut activer des QG amis, qui à leur tour activent des unités terrestres amies. Le nombre de QG activés par un camp au cours d'un segment d'opérations est limité par les PC disponibles pour ce camp, chaque activation nécessitant la dépense de 2 PC. De plus, chaque QG a un nombre d'activations limitées par segment d'opérations égal à sa valeur de qualité de commandement.

9.4.1 – Points de commandement : Chaque camp reçoit le nombre de PC suivants à chaque phase administrative :

- *Japon et WA :* Ils reçoivent un nombre de PC égal au nombre de PR reçus pour le tour (indiqué dans le tableau général des évènements), sauf mention contraire.
- *CCP :* Il reçoit 6 PC à chaque tour. Exception : S'il y a moins de 3 QG CCP sur la carte, il reçoit un nombre de PC égal au double du nombre de QG CCP sur la carte.
- *KMT :* Sauf au tour 0, il reçoit 13 PC par tour. Ce montant peut être réduit par l'inflation [20.0].

9.4.2 – Activation de QG : Au début du segment des opérations, chaque camp place tous les marqueurs d'activation de QG des QG sur la carte sur la piste d'activation. La piste est divisée en 4 lignes ('3 activations restantes', '2 activations restantes', '1 activation restante', 'activations terminées'). Le marqueur d'un QG est placé sur la ligne correspondant à sa qualité de commandement (par exemple, un QG avec une qualité de commandement de 3 aura son marqueur placé sur la ligne '3 activations restantes').



À chaque phase d'activation de QG, tous les camps avec encore au moins 2 PC et un marqueur QG sur la ligne '1', '2', ou '3 activations restantes' annoncent s'ils veulent participer à un jet d'activation. Le Japon déclare son intention en premier, suivi des WA, CCP et KMT. Aucun jet de dé n'est nécessaire si un seul camp a encore des PC ou des QG avec des activations restantes. Si aucun camp ne choisit de lancer le dé, le segment d'opérations prend fin immédiatement, même si un camp a encore des PC.

Chaque camp participant (chaque camp ayant dit précédemment qu'il souhaitait participer) lance 1D6. Si un seul camp veut agir, ne lancez pas de dé. Le camp avec le résultat le plus élevé (relancez en cas d'égalité) dépense 2 PC et active un QG ami de son choix. Ce camp devient le camp en phase. Déplacez le marqueur du QG activé d'une ligne vers le bas sur la piste d'activation.

Lorsque le camp en phase a terminé son activation, la séquence d'activation recommence avec la sélection d'un nouveau marqueur de QG via un autre jet d'activation, et tous peuvent choisir de participer à nouveau. Appliquez un DRM -1 au camp dont le QG vient juste d'être activé, ou un DRM -2 au camp dont deux QG viennent d'être activés à la suite. Un camp qui vient de terminer sa troisième activation consécutive ne peut plus prendre part au nouveau jet.

Activation d'un QG de hiérarchie inférieure : Si le QG activé a une valeur hiérarchique supérieure à celle d'un autre QG dans son rayon de commandement, le camp peut choisir d'activer ce QG à la place. Dans tous les cas, le QG qui est considéré activé est celui de hiérarchie inférieure, pas celui de hiérarchie supérieure. Exception : Déplacez le marqueur du QG de hiérarchie supérieure (pas celui réellement activé du QG de hiérarchie inférieure) d'une ligne vers le bas sur la piste d'activation.

NOTE DE JEU : Ceci permet aux QG de hiérarchie inférieure d'être activés plus de fois qu'ils n'en sont capables de leur propre chef.

9.4.3 – Activation des unités : Au début de la Phase de Mouvement, toutes les unités terrestres amies/alliés (y compris celles de guérilla, mais pas les autres QG) du camp en phase dans le rayon de commandement du QG activé et sur lesquelles il a du commandement [9.5.3] sont activées.

Les unités peuvent être activées (et donc bouger et attaquer) plusieurs fois lors d'un tour donné.

9.4.4 – Rassemblement d'unités : En plus d'activer les unités commandées, un QG activé peut aussi activer des unités non-commandées ; la valeur hiérarchique du QG indique le nombre maximum de PE d'unités qu'il peut rassembler. Si elle est rassemblée par un QG, une unité doit terminer son mouvement dans un hex plus proche du QG que celui où elle a commencé ; il n'y a pas de restriction si elle est rassemblée par un GQG. Une unité peut être rassemblée plusieurs fois par différents QG au cours d'un tour donné.

9.4.5 – QG administratifs : Un QG avec sa qualité de commandement imprimée en rouge sur son pion et sur son marqueur de QG ne peut pas activer des unités directement, bien qu'il puisse activer des QG de hiérarchie inférieure [9.4.2] ou rassembler des unités [9.4.4].

9.4.6 – Fin du segment d'opérations : Le segment d'opérations prend fin si aucun camp n'a choisi de faire un jet d'activation, si aucun camp ne peut activer un QG, ou si le seul camp qui pourrait activer un QG a été le camp en phase trois fois de suite.

9.4.7 – Taupes communistes du QG Hu : A cause des taupes communistes dans son QG, toutes les unités (quelle que soit la clique) activées par le QG Hu Tsung-Nan qui attaquent des unités CCP subissent un DRM -1 sur la table des résultats du combat terrestre. Les unités de la clique Hu ne sont pas affectées si elles n'ont pas été activées par le QG Hu Tsung-Nan. Le pion QG Hu Tsung-Nan comporte un « -1 » comme aide-mémoire.

9.5 - COMMANDEMENT

9.5.1 – Vérification du commandement : Le commandement est vérifié au début de la Phase de Mouvement, AVANT tout déplacement du camp en phase. Une unité est commandée si au début de la Phase de Mouvement elle est dans le rayon de commandement du QG activé (et ce QG est capable de commander l'unité [9.5.3]). Les unités peuvent se déplacer hors-commandement si elles le souhaitent.

A moins d'être affecté par la météo, un rayon de commandement a généralement une portée de six hexs tracé depuis un QG ou un GQG vers les unités.

Un rayon de commandement :

- Ne peut pas entrer dans un hex ennemi ou disputé (à moins que l'hex disputé ne soit occupé par des unités amies/alliées).
- Ne peut pas entrer dans un hex/traverser un côté d'hex que l'unité dont le statut de commandement est vérifié n'a pas le droit d'y entrer ou de le traverser pendant un mouvement normal.
- Peut entrer dans, mais ne peut pas traverser un hex de désert, de forêt ou de marais, à moins que ce ne soit le long d'une route ou voie ferrée amie/alliée.
- Peut entrer dans, mais ne peut pas traverser un hex inondé.

Le rayon de commandement de QG chinois ne s'étend pas en dehors du théâtre CIC.

Indépendamment de ces limitations, une unité est toujours commandée si elle est dans le rayon de commandement du QG et adjacente à une autre unité commandée du même camp.

9.5.2 – Non-commandé : Seules les unités de combat terrestres peuvent être non-commandées. A moins d'être rassemblées, les unités non-commandées ne peuvent ni bouger ni attaquer pendant un segment d'opérations, même si l'hex attaqué est dans le rayon de commandement du QG activé. Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs « out of command » pour désigner les unités hors du rayon de commandement du QG actuellement activé.

Les unités dans une case hors-carte amie et toutes les unités terrestres IJN dans les six hexs d'une base navale amie sont considérées comme étant commandées. Ces unités peuvent être activées lorsque n'importe quel QG du camp est activé, qu'elles soient ou non dans son rayon de commandement. Toutefois, elles ne peuvent pas attaquer, à moins que l'hex où elles entrent sur la carte (pour les unités dans une case hors-carte) ou l'hex où elles commencent leur mouvement (pour les unités IJN dans les six hexs d'une base navale) soit aussi dans le rayon de commandement du QG activé.

NOTE DE CONCEPTION : En réalité, des QG hors-théâtre commandaient les renforts hors-carte, et le QG de la Marine Impériale Japonaise commandait les unités terrestres IJN. Ces unités se déplaçaient généralement en accord avec les besoins des QG du théâtre.

9.5.3 – Commandement complet et partiel : Un élément unique de War of the Suns est qu'un QG n'a pas toujours un commandement complet sur les unités terrestres amies. Néanmoins, certains QG peuvent avoir un commandement partiel sur des unités alliées.

- *Commandement complet :* Une unité sous un commandement complet du QG activé peut dépenser l'intégralité de sa CM.
- *Commandement partiel :* Une unité sous un commandement partiel du QG activé voit sa CM réduite de 1 si elle est de 4 ou moins, ou de 2 si elle est de 5 ou plus. De plus, elle attaque avec la moitié de sa FA (la défense n'est pas affectée). Une unité activée sous commandement partiel ne peut pas se déplacer volontairement dans un hex qui causerait le dépassement de la LEE, ni si cela la mettrait hors ravitaillement pendant la phase de ravitaillement (sauf si elle a commencé la Phase de Mouvement déjà non ravitaillée).
- *Non-commandé :* Une unité qui n'est pas commandée par un QG ne peut pas être activée par celui-ci.

Consultez la table suivante pour les capacités de commandement des divers QG. Un QG n'a pas de commandement sur les unités qui ne sont pas spécifiquement mentionnées dans la table.

TABLE DES CAPACITES DE COMMANDEMENT

QG	COMMANDEMENT COMPLET	COMMANDEMENT PARTIEL
QG US	Unités US Unités chinoises UST hors de Chine Unités de guérilla KcR Unités de guérilla FT	Unités BC Unités chinoises non-UST hors de chine Unités siamoises pro-WA Unités françaises pro-WA
QG BC	Unités BC Unités de guérilla FT	Unités siamoises pro-WA Unités françaises pro-WA
QG IJA	Unités IJA Unités IJN Unités CnC Unités Mck Unités Mk	Unités INA Unités siamoises pro-Japon Unités françaises pro-Japon
QG INA QG Siamois QG Français	Unités du propre pays ou organisation	—
QG CCP	Unités CCP Unités de guérilla Vm	Unités des cliques pro-CCP
QG KMT Armée Centrale QG assimilé clique KMT	Unités des Cliques de l'Armée Centrale non rivales Unités des cliques assimilées Unités YoA Unités CAI	Toutes les autres unités KMT
QG clique KMT pro-KMT	Unités des cliques pro-KMT Unités YoA Unités CAI	
QG clique KMT pro-CCP QG clique KMT pro-Japon QG clique KMT non affiliée	Unités de sa propre clique Unités YoA Unités CAI	

9.5.4 – Cliques rivales : L'efficacité au combat des unités de combat terrestres KMT (Exception : Unités US entraînées et unités améliorées) peut être affectée dans des situations mélant des cliques rivales de l'Armée Centrale sous le même commandement. Un QG activé n'a qu'un commandement partiel [9.5.3] sur des unités d'une clique rivale qu'il active, à moins que le QG ne soit empilé avec le GQG (Chiang Kai-Shek).

Chacun des QG suivants a le nom de sa clique rivale imprimée en haut à droite du pion :

- *Ho (Ho) et Chen (Ch) :* Une unité de la clique Ho sous le commandement de Chen, ou une unité de la clique Chen sous n'importe quel commandement de la clique Ho.
- *Wei (Wei) et Tang (Ta) :* Une unité de la clique Tang sous le commandement de Wei, ou vice-versa.

NOTE HISTORIQUE : Ho et Chen avaient une longue histoire de rivalité au sein du KMT. Tang était fortement anti-communiste, tandis que Wei était très proche du CCP.

NOTE DE CONCEPTION : Les effets négatifs d'un empilement multi-cliques [4.2.2] sont causés par la difficulté de coordination (à cause des armes et des systèmes de communication différents, etc.), tandis que les effets négatifs de la rivalité sont causés par la réticence à agir de la sorte.

10.0 – RAVITAILLEMENT

10.1 – CENTRES DE RAVITAILLEMENT

Les centres de ravitaillement sont identifiés sur la carte par des gros carrés (voir le tableau des effets du terrain). Une unité peut obtenir du ravitaillement uniquement depuis un centre de ravitaillement ami (les centres de ravitaillement alliés ne peuvent pas être utilisés). Les centres de ravitaillement hors-carte (Mukden Saigon et Calcutta) agissent comme ceux sur la carte.

Un centre de ravitaillement peut être endommagé, et ne peut pas être utilisé comme centre de ravitaillement (placez un marqueur Damaged dans l'hex) jusqu'à la prochaine phase administrative, par :

- Une unité aérienne/flotte ennemie réussissant un bombardement ; ou
- Une unité terrestre qui dépense 2 PM dans l'hex ; ou
- L'évènement aléatoire Politique de la Terre Brûlée se produisant dans l'hex.

10.2 – MAINTIEN DU RAVITAILLEMENT

10.2.1 – Vérification du ravitaillement : Chaque camp doit maintenir le ravitaillement de ses unités. Le ravitaillement est vérifié pendant la phase de ravitaillement de chaque tour. Les QG, les unités aériennes, les flottes, les unités CCP, les unités de guérilla et de bandits ne vérifient jamais le ravitaillement et ne sont jamais non-ravitaillées.

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement ne dépassant pas le rayon de ravitaillement de son camp jusqu'à l'une des sources de ravitaillement suivantes :

- un hex de route de transport menant, via une route de transport amie/alliée continue (ou une combinaison de routes), jusqu'à un centre de ravitaillement ami sur carte, ou un hex de route de transport au bord de la carte relié à un centre de ravitaillement ami hors-carte (pour tracer le ravitaillement le long d'une route fluviale, tous les hexs bordant le tracé doivent être libres d'unités ennemies) ; ou
- un centre de ravitaillement ami non-endommagé ; ou
- un port ou une base navale ami (Japon et WA uniquement).

Les unités IJN peuvent tirer leur ravitaillement uniquement des bases navales japonaises.

A moins d'être affectées par la météo et/ou le terrain, un rayon de ravitaillement est généralement de six hexs. Les unités KMT incapables de tracer le commandement selon 9.5.1 vers un QG KMT empilé avec le conseiller militaire US Wedemeyer [23.1.3] ont un rayon de ravitaillement réduit à quatre hexs seulement.

Un rayon de ravitaillement :

- ne peut pas entrer dans un hex ennemi ou disputé (à moins que l'hex disputé ne soit occupé par des unités amies/alliées), ou dans n'importe quel hex adjacent à une unité de bandits [24.9] (à moins que l'hex disputé ne soit occupé par des unités amies/alliées).
- ne peut pas entrer dans un hex/traverser un côté d'hex que l'unité dont le ravitaillement est vérifié ne peut pas entrer/traverser pendant un mouvement normal.
- peut entrer dans, mais ne peut pas traverser un hex de désert, de forêt ou de marais à moins que ce ne soit le long d'une route, voie ferrée ou route fluviale amie/alliée.
- peut entrer dans, mais ne peut pas traverser un hex inondé.
- ne peut pas s'étendre plus d'un hex à travers un fleuve majeur quelle que soit la longueur tracée, à moins que ce ne soit à travers un pont non endommagé ou une route fluviale amie/alliée.

Indépendamment de ces limitations, une unité est toujours ravitaillée si elle est dans le rayon de ravitaillement d'une source de ravitaillement et adjacente à une unité ravitaillée du même camp.

10.2.2 – Non ravitaillé : Placer des marqueurs « Out of Supply » sur les unités non-ravitaillées. Ces unités voient leur FA, FD et CM divisées par deux. Des unités à ZDC standard n'exercent plus qu'une ZDC limitée (des unités à ZDC limitées la conservent)

Enlever le marqueur « Out of Supply » d'une unité non-ravitaillée si

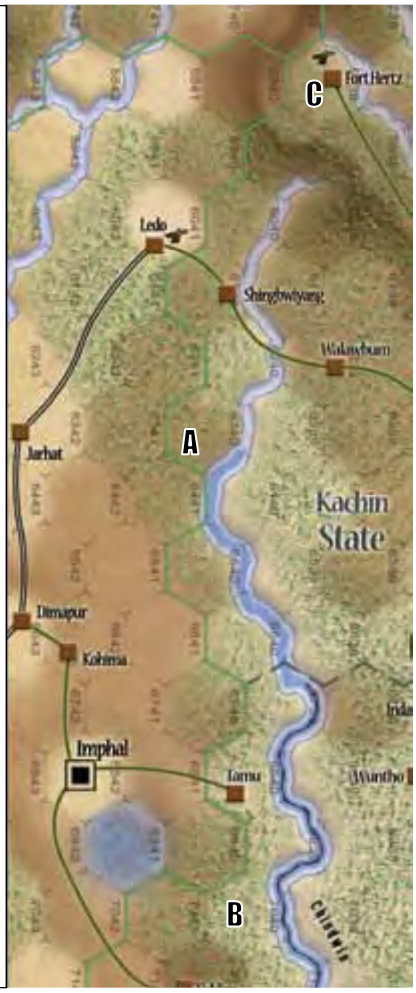
- elle reçoit un ravitaillement aérien ; ou si
- elle est convertie en unité de guérilla pendant la Phase de Mouvement.

Les unités d'un hex de désert qui deviennent non-ravitaillées sont éliminées.

EXEMPLE DE RAVITAILLEMENT 1

Dimapur (sur le bord gauche de la carte) est le seul centre de ravitaillement représenté ici. Supposons que tous les hexs de l'illustration sont amis.

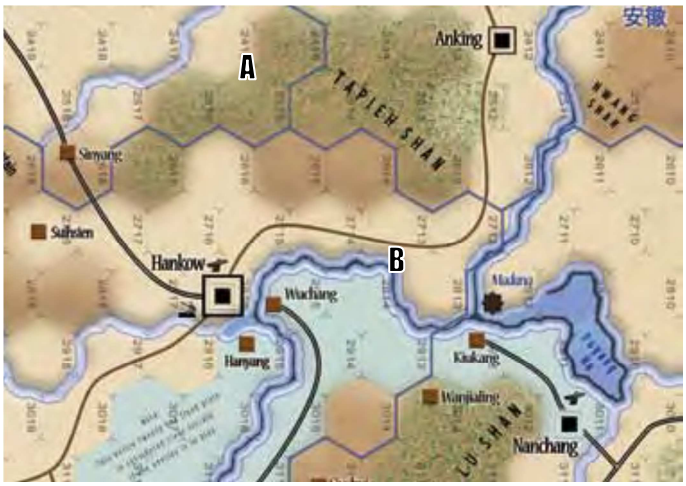
- Une unité dans l'hex A est non-ravitaillée, à moins que la route Ledo n'ait été construite le long d'au moins trois hexs à partir de Ledo (6041) (inclus).
- Une unité dans l'hex B est non-ravitaillée parce qu'un rayon de ravitaillement ne peut pas traverser les hexs de forêt ou de marais.
- Une unité dans l'hex C est non-ravitaillée, mais peut facilement être ravitaillée par avion [17.5.2] si le camp a au moins une unité aérienne de transport à portée.



EXEMPLE DE RAVITAILLEMENT 2

Hankow et Nanchang sont les deux seuls centres de ravitaillement de l'illustration. Le fleuve Yangtze est inondé pendant ce tour.

- Supposons que tous les hexs de l'illustration sont amis. Une unité dans l'hex A est ravitaillée : elle trace trois hexs jusqu'à Sinyang, puis le long de la voie ferrée vers Hankow.
- Supposons que le Japon contrôle Hankow et tous les hexs de voie ferrée au nord. Une unité KMT dans l'hex B n'est pas ravitaillée : sa ligne de ravitaillement ne peut pas atteindre Nanchang via le Yangtze (l'inondation annule l'existence de la route fluviale et de la voie ferrée sur la rive droite). Bien que la ligne de ravitaillement puisse traverser la partie supérieure du Yangtze et atteindre la route fluviale qui entoure les deux hexs de lac à droite de Nanchang, la route fluviale elle-même s'arrête un côté d'hex trop court à cause de l'inondation annulant la route fluviale qui borde l'hex de Nanchang.



11.0 – MOUVEMENT

11.1 – MOUVEMENT REGULIER

Pendant la Phase de Mouvement, toutes les unités terrestres amies/alliées activées [9.4.3] ou rassemblées [9.4.4] du camp en phase peuvent bouger.

Lorsqu'elle bouge, une unité se déplace d'un hex à un autre, en suivant un chemin d'hexs adjacents sur la carte (sauter par-dessus des hexs n'est pas autorisé), et dépense un certain nombre de Points de Mouvement (PM) de sa Capacité de Mouvement (CM) pour entrer dans chaque hex ou traverser des côtés d'hexs. Voir le tableau des effets du terrain pour le coût de mouvement des différents types de terrains.

Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant la Phase de Mouvement, et ne peut pas dépenser plus de PM que sa CM (Exception : voir [11.21.2]). Les PM inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour une utilisation ultérieure, ni transférés à d'autres unités. Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer.

11.1.1 – Mouvement routier et ferroviaire : Entrer dans un hex de route ou de voie ferrée par un côté d'hex de route ou de voie ferrée coûte ½ PM, quels que soient les autres éléments de terrain dans l'hex. Toute fraction de PM inutilisée est perdue.

NOTE DE CONCEPTION : Les remblais ferroviaires facilitent le mouvement des unités terrestres le long des voies.

NOTE DE JEU : Assurez-vous de comprendre la différence entre « mouvement ferroviaire » et « transport ferroviaire » [11.3.2].

11.1.2 – Mouvement minimum : Une unité terrestre éligible pour le mouvement peut se déplacer d'au moins un hex pendant une phase, quel que soit son coût en PM, mais cette règle ne peut pas être utilisée pour se déplacer à travers un terrain interdit ou pour quitter une ZDC ennemie.

11.1.3 – Hexs occupés par l'ennemi : Une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité ennemie à moins que :

- un OB le demande ; ou
- c'est une unité de commando ; ou
- c'est une unité de guérilla en fuite ; ou
- toutes les unités ennemies dans l'hex exercent une ZDC restreinte ou pas de ZDC ; ou
- il y a déjà une unité amie/alliée dans l'hex.

11.1.4 – Effets des ZDC sur le mouvement : En quittant un hex en ZDC ennemie, une unité doit dépenser 2 PM supplémentaires (exception : elle ne dépense que 1 PM supplémentaire si elle entre directement dans une case hors-carte amie ou dans un hex contenant uniquement des unités amies/alliées). Plusieurs ZDC exercées dans un même hex n'ont pas d'effet supplémentaire.

NOTE DE JEU : Une unité « quitte un hex en ZDC ennemie » lorsqu'elle entre dans un hex occupé par une unité ennemie à ZDC standard, ou lorsqu'elle sort d'un hex occupé par une unité ennemie à ZDC standard ou restreinte.

11.2 TYPES DE MOUVEMENTS SPÉCIAUX

En dehors du mouvement régulier, une unité peut utiliser les types de mouvements spéciaux suivants au cours du segment d'opérations.

11.2.1 – Mouvement administratif : Une unité terrestre se déplaçant par transport ferroviaire, naval, fluvial ou aérien [11.3] utilise le mouvement administratif. Le mouvement administratif coûte des PM à l'unité ainsi que des points de transport (de son camp pour le transport ferroviaire ou naval, ou un montant partagé pour le transport fluvial). Une unité peut utiliser le mouvement régulier avant et après le mouvement administratif, et/ou prendre part à plusieurs mouvements administratifs si elle a suffisamment de PM.

11.2.2 – Mode mouvement : Une unité terrestre peut être mise en mode mouvement pendant un tour en plaçant un marqueur « movement mode » dessus au début de son mouvement. Cette unité :

- doit être capable de tracer son ravitaillement pour chaque hex où elle entre au cours de tout son mouvement.
- ne peut pas entrer ou sortir d'un hex en ZDC ennemie.
- exerce une ZDC restreinte si elle exerce normalement une ZDC restreinte ou standard.
- a sa CM imprimée doublée avant de prendre en compte les effets de la météo, du commandement et du ravitaillement.
- se défend avec la moitié de sa FD normale si elle est attaquée. Une unité avec une FD de 1 devient une unité FD-0 et est éliminée dès qu'elle se retrouve seule en ZDC ennemie.

Le mode mouvement peut être combiné avec le mouvement administratif.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités en mode mouvement se déplacent à pleine vitesse, sans préparation au combat.

11.2.3 – Débordement : Pendant la Phase de Mouvement, une pile incluant au moins une unité blindé ou d'infanterie mécanisée peut tenter de déborder un hex adjacent occupé par l'ennemi. Le camp en phase annonce la tentative, puis chaque unité de la pile dépense 1 PM supplémentaire et attaque l'hex occupé par l'ennemi [12.0]. Le soutien offensif ou défensif au sol peut être utilisé lors des débordements. Si des unités ennemies restent dans l'hex en défense après le débordement, le mouvement de la pile qui déborde est terminé ; si l'hex est vidé, la pile peut continuer son mouvement tant qu'il lui reste des PM. Une pile donnée peut effectuer plusieurs débordements au cours d'une Phase de Mouvement, tant que chaque unité a encore suffisamment de PM pour cela. Les unités qui ont tenté un débordement pendant la Phase de Mouvement peuvent prendre part à un combat régulier pendant la phase de combat qui suit, quels que soient les résultats de ces débordements.

11.2.4 – Mouvement de réserve défensif : Pendant la phase de combat, après que le camp en phase a déclaré toutes ses attaques, les unités terrestres ennemies dans une case hors-carte ou sur la carte empilées avec un QG et pleinement commandées par lui peuvent effectuer un mouvement de réserve défensif si :

- elles peuvent atteindre un hex attaqué à portée de leur CM ; et
- (pour les unités sur la carte) le marqueur QG du QG n'est pas dans la ligne 'Activations Complete » de la piste d'activation.

11.2.5 – Mouvement post-combat : Les unités engagées dans un combat peuvent avoir à effectuer une retraite [12.4.1] et/ou une avance après combat [12.4.2].

11.3 – Transport

La mobilité des unités terrestres peut être grandement améliorée en utilisant les modes de transport suivants.

11.3.1 – Capacité de transport : La plupart des camps ont à leur disposition une certaine capacité de transport ferroviaire et navale, exprimée en points de transport correspondant. Ceci est résumé dans la table des capacités de transport : lors de chaque phase administrative, les marqueurs de points de transport ferroviaire des divers camps sont remis aux valeurs indiquées, tandis que chaque camp avec au moins une flotte sur la carte a son marqueur de points de transport naval remis à '15' au début de *chacune* de ses activations. Les unités aériennes de transport des WA apportent aussi une capacité de transport aérien. Les unités terrestres peuvent utiliser les points de transport alliés si le consentement est donné.

Chaque route fluviale a une capaville de transport maximum par tour, qui est partagée par tous les camps sur la base du « premier arrivé, premier servi ». La route fluviale du Yangtze a une capacité de 20 points de transport par tour, tandis que les fleuves Irrawaddy/Chindwin et Ouest ont chacun une capacité de 6 points de transport. Les marqueurs correspondant sont remis à leur valeur initiale à chaque phase administrative.

Exemple : le Japon entreprend la première activation du segment d'opérations. Certaines des unités japonaises activées effectuent un transport fluvial sur la route fluviale du Yangtze en utilisant 12 points de transport fluvial. Il ne reste plus que 8 points de transport fluvial (pour les quatre camps) le long de la route fluviale du Yangtze jusqu'à la fin du tour.

La table des coûts en point de transport indique combien de points de transport sont nécessaires pour transporter une unité donnée. Une unité utilise le même nombre de points de transport pour toutes les formes de transport. Les joueurs doivent ajuster les divers marqueurs de points de transport sur les pistes lorsqu'ils sont dépensés.

11.3.2 – Transport ferroviaire : A tout moment pendant son mouvement, une unité terrestre peut engager un transport ferroviaire lorsqu'elle se trouve dans un hex de voie ferrée en dépensant 2 PM et le nombre nécessaire de points de transport ferroviaire. Elle peut alors se déplacer librement le long de cette voie ferrée, en n'entrant que dans des hexs de voie ferrée amis/alliés connectés ; la section empruntée doit être reliée à une ville amie. L'unité peut continuer son mouvement après avoir quitté le transport ferroviaire s'il lui reste des PM.

Les unités WA ne peuvent pas utiliser le transport ferroviaire le long de voies ferrées qui ne sont pas reliées à un hex de voie ferrée en Inde ou en Birmanie, tandis que les unités KMT ne peuvent pas utiliser le transport ferroviaire le long de voies ferrées qui ne sont pas reliées à un hex de voie ferrée en Chine.

11.3.3 – Transport fluvial : A tout moment pendant son mouvement, une unité terrestre peut engager le transport fluvial lorsqu'elle est dans un hex bordant un côté d'hex de route fluviale en dépensant 2 PM et le nombre nécessaire de points de transport fluvial. L'unité peut ensuite se déplacer aussi loin qu'elle veut le long de cette route fluviale, en voyageant sur les côtés d'hexs. Chaque hex bordant les côtés d'hexs de la route fluviale empruntée doit être ami (mais voir ci-dessous) et elle doit également être reliée à une ville ou un port ami via une route fluviale amie. Pour quitter le transport fluvial, l'unité doit payer le coût en PM de son hex de destination. En quittant le transport fluvial, l'unité est placée dans n'importe quel hex la bordant. L'unité peut ensuite continuer son mouvement s'il lui reste des PM.

En exception à la règle précédente, le transport fluvial japonais escorté permet aux unités terrestres de se déplacer le long d'une route fluviale non contrôlée, tant qu'aucun hex bordant la section empruntée ne contient une forteresse sous contrôle KMT. Ceci nécessite qu'une flotte japonaise effectue une mission d'escorte de transport fluvial [17.5.3].

Le transport fluvial peut être combiné avec le transport naval [11.3.4] pour transporter des unités terrestres d'un port à un hex bordant une route fluviale amie, ou depuis un hex bordant une route fluviale amie à un hex côtier. Des points de transport naval et fluvial sont dépensés dans ce cas.

11.3.4 – Transport naval : A tout moment pendant son mouvement, une unité terrestre dans une base navale ou un port peut engager un transport naval et être transportée vers n'importe quel base ou port naval ami/allié ; un hex côtier dégagé ; ou un hex côtier dégagé occupé par des unités ennemies (une attaque amphibie) en dépensant les PM nécessaires (voir le tableau des PM pour les actions ou affectant le combat sous le tableau des effets du terrain) ainsi que les points de transport naval. Pour quitter le transport naval, l'unité doit payer le coût en PM de son hex de destination ; elle peut continuer son mouvement après avoir quitté le transport naval s'il lui reste des PM.

Le transport naval nécessite qu'au moins une flotte amie effectue une mission d'escorte de transport naval [17.5.3]. Les zones maritimes d'origine et de destination [17.2] des unités en transport naval doivent être la zone maritime où la (les) flotte(s) d'escorte sont localisées, ou des zones maritimes adjacentes à celle où sont localisée(s) la (les) flotte(s) d'escorte.

11.3.5 – Transport aérien : A tout moment pendant son mouvement et dans les restrictions de sa CM (voir ci-dessous), une unité terrestre dans une base aérienne ou une ville peut engager un transport aérien et être transportée dans un autre hex en dépensant les PM nécessaires (voir le tableau des PM pour les actions ou affectant le combat sous le tableau des effets du terrain).

Le transport aérien nécessite au moins unité aérienne unité aérienne avec un emport suffisant pour effectuer une mission de fret [17.5.2]. L'hex de destination de l'unité transportée doit être dans le rayon opérationnel de l'unité aérienne.

Il y a trois types de transport aérien :

- *Pont aérien :* L'unité terrestre utilise jusqu'à la moitié de sa CM pour être transportée vers une base aérienne ou une villee amie/alliée qui n'est pas dans une ZDC ennemie. L'autre moitié de sa CM peut être utilisée pour atteindre la base aérienne ou la ville d'où elle sera transportée et/ou quitter l'hex de destination où elle a atterrit.
- *Parachutage :* Seules les unités de parachutistes peuvent effectuer des parachutages. L'unité terrestre doit commencer la Phase de Mouvement dans la même base aérienne ou ville que l'unité aérienne de transport, et dépense toute sa CM. Une unité parachutée peut atterrir dans n'importe quel hex où elle pourrait entrer en utilisant le mouvement normal, même s'il est en ZDC ennemie.
- *Planeur :* Seules les unités de planeurs peuvent faire un atterrissage en planeur. Il est dans tous les cas similaire au parachutage, sauf que l'hex d'atterrissage ne peut pas être un hex de montagne. Certaines unités BC peuvent recevoir un entraînement pour gagner la capaville d'atterrissage en planeur [24.1].

12.0 – COMBAT

Les unités activées et rassemblées peuvent attaquer des unités ennemies pendant les phases de guérilla, de mouvement et de combat. Une unité peut attaquer plusieurs fois au cours d'un même tour, mais une seule fois par phase donnée (Exception : débordements [11.2.3]). Le combat n'est jamais obligatoire ; une unité en ZDC ennemie n'est pas forcée d'attaquer. Le combat peut avoir lieu entre des unités dans des hexs adjacents ou dans le même hex.

Des unités empilées dans le même hex peuvent attaquer différents hexs séparément. Une unité en attaque ne peut pas diviser sa force. Si une unité ennemie est attaquée, alors toutes les unités ennemies dans le même hex doivent être attaquées en un seul combat. Un hex ou une unité donné ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase donnée (Exception : une unité qui a retraité pendant une phase peut être attaquée ultérieurement pendant la même phase si elle a terminé sa retraite dans un hex qui est lui-même attaqué [12.4.1]).

Les unités non activées ne peuvent jamais attaquer.

12.1 – EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT

Une unité terrestre ne peut pas attaquer un hex dans lequel elle n'a pas le droit d'entrer. Voir aussi le tableau des effets du terrain sur le combat des divers types de terrains.

12.2 – EFFETS DES ZDC SUR LE COMBAT

Une pile d'unités ne peut attaquer un hex que si au moins une unité de la pile exerce une ZDC dans cet hex. Une unité peut toujours se défendre, même si elle n'exerce pas de ZDC dans l'hex contenant la/les unité(s) en attaque.

Exemple : Une unité terrestre exerçant une ZDC restreinte ne peut pas attaquer un hex adjacent, à moins qu'elle ne soit empilée avec une unité exerçant une ZDC standard.

Une pile d'unités est isolée si tous les hexs adjacents (en excluant ceux dans lesquels aucune unité ne peut entrer) sont en ZDC ennemie et ne sont pas occupés par des unités amies/alliées qui ne sont pas elles-mêmes isolées. Des unités attaquant des unités isolées bénéficient d'un décalage d'une colonne en leur faveur.

12.3 – DÉTERMINATION DES RÉSULTATS DU COMBAT

Additionnez les FA des unités en attaque et les FD des unités en défense. Comparez ces deux totaux pour obtenir le rapport de force, et appliquez tous les décalages de colonnes demandés par la table des résultats du combat pour arriver au rapport de force final. Chaque camp lance ensuite 1D6 (représentant la variabilité de performance des unités engagées dans la bataille) et applique tous les modificateurs nécessaires à son résultat. Soustrayez le résultat modifié du défenseur à celui modifié de l'attaquant pour obtenir le différentiel aux dés (DR Diff.). Déterminez le résultat du combat en croisant le DR Diff avec le rapport de force sur la table des résultats du combat. Notez que :

- Des unités dans le même hex que des unités ennemies doivent perdre des pas (jusqu'à leur élimination) avant les unités qui sont uniquement adjacentes à des unités ennemies.

- Les unités d'artillerie ne peuvent prendre des pertes uniquement si toutes les unités amies/alliées empilées avec elles ont été éliminées.

12.4 – MOUVEMENT POST-COMBAT

12.4.1 – Retraite : Lorsque la TRC demande une retraite, le joueur qui retraite doit faire retraiter ses unités en les déplaçant de 2 hexs (mais sans dépasser la CM imprimée de chaque unité et en prenant en compte les 2 PM nécessaires pour quitter une ZDC ennemie). Une unité peut retraiter de seulement un hex si elle n'a pas suffisamment de PM pour retraiter d'un second hex. Les unités d'une même pile peuvent retraiter vers différents hexs.

Une unité est éliminée si :

- il n'y a aucun hex vers lequel elle peut retraiter ; ou
- elle n'a pas assez de PM pour retraiter vers n'importe quel hex ; ou
- elle est forcée de retraiter hors-carte (Exception : une unité terrestre peut retraiter vers une case hors-carte et peut en revenir lors d'une phase de renforts ultérieure) ; ou
- son seul chemin de retraite mène vers un hex hors de sa zone d'opérations limitées ; ou
- son seul chemin de retraite entre dans un hex contrôlé par l'ennemi.

Tant qu'il a des options de retraite valides, un camp peut toujours choisir d'éliminer au moins la moitié de la force de combat (FA pour l'attaquant, FD pour le défenseur) de ses unités terrestres au lieu de retraiter.

Une unité retraitant vers un hex ami qui est attaqué ultérieurement pendant la même phase ne prend pas part à la défense mais subit tous les résultats négatifs infligés à ce camp.

Les unités terrestres peuvent retraiter après combat via transport naval sans dépenser de points de transport (néanmoins, elles doivent toujours dépenser les 2 PM nécessaires pour sortir d'une ZDC ennemie et sont éliminées si elles ne le peuvent pas) dans les situations suivantes :

- Des unités en défense dans un port ou une base naval où une flotte (quel que soit son statut) est basée peut retraiter vers un port ou une base navale ami/allié dans la même zone maritime.
- Des unités attaquant depuis un hex où elles sont entrées dans la Phase de Mouvement qui précédait via transport naval peuvent retraiter vers les ports ou les villes d'où elles ont embarqué.
- Des unités attaquant depuis un hex où elles sont entrées dans la Phase de Mouvement qui précédait via transport fluvial peuvent retraiter vers n'importe quel port ou ville ami relié à cet hex via une route fluviale amie.
- Des unités effectuant une attaque amphibie (leur hex de débarquement est occupé par des unités ennemies) doivent retraiter après combat vers les ports d'où elles ont été transportées si le résultat du combat est « Inc » ou « Retraite ».

12.4.2 – Avance après combat : Après la résolution de chaque combat, n'importe lesquelles des unités terrestres en attaque peuvent entrer dans l'hex que les unités ennemies défendaient, s'il ne reste aucune unité dans l'hex attaqué. L'avance après combat peut être faite sans tenir compte de la CM des unités en attaque ni des ZDC ennemies.

12.5 – REDDITION

Les unités terrestres peuvent se rendre suite au résultat du combat. Les unités qui se rendent sont éliminées et placées normalement dans les réserves de remplacement ou NR (Exception : l'unité BDA, voir ci-dessous). La reddition peut avoir des répercussions supplémentaires :

- Pour chaque unité KMT ou CCP qui se rend (y compris les unités de guérilla), placez une unité CnC générique [24.6.1] d'une valeur de PE équivalente dans la réserve de renforts. Cette unité peut entrer en jeu pendant la phase de renforts du tour suivant dans n'importe quel hex de voie ferrée japonaise en Chine.
- La valeur totale des PE des unités CnC qui se rendent est convertie en un nombre équivalent de PR du camp en attaque (KMT ou CCP) et ils sont immédiatement indiqués sur la piste d'enregistrement, pour utilisation pendant la phase de remplacement et de construction à la fin du tour. Comme pour tous les PR, ils sont perdus s'ils ne sont pas utilisés avant la fin du tour où ils sont disponibles.
- La valeur totale des unités indiennes BC est convertie en un nombre équivalent de PR que le Japon doit immédiatement utiliser pour remplacer des unités INA dans la réserve de remplacement au moment de la résolution du combat (les PR non dépensés sont perdus). Ces unités remplacées seront placées sur la carte dans un rayon d'un hex de n'importe quelle villee indienne ou birmane amie pendant la phase de remplacement et de construction à la fin du tour.

  NOTE DE JEU : Comme ceci diffère un peu de la procédure normale de remplacements, n'oubliez pas de vous rappeler de ces unités INA lorsque viendra la phase de remplacement et de construction.
- Lorsqu'elle se rend, l'unité BDA est retournée face PBF (Force Patriotique Birmane) WA visible et placée dans la réserve de renforts. Elle peut entrer en jeu pendant la phase de renforts du tour suivant dans n'importe quel hex de voie ferrée WA en Birmanie.

En plus d'un résultat de reddition, les circonstances suivantes force une unité japonaise non-IJA, non-IJN à se rendre :

- Elle subit un résultat de retraite sans être empilée avec une unité IJA ou IJN au début du combat (Exception : ceci ne s'applique pas au recherche anti-guérilla).
- Pendant une activation ennemie après le tour 30 (lorsque la ruine japonaise n'est plus qu'une question de temps), elle se retrouve dans une ZDC ennemie sans être empilée avec une unité IJA ou IJN. Causer cette reddition n'empêche pas les unités ennemies de continuer leur mouvement si elles ont encore des PM, ni d'attaquer pendant cette activation.

13.0 – REMPLACEMENTS

Les unités éliminées dans la réserve de remplacements peuvent revenir en jeu via le processus de remplacement. Une unité est remplacée pendant la phase de remplacement et de construction en dépensant un nombre de PR disponibles de son camp égal à sa valeur de PE ; éventuellement, certaines unités chinoises nécessitent de dépenser un nombre de PED ou de PEE égal à leur valeur de PE [13.3].

13.1 – CAPACITÉS DE REMPLACEMENT

Les différents camps ont diverses capacités à remplacer les unités qui ont été éliminées :

- Le WA peut remplacer toutes les unités aériennes et terrestres WA, toutes les unités CAI opérant dans le théâtre IBS, et n'importe quelles unités des pays mineurs amis.
- Le Japon peut remplacer toutes les unités IJA, IJN, collaboratrices, et n'importe quelles unités des pays mineurs amis.
- Le CCP peut remplacer toutes les unités CCP et Vietminh.
- Le KMT peut remplacer des unités de toutes les cliques KMT qui n'ont pas été dissoutes, plus toutes les unités aériennes ROCAF, SVG et US.

13.2 – POINTS DE REMPLACEMENT

A chaque phase administrative (et éventuellement la phase de négociation et la phase de remplacement et construction), le KMT et le CCP reçoivent un nombre de PR, PED et PEE variables. Ces montants sont calculés en fonction de la situation sur la carte, en fonction des instructions de l'aide au remplacement ; leur disponibilité et utilisation sont indiquées sur la piste d'enregistrement avec les marqueurs correspondant.

Le KMT peut aussi recevoir des PR de l'aide étrangère [18.2], tandis que le CCP peut en recevoir du Komintern ou de sources KMT/japonaises [13.3.4].

Le tableau général des évènements indique le nombre de PR disponibles à chaque tour pour le Japon et les WA.

NOTE DE CONCEPTION : Les WA et la Japon reçoivent un nombre fixe de PR parce que leurs capacités de guerre étaient largement basées sur des conditions et évènements dépassant le théâtre.

13.3 – REMPLACEMENTS CHINOIS

13.3.1 – Types de remplacements : La grande variété d'armements utilisée parmi les unités chinoises signifie que différentes sortes de ressources humaines et financières — représentées par les PR — et d'équipement — représentée par les points d'équipement domestique (PED) et les points d'équipement étranger (PEE) — sont nécessaires pour remplacer les diverses unités chinoises. Le KMT et le CCP doivent séparer toutes leurs unités non mécanisées et terrestres non-artillerie remplaçables en trois types :

- *Unités d'élite :* Une unité dont le tour d'entrée est imprimé en BLANC peut être remplacée en utilisant un nombre de PR et de PEE chacun égal à sa valeur en PE.

  NOTE HISTORIQUE : Ces unités utilisaient des armes importées d'Allemagne, d'Union Soviétique, et plus tard au cours de la guerre, des USA.

- *Unités standard :* Une unité dont le tour d'entrée est sur fond JAUNE peut être remplacée en utilisant un nombre de PR et de PED chacun égal à sa valeur en PE.

  NOTE HISTORIQUE : Ces unités étaient équipées avec de l'armement standard assemblé dans les usines chinoises, y compris la version chinoise du fusil Mauser 98k, des mortiers et un peu d'artillerie légère.

- *Unités locales :* Une unité dont le tour d'entrée est sur fond VERT peut être remplacée en utilisant un nombre de PR égal à sa valeur en PE.

  NOTE HISTORIQUE : Ces unités s'équipaient elles-mêmes avec ce qu'elles avaient sous la main. Leurs soldats ne savaient jamais si leurs fusils allaient tirer ou s'enrayer à chaque nouvelle utilisation — quand ils avaient des fusils. Certains utilisaient des épées, des lances ou d'antiques armes à feu datant de la dynastie Manchu.

Les unités d'élite et standard peuvent être remplacées à force réduite en utilisant uniquement des PR. Les unités réduites ont leur FA et leur FD réduites chacune de 1 si leur FA imprimée est de 4 ou moins, ou de 2 si leur FA imprimée est de 5 ou plus. Placez des marqueurs « Reduced » de valeur correcte sur ces unités. Une unité à force réduite reste ainsi jusqu'à ce que :

- elle soit éliminée ; ou
- le camp dépense les Points d'Équipement (PED ou PEE) nécessaires lors d'une phase de remplacement et de construction ultérieure pour la rééquiper ; ou
- elle soit améliorée [21.0].

Les unités d'élite remplacées en dépensant tous les PR et PEE nécessaires doivent rester à l'entraînement pendant un tour complet. Placez un marqueur « Training » sur ces unités [21.3].

13.3.2 – Processus de remplacement : Le KMT et le CCP suivent ces étapes (le KMT termine toutes les étapes, suivi du CCP) :

1. Dépensez les PEE et les PR pour remplacer les unités d'élite ; dépensez les PEE pour remplacer les unités aériennes.
2. Dépensez les PED et les PR pour remplacer les unités standards.
3. Dépensez les PR pour remplacer les unités locales ; dépensez les PR pour construire des routes, des voies ferrées ou des bases aériennes [17.1.2] et pour étendre les routes fluviales [8.3].
4. Dépensez les PED ou les PEE pour améliorer les unités terrestres [21.1].

Dans les étapes 2-4 ci-dessus, les PEE peuvent être dépensés comme des PED ou des PR, et les PED peuvent être dépensés comme des PR, mais pas l'inverse.

13.3.3 – Extension des unités KMT : Plusieurs unités d'armées KMT ont deux faces : le recto, ou face initiale, est utilisée lorsque ces unités sont disponibles pour la première fois. Le verso, ou face étendue, montre les forces de combat et les PE de ces unités en fonction de la TOE standard établie à la conférence militaire de Nanyue fin 1938.

A partir du tour 6, pendant la phase de remplacement et de construction, le KMT peut étendre des unités d'Armées de leur face initiale vers leur face étendue en :

- remplaçant une unité éliminée directement sur sa face étendue ; ou
- dépensant un nombre de PR (et le même nombre de PED ou de PEE si nécessaire [13.3.1]) égal à la différence entre les valeurs de PE de la face initiale et de la face étendue. L'unité d'Armée sur la carte doit être ravitaillée et ne pas être en ZDC ennemie.
- la combinant avec d'autres unités de la même clique à la fin de la phase de mouvement KMT, si les unités sont empilées dans le même hex. Les valeurs totales de FA, FD et PE des unités combinées doivent toutes être égales ou supérieures aux valeurs de l'unité étendue. Retirez de la carte les unités fusionnant avec l'unité étendue comme si elles avaient été éliminées.

Exemple de remplacement KMT : C'est la phase de remplacement et construction du tour 6, le KMT a 18 PR, 7 PED et 8 PEE.

Le KMT utilise 6 PR et 6 PEE pour remplacer deux armées d'élite à 3 PE. Ensuite il dépense 2 PR et 2 PEE pour étendre une armée d'élite 2 PE sur la carte sur sa face 4 PE. Il reste au KMT 10 (18-8) PR et 7 PED.

Le KMT dépense 4 PR et 4 PED pour remplacer une unité standard à 4 PE, puis 3 PED pour retirer le marqueur « Reduced » d'une unité standard à 3 PE qui a été remplacée précédemment à force réduite. Il reste au KMT 6 (10-4) PR.

Ensuite, le KMT dépense 3 PR pour remplacer une unité locale à 3 PE. Avec 3 PR restants, il remplace une unité d'élite à 2 PE à force réduite en dépensant 2 PR, puis il dépense le dernier PR pour construire une route dans un hex de piste.

13.3.4 – Capacité de remplacement spéciale CCP : Une fois qu'il a remplacé ses unités éliminées, le CCP peut utiliser tout PR restant pour construire de nouvelles unités d'infanterie génériques 1-1-5 ou 3-3-5. Elles sont construites en dépensant un nombre de PR égal à leur valeur en PE puis en les déployant dans un rayon d'un hex de n'importe quel QG CCP sur la carte.

Des PR supplémentaires peuvent aussi être disponibles depuis les sources suivantes :

- *Komintern :* Le CCP lance un dé à chaque phase administrative. Sur un 6, il reçoit 1 PR.

  NOTE HISTORIQUE : Le CCP recevait quelques fonds du Komintern jusqu'à sa dissolution en 1943, et ensuite de l'Union Soviétique.

- *Sources KMT ou Japonaises :* Au début de la phase de remplacement et de construction, le KMT et le Japon peuvent transférer un nombre quelconque de leurs PR au CCP, comme aide ou moyen de négociation par exemple.

  NOTE HISTORIQUE : Le CCP recevait des fonds du KMT jusqu'à l'incident de la nouvelle 4è armée, où l'armée communiste a été éliminée et dissoute par le KMT.

13.4 – CHAMPS PÉTROLIFÈRES

Chaque champ pétrolifère génère 1 PC et 1 PEE supplémentaires (pour le KMT et le CCP) ou PR (pour les WA et le Japon) à chaque tour. Il y a trois champs pétrolifères dans le jeu :

- *Yenangyaung (Birmanie) :* Les WA contrôlent ce champ pétrolifère tant que le Japon ne le contrôle pas.
- *Yumen (Kansu Oriental, hors carte) :* Découvert uniquement par évènement aléatoire. Le camp qui contrôle toute la section de route menant hors carte sur le bord ouest à travers la province de Kansu depuis Lanchow (3038) contrôle ce champ pétrolifère.
- *Daching (Manchukuo) :* Découvert uniquement par évènement aléatoire. Le Japon contrôle ce champ pétrolifère jusqu'à la fin de la partie.

13.5 – RESTRICTIONS DE REMPLACEMENT

Remplacer une unité nécessite toujours la dépense d'au moins 1 PR, même pour une unité à 0 PE.

Certains types spécifiques d'unités ont aussi des restrictions de remplacement, comme expliqué ci-dessous :

13.5.1 – Unités non remplaçables : Les unités terrestres régulières non remplaçables ont la mention « NR » sur leur pion. Lorsqu'elles sont éliminées, ces unités sont placées dans la réserve NR. Les unités génériques « NR » sont simplement retirées de la carte et disponible pour une utilisation ultérieure.

NOTE DE CONCEPTION : Le statut non remplaçable est dû à différentes raisons. Les unités des divisions indépendantes KMT et coloniales britanniques qui ont fait face à l'attaque initiale japonaise ont été généralement absorbées par des unités existantes ou dissoutes après avoir été détruites. Le niveau du groupe d'armée de l'organisation militaire du KMT a été abandonné peu après le début de la guerre. Les unités de collaborateurs et de guérilla sont traitées par des systèmes de jeu distincts.

13.5.2 – Unités aériennes : Chaque camp peut remplacer une unité aérienne éliminée ou inopérante par tour, au coût suivant :

- *Japon :* 4 PR pour remplacer chaque unité aérienne IJAAF, IJNAF ou RTAF amie.
- *WA :* 4 PR pour remplacer chaque unité aérienne RAF, USAAF, USN ou RTAF amie.
- *KMT :* 4 PEE pour remplacer chaque unité aérienne ROCAF, SVG ou USAAF.

Voir [17.4.1] pour les considérations spéciales sur le remplacement aérien soviétique pour le KMT.

13.5.3 – Flottes : Toutes les flottes sont des unités non-remplaçables.

13.5.4 – Unités mécanisées et d'artillerie : Chaque camp peut remplacer une unité mécanisée ET une unité d'artillerie par tour, au coût suivant :

- *KMT :* Le double du coût normal en PR et PEE.
- *Japon et WA :* Un nombre de PR égal au double de la valeur en PE de l'unité.

Les unités mécanisées et d'artillerie ne peuvent pas être remplacées à force réduite.

13.5.5 – Unités de cavalerie : Chaque camp peut remplacer une unité de cavalerie par tour.

Le KMT ne peut remplacer une unité de cavalerie que si :

- Il y a au moins une unité KMT régulière dans le territoire d'origine de la clique à laquelle cette unité de cavalerie appartient ; ou
- La clique Fu, Yen, Ma ou Sung a été assimilée par le KMT, et il y a au moins une unité KMT régulière dans le territoire d'origine de cette clique ; ou
- Il y a au moins une unité KMT régulière dans la province de Jehol ou de Liaoning.

13.6 – CONVERSION DES PC EN PR

Au début de la phase de remplacement et de construction, le Japon et le KMT peuvent leurs PC restants en PR utilisables pour le remplacement. Le taux de conversion est le suivant :

- *Japon :* 1 PC = 1 PR
- *KMT :* 1 PC = 3 PR

NOTE DE CONCEPTION : Le Japon et la Chine n'ont jamais atteint le pourcentage d'enrôlement de l'Allemagne ou de l'Union Soviétique de la 2ème G.M. et ils auraient toujours pu engager plus d'hommes dans la guerre. Mais un tel recrutement extensif aurait diverses répercussions politiques. Le CCP et les WA ne peuvent pas bénéficier de cette règle, parce que le recrutement intensif était la norme du CCP, et une procédure de recrutement plus systématique était en place pour les WA.

14.0 – DÉPLOIEMENT DES UNITES

14.1 – ORDRE DE DÉPLOIEMENT

Suivez l'ordre indiqué lorsque les camps déploient leurs unités en même temps :

1. Toutes les unités KMT non-guérilla et les pions usines.
2. Toutes les unités terrestres non-guérilla CCP et WA.
3. Toutes les unités terrestres non-guérilla japonaises.
4. Toutes les unités et bases de guérilla CCP et WA.
5. Toutes les unités et bases de guérilla KMT.
6. Chaque camp écrit secrètement sur un bout de papier où sont déployés ses QG, unités aériennes et flottes. Une fois ceci fait, tous les camps révèlent simultanément leurs déploiements.

Une unité peut se placer en ZDC ennemie uniquement si les instructions de placement le mentionnent spécifiquement.

14.2 – DÉPLOIEMENT DES RENFORTS & REMPLACEMENTS

Sauf pour les unités de guérilla, tous les renforts et remplacements doivent être déployés dans un hex ami ou une case hors-carte. Sauf mention contraire, les renforts (y compris la réorganisation, la relocalisation, la démobilisation et les unités qui reviennent) et les remplacements ne peuvent jamais être déployés en :

- un hex en ZDC ennemie ; ou
- Un hex où ils seraient jugés non ravitaillé pendant la phase de ravitaillement ; ou
- Un hex en dehors de leur zone d'opérations limitées.

14.2.1 – Déploiement des renforts : Les renforts sont déployés pendant la phase de renforts. Si aucun hex d'entrée n'est disponible pour déployer les unités de renforts, leur arrivée est retardée jusqu'à la prochaine phase de renforts où un hex d'entrée est disponible. Toute unité de renfort peut aussi avoir son arrivée volontairement retardée jusqu'à un tour ultérieur. Alternativement, les renforts KMT et CCP peuvent être convertis en unités de guérilla si les conditions sont remplies [16.3].

Il n'y a pas de phase de renforts au premier tour de la campagne, ni dans les scénarios.

Consultez la table de déploiement des renforts pour le placement des renforts.

14.2.2 – Déploiement des remplacements : Les unités remplacées sont déployées pendant la phase de remplacement et construction, et ne peuvent pas être déployées en dehors de leur zone d'opérations limitées. Si à un tour donné une unité ne peut pas être déployée pour une raison quelconque, elle ne peut pas être remplacée pendant ce tour.

Consultez la table suivante pour déployer les unités remplacées :

Unités terrestres japonaises

- *IJA :* Tout hex de voie ferrée à Jehol ou Liaoning, ou la case hors-carte Pacifique Ouest.
- *IJN :* case hors-carte Pacifique Ouest.
- *Manchukuo :* Tout hex de voie ferrée à Jehol ou Liaoning.
- *Collaborateurs chinois et mengkiang :* Hex de déploiement initial indiqué dans l'OB japonais pour l'unité.
- *INA :* Dans un rayon d'un hex de n'importe quelle ville amie indienne ou birmane (voir aussi [12.5]).

Autres unités terrestres

- *Cliques KMT non-assimilées :* N'importe quel hex dans le territoire d'origine de la clique, relié à un centre de ravitaillement ami de la clique via des hexs de voie ferrée ou de route amis/alliés. Pas plus de trois unités peuvent être remplacées par tour dans chaque territoire.

- *Armée Centrale et cliques KMT assimilées :* N'importe quel hex en dehors des territoires d'origine de n'importes quelles cliques non-assimilées, relié à un centre de ravitaillement contrôlé par le gouvernement central (avec un marqueur de contrôle « soleil blanc ») via des hexs de voie ferrée ou de route amis/alliés. Pas plus de trois unités peuvent être remplacées par tour dans chaque territoire.
- *CCP :* Dans un rayon d'un hex d'un QG CCP.
- *BC :* N'importe quel hex de voie ferrée en Inde, ou la case hors-carte de l'Océan Indien.
- *US :* N'importe quel hex de voie ferrée de Ledo (6041) à Dimapur (8644), ou n'importe quelle case hors-carte amie.
- *Unités CAI dans le théâtre IBS :* N'importe quel hex de voie ferrée de Ledo (6041) à Dimapur (8644).
- *Siam :* Dans un rayon d'un hex de Bangkok (8416).

Unités aériennes

- *IJAAF, ROCAF, SVG, RAF et USAAF :* Base aérienne ou ville amie.
- *IJNAF et USN :* Case hors-carte du Pacifique Ouest si elle est amie.
- *RTAF :* Bangkok (8416).

TABLE DE DEPLOIEMENT DES RENFORTS

INSTRUCTIONS DE DÉPLOIEMENT	UNITÉ TERRESTRE	QG	UNITÉ AÉRIENNE ET FLOTTE
HEX SPÉCIFIQUE	Dans l'hex de déploiement indiqué, *OU* si cela entraîne le dépassement de la LEA, dans l'hex le plus proche possible (au choix du joueur si plusieurs hexs sont éligibles).		Dans l'hex de déploiement indiqué.
TERRITOIRE SPÉCIFIQUE	N'importe quel hex de route ou voie ferrée amie dans le territoire indiqué. *OU* si aucun de ces hexs n'est disponible, dans un rayon d'un hex d'une unité amie dans le territoire indiqué.	Dans un hex du territoire indiqué contenant une unité sur laquelle le QG a un commandement complet (pour un QG KMT, un hex contenant au moins une unité de la clique du QG).	—
HORS-CARTE OCÉAN INDIEN	Peut entrer sur la carte via transport aérien ou naval, ou route de transport en Inde menant hors-carte [1.4].	—	Zone aérienne ou maritime de l'Océan Indien.
HORS-CARTE PACIFIQUE OUEST	Peut entrer sur la carte via transport aérien ou naval [1.4].	—	Zone aérienne ou maritime du Pacifique Ouest
ZONE AÉRIENNE OU NAVALE SPECIFIQUE	—	—	Base aérienne ou ville dans la zone aérienne indiquée (pour les unités aériennes) Base navale ou port dans la zone maritime indiquée (pour les flottes).

15.0 – DÉCOMPOSITION DES UNITES

Les unités indiquées dans le tableau de décomposition peuvent se décomposer en sous unités qui les composent. Elles peuvent aussi être identifiées par leur valeur en PE imprimée sur fond blanc et le verso de leurs pions représentant leur unité cadre. Les sous éléments peuvent se réassembler ultérieurement en leur unité d'origine. Sauf pour quelques une d'entre elles, la plupart des éléments détachés sont génériques et peuvent être utilisés de façon interchangeable si elles appartiennent au même service/clique/dominion. La décomposition ou la reconstitution ne coûte aucun PM.

15.1 – PROCÉDURE DE DÉCOMPOSITION

Une unité peut être décomposée dans les situations suivantes :

- Au début d'une Phase de Mouvement si elle est activée.
- Juste avant d'appliquer les pertes subies en combat.
- Au début de la phase de remplacement et de construction, si elle est dans la réserve de remplacement.

Substituez l'unité d'origine par ses éléments (retournez l'unité d'origine sur sa face cadre si cela fait partie de ses éléments, retirez-la et mettez-la dans la réserve d'échange dans le cas contraire). Notez que les forces de combat totales et les valeurs de PE des éléments peuvent parfois être inférieures à celles de l'unité d'origine.

15.2 – PROCÉDURE DE RECONSTITUTION

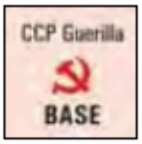
Les éléments éligibles peuvent être réassemblés pour reformer l'unité d'origine dans les situations suivantes :

- À la fin d'une Phase de Mouvement de leur camp, s'ils occupent le même hex.
- Au début de la phase de remplacement et de construction, s'ils sont dans la réserve de remplacement.

Si une unité cadre fait partie des éléments, retournez-la sur sa face d'origine et mettez les autres éléments de côté pour une utilisation ultérieure. Sinon, substituez les éléments par l'unité d'origine dans la réserve d'échange et mettez-les de côté.

16.0 – GUÉRILLA

Le CCP, le KMT et les WA peuvent utiliser la guérilla. Les unités de guérilla :



- peuvent établir des bases de guérillas, à partir desquelles de nouvelles unités de guérilla peuvent être recrutées.
- peuvent saboter les routes de transport, les bases aériennes et les bases navales amies.
- peuvent se convertir en unités régulières sous certaines conditions (KMT et CCP uniquement).
- peuvent bouger pendant la phase de guérilla (qu'elles soient commandées ou non) et la Phase de Mouvement (uniquement si elles sont commandées).
- ne peuvent pas utiliser le transport ferroviaire, fluvial, naval ou aérien.

16.1 – BASES DE GUÉRILLA

Un marqueur de base de guérilla définit une région où des villageois équipés d'un armement primaire prêtent allégeance à un camp. Cette région inclut l'hex contenant le marqueur de guérilla et la région environnante délimitée par les routes, voies ferrées, côtés d'hexs de fleuves majeurs et frontières de territoires les plus proches (exclues). Tout hex dans cette région contenant une ville, un port, une base aérienne, une base navale ou un terrain infranchissable par une unité d'infanterie ne fait PAS partie de la région de la base de guérilla.

Une unité de guérilla peut dépenser 3 PM dans un hex pour établir une base de guérilla dans une région de base de guérilla potentielle si :

- il n'y a actuellement pas de base de guérilla amie dans la région ; et
- l'hex ne contient ni route, ni voie ferrée, ni ville, ni port, ni base aérienne ou navale ; et

- l'hex est localisé dans un territoire dans lequel les unités japonaises sont entrées à un moment précédent de la partie (les bases de guérilla sur la carte au tour 0 ne sont pas affectées par cette règle).

Chaque camp a ses propres marqueurs de bases de guérilla pour indiquer le contrôle. Les marqueurs de bases de guérilla CCP et KMT peuvent coexister dans une même région de base de guérilla potentielle, mais pas dans le même hex. Un marqueur de base de guérilla lui-même n'a pas de ZDC et ne bloque pas le mouvement.

S'il n'y a pas d'unité de guérilla d'un camp donné dans un région de base de guérilla, le marqueur de base de guérilla de ce camp peut être retiré par :

- Toute unité ennemie qui dépense 3 PM supplémentaires dans l'hex de la base de guérilla.
- L'évènement aléatoire Politique de 3 pour tous se produit dans la région de la base de guérilla.

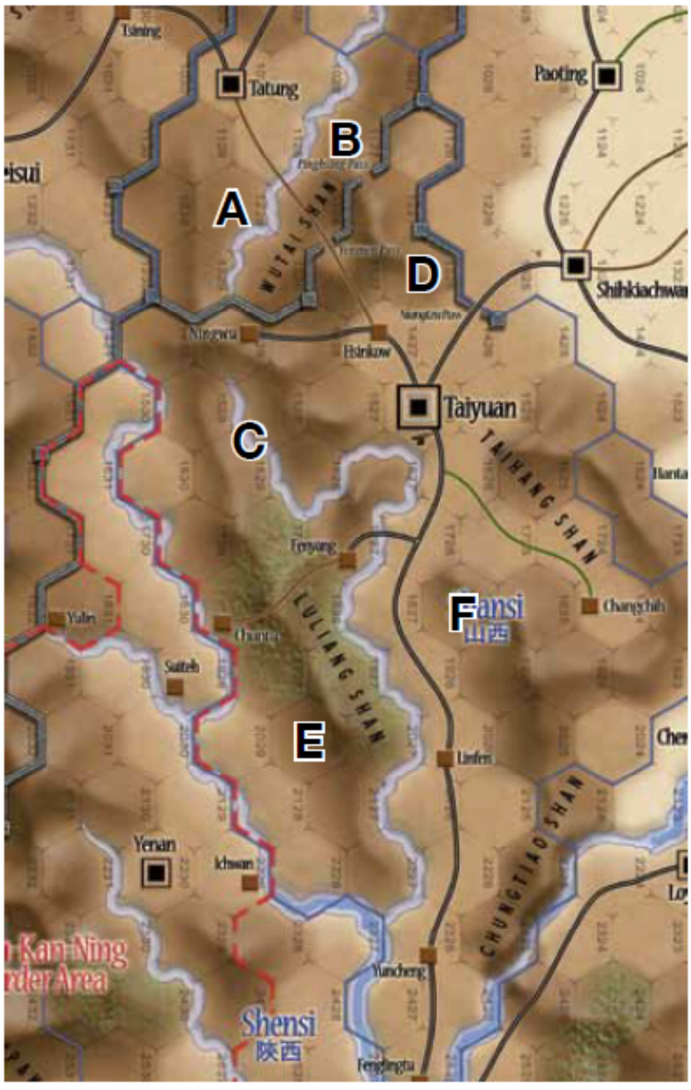
16.2 – RECRUTEMENT DE GUÉRILLA

Une nouvelle unité de guérilla peut être recrutée au début de la phase de guérilla dans chaque base de guérilla qui remplit toutes les conditions suivantes :

- Il y a au moins une unité japonaise dans le TERRITOIRE où se trouve la base de guérilla.
- L'hex du marqueur de base de guérilla peut être relié à n'importe quel hex hors de la région de base de guérilla par une série d'hexs connectés qui ne sont pas en ZDC ennemie.
- Le joueur qui possède la base de guérilla lance 1D6. Le recrutement réussit sur 1-3. Appliquez un DRM -1 s'il y a une quelconque unité de guérilla du camp dans la région de base de guérilla. Appliquez un DRM +1 pendant les tours d'automne (saison des moissons).

La nouvelle unité de guérilla apparaît dans l'hex de base de guérilla.

Si plusieurs camps satisfont les conditions de recrutement dans une même région, le CCP tente toujours le recrutement en premier. Le KMT ne peut tenter un recrutement de guérilla que si le CCP a échoué.



EXEMPLE DE BASES DE GUERILLA

Un camp donné peut avoir jusqu'à six bases de guérilla (A à F) à Shansi (composé des territoires Shansi Nord et Sud).

16.3 – CONVERSION D'UNITÉS RÉGULIÈRES EN UNITÉS DE GUÉRILLA

Certaines unités KMT et toutes les unités régulières CCP peuvent être converties en unités de guérilla. Elles peuvent être identifiées par leur valeur en PE imprimée en blanc sur fond noir sur le pion et un code de tour d'entrée « G » sur leur face guérilla. Cette conversion peut avoir lieu à deux moments de la séquence de jeu :

- Pendant la phase de renforts, si l'unité régulière reçue ne peut pas être déployée dans la région indiquée parce qu'elle serait en ZDC ennemie ou jugée non ravitaillée pendant la phase de ravitaillement. Retournez l'unité sur sa face guérilla et déployez-la dans la région indiquée. (Exception : si un hex de déploiement indiqué contient une route, une voie ferrée, une ville, un port, une base aérienne ou navale, placez l'unité de guérilla dans n'importe quel hex adjacent éligible).
- Au début de la Phase de Mouvement, lorsque l'unité régulière est activée par un QG qui la commande complètement. Retournez l'unité sur sa face guérilla.

Une fois convertie en unité de guérilla, une unité peut être reconvertie en unité régulière selon la règle 16.4, point 3.

16.4 – CONVERSION D'UNITÉS DE GUÉRILLA EN UNITÉS RÉGULIÈRES

Les unités de guérilla peuvent être converties en unités régulières de trois façons :

1. A tout moment pendant la phase de guérilla, le KMT et le CCP peuvent convertir des unités de guérilla occupant le même hex en unités d'infanterie régulière de la réserve de remplacement et/ou unités régulières imprimées au dos des unités de guérilla impliquées, si toutes les conditions suivantes sont remplies :
   - La conversion n'entraîne pas une augmentation du total de PE.
   - La somme des FA, FD et CM de(s) unité(s) régulière(s) ne peut pas dépasser la somme des FA, FD et CM de la ou les unité(s) de guérilla converties (chaque unité a une somme de valeurs de 8).
   - La conversion prend place dans un hex en Chine (y compris les colonies étrangères en Chine), qui n'est pas en ZDC ennemie.

   Une fois sur la carte, l'unité régulière n'est pas activée pour le reste de la phase de guérilla.
2. Pendant la phase de guérilla, le CCP peut créer gratuitement n'importe quel nombre de divisions d'infanterie génériques 3-3-5, des brigades d'infanterie 2-2-5 et des régiments d'infanterie 1-1-5 à partir des unités de guérilla dans des hexs qui ne sont pas en ZDC ennemie, tant qu'il n'y a pas d'unité régulière CCP dans la réserve de remplacement et que toutes les unités de guérilla impliquées n'ont pas d'unité régulière imprimée au verso. Une division est créée à partir de trois unités de guérilla CCP empilées, une brigade à partir de deux unités, et un régiment à partir d'une unité. Retirez la ou les unités de guérilla de la carte et placez la nouvelle unité régulière dans le même hex.
3. Lorsqu'une unité de guérilla nommée avec une unité régulière au verso est éliminée, son propriétaire peut soit :
   - La placer dans la réserve NR. Elle pourra être utilisée ultérieurement comme unité de guérilla nouvellement recrutée.
   - La retourner sur sa face régulière et la placer dans la réserve de renforts. Elle pourra être ensuite remplacée comme les autres unités régulières.

16.5 – UNITES DE GUÉRILLA NON-CHINOISES

Les unités de guérilla non-chinoises ne peuvent jamais être converties en unités régulières. Chacun des mouvements de guérilla suivants peuvent avoir un maximum de deux unités de guérilla sur la carte :

- *Unités de guérilla vietminh :* Sous contrôle CCP, elles sont limitées aux opérations en Indochine.
- *Unités de guérilla kachin :* Sous contrôle WA, elles sont limitées aux opérations dans l'état de Kachin en Birmanie du nord et la province du Yunnan à l'ouest du fleuve Salween.

  NOTE HISTORIQUE : Les rangers kachin étaient sous commandement US, en tant qu'éléments du 101e détachement de l'OSS.
- *Unités de guérilla thaï libres :* Sous contrôle WA, elles sont limitées aux opérations dans le Siam.

16.6 – LUTTE ANTI-GUÉRILLA

16.6.1 – Fuite des unités de guérilla : Une unité de guérilla peut entrer en mode fuite à tout moment lorsqu'elle est activée pour se déplacer et est dans une région de base de guérilla dans un hex ne contenant aucune unité ennemie (elle peut le faire même si elle ne bouge pas, ou plusieurs fois pendant la même activation). Une unité générique a son pion retourné sur sa face fuite, tandis qu'une unité nommée reçoit un marqueur « evading ». Les unités de guérilla en fuite n'ont pas de ZDC et ne peuvent participer à aucun combat ou action de sabotage, mais elles ignorent les ZDC ennemies.

Une unité de guérilla en fuite est révélée (son pion est retourné sur sa face révélée ou son marqueur « evading » est retiré) si :

- elle participe à un combat ou un sabotage ; ou
- elle entre dans un hex de route ou de voie ferrée ; ou
- elle devient non-soutenue pendant la phase de ravitaillement (voir plus bas) ; ou
- son propriétaire décide de le faire au moment où une unité entre dans son hex, ou à tout moment tant que l'unité est activée.

Exemple 1 : Une unité de guérilla en fuite est révélée pour attaquer une unité ennemie dans son hex. L'unité de guérilla ne sera pas capable de repasser en mode fuite avant sa prochaine activation, et seulement si l'unité ennemie a retraité ou été éliminée.

Exemple 2 : Une unité de guérilla en fuite entre dans un hex de voie ferrée, la forçant à se révéler. Elle dépense un PM pour saboter la voie ferrée et quitte l'hex, à ce point elle revient en mode fuite.

Exemple 3 : Pendant la Phase de Mouvement, une unité terrestre entre dans un hex occupé par une unité de guérilla ennemie en fuite. Le propriétaire de l'unité de guérilla décide de la révéler, exerçant maintenant une ZDC dans l'hex. L'unité en mouvement devra dépenser des PM supplémentaires pour être capable de quitter l'hex.

Soutien de guérilla : Chaque région de base de guérilla peut soutenir un total de deux unités de guérilla en fuite. Si une région de base de guérilla en contient plus de deux au cours de la phase de ravitaillement, alors les unités en fuite en excès doivent être révélées. Si toutes les unités en fuite sont du même camp, ce camp est libre de choisir les unités à révéler. Si les unités en fuite sont de camps différents, ils doivent se mettre d'accord sur les unités à révéler ; sinon un combat a lieu. Chaque camp lance un nombre de dés égal au nombre de ses unités de guérilla (en fuite ou non) dans la région. Comparez le jet le plus élevé des deux camps : avec une différence de 3 ou plus, le camp avec le jet le plus bas doit éliminer l'une de ses unités de guérilla ; avec une différence de 1 ou 2, il doit révéler l'une de ses unités de guérilla. Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux unités de guérilla dans la région, ou jusqu'à ce qu'il ne reste que des unités de guérilla d'un seul camp.

Exemple : Deux unités de guérilla en fuite CCP, une unité révélée et une en fuite KMT sont dans la même région de base de guérilla pendant la phase de ravitaillement. La région ne peut pas soutenir trois unités de guérilla en fuite et les camps ne réussissent pas à négocier. Le CCP obtient un '2' et un '6' tandis que le KMT obtient '3' et '4'. La différence est 2 (6-4) et le KMT a fait le jet le plus bas ('4' contre '6') : il est donc forcé de révéler son unité en fuite.

16.6.2 – Recherches anti-guérilla : Les unités de guérilla révélées peuvent être attaquées comme des unités régulières pendant la phase de combat. Les unités de guérilla en fuite peuvent être attaquées pendant la phase de combat, mais uniquement par recherche anti-guérilla. Suivez cette procédure :

1. Préparer la recherche : Les unités en recherche doivent avoir commencé leur activation à l'intérieur, ou dans un hex adjacent à la région de base de guérilla qu'elles ont l'intention de fouiller. Les unités en recherche anti-guérilla ne peuvent pas bouger ni effectuer de combat régulier pendant leur activation. Les unités de guérilla ciblées par la recherche n'ont pas besoin d'être dans la ZDC d'unités en recherche. Les unités mécanisées, d'artillerie, les unités en ZDC ennemie et les missions de soutien au sol ne peuvent pas être utilisées en recherche anti-guérilla.
2. Localisation des unités : Le camp en phase sépare ses forces pour que chaque unité en recherche cible une unité de guérilla spécifique dans la région. Il n'est pas nécessaire de cibler toutes les unités, et chaque unité de guérilla ne peut être ciblée qu'une seule fois par phase de combat (mais elle peut être ciblée par plusieurs unités en recherche).

   Le camp en phase lance 1D6 pour chaque unité de guérilla ciblée dans la région pour déterminer s'il la localise. Un résultat inférieur au total de la valeur en PE de toutes les unités ciblant l'unité de guérilla est une réussite ; retournez l'unité de guérilla sur sa face révélée. Appliquez un DRM -1 si l'unité japonaise NCSDF (désignation en rouge sur le pion) est impliquée. Appliquez un DRM +1 pour les effets du « voile vert » pendant les tours d'été dans les territoires affectés (voir la table des territoires). Quels que soient les DRM, un jet de '1' est toujours une réussite et un '6' toujours un échec.

   Lorsque le camp en phase a terminé tous ses jets de localisation dans une région donnée, le camp de guérilla peut désigner n'importe quelles unités non-ciblées (qui restent dans leur hex) de la région pour aider à la défense des unités localisées.
3. Combattre la guérilla : Si le jet de localisation réussit, comparez le FA totale des unités en recherche ciblant l'unité de guérilla avec la FD totale de l'unité de guérilla localisée et des unités de guérilla aidant à la défense. L'unité de guérilla est considérée comme se défendant dans l'hex offrant les meilleurs effets défensifs en combat dans la région (les effets défensifs en combat des éléments de côtés d'hexs, comme les fleuves, sont ignorés). Les hexs de colline ou de montagne apportent toujours un décalage de 2 colonnes en faveur des unités de guérilla. Appliquez les DRM et consultez la table des résultats du combat terrestre normalement.

   Ignorez tous les résultats AR. Pour les résultats DR, l'unité de guérilla localisée retourne en mode fuite, puis se déplace vers n'importe quel hex dans une base de guérilla adjacente existante ou potentielle (comme définie en 16.1). Ceci ne coûte aucun PM. Une unité de guérilla ne peut pas retraiter à travers un hex de route ou de voie ferrée en ZDC ennemie, car cela la forcerait à se révéler. Une unité de guérilla est éliminée si elle n'a aucune région où retraiter. Quel que soit le résultat, une recherche anti-guérilla ne déclenche jamais d'avance après combat.

   Une unité de guérilla ne peut participer à la défense de la région où elle retraite si cette région est attaquée dans la MÊME phase de combat ; tout combat supplémentaire n'a aucun effet sur elle.

NOTE DE CONCEPTION : Bien que représentées par des pions à 1 PE, les unités de guérilla étaient normalement séparées en bien plus petits groupes qui opéraient dans une vaste région au lieu de rester à un point particulier. Cette règle représente les unités en recherche qui passent du temps à débusquer et attaquer les nombreux groupes de guérilla constituant l'unité de guérilla.

17.0 – OPÉRATIONS AÉRIENNES ET NAVALES

17.1 – BASES ET PORTS

Les bases aériennes et navales sont les deux types de bases que l'on trouve dans War of the Suns.

Les bases existantes au début du tour 0 sont imprimées sur la carte (elles sont aussi indiquées dans le livret de jeu). Les bases construites pendant la partie sont représentées par des marqueurs de base aérienne ou navale.

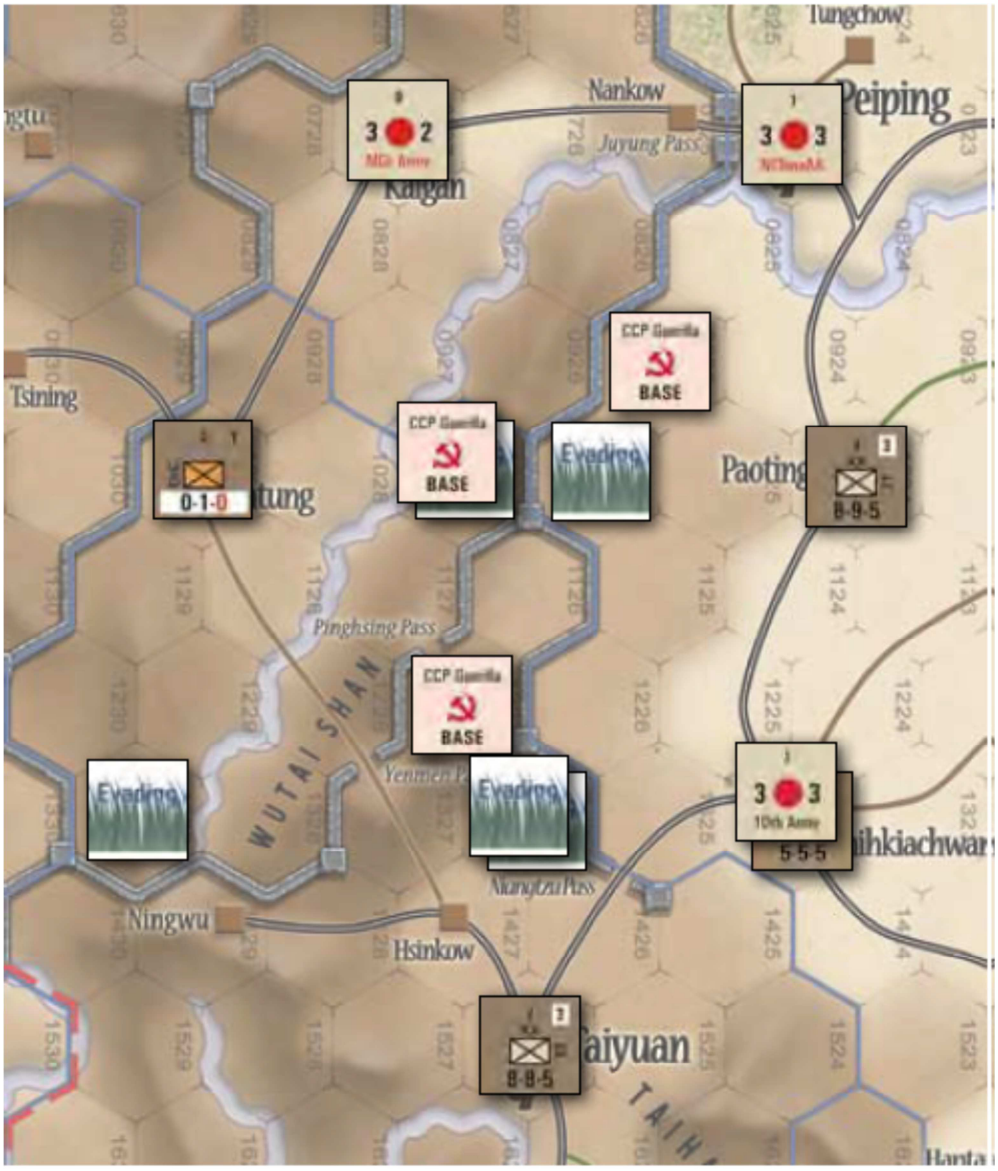
EXEMPLE DE RECHERCHE ANTI-GUÉRILLA

Trois bases de guérilla CCP sont prises en considération : la base à Hopeh ouest (0925) avec une unité de guérilla, la base de Shansi nord-est (1027) avec une unité, et celle de Pinghsing Pass (1227) avec deux unités. (L'unité de guérilla à l'ouest de la voie ferrée Tatung-Taiyuan appartient à une autre base de guérilla qui n'est pas représentée ici).

Le Japon active le QG de la 10e Armée à Shihkiachwang, qui à son tour active la 21e Division à Paoting et la Brigade 5-5-5 à Shihkiachwang pour tenter de localiser l'unité de guérilla à Hopeh. Les autres unités japonaises ne bordent pas la région de la base de guérilla de Hopeh ouest et ne peuvent donc pas être utilisées dans cette recherche anti-guérilla.

La 33e Division à Taiyuan est aussi activée pour tenter de localiser l'une des unités de guérilla au sud de Pingshing Pass. L'unité CnC à Tatung n'est pas commandée, mais si elle est rassemblée, elle peut faire contribuer sa valeur de 1 PE pour localiser l'unité de guérilla en fuite à Shansi nord-est ou celle près de Ningwu. Sa FA de '0' l'empêchera néanmoins de participer à une attaque, et comme il n'y a pas d'unité japonaise avec une FA de 1 ou plus adjacente à ces deux régions de bases de guérilla, il n'y aura pas de combat même si une unité de guérilla est localisée.

Base de guérilla Hopeh ouest : L'IJA a 5 PF en recherche anti-guérilla. Le Japon obtient un 2. Malgré le DRM +1 du « voile vert », la recherche est réussie (3 est inférieur à la valeur total de 5 PF) et l'unité de guérilla est retournée sur sa face révélée. Le rapport de 13-1 est réduit à 11-1 à cause des collines dans la région, et résolu dans la colonne 9-1 de la table des résultats du combat terrestre. Le Japonais obtient un 1 et le CCP un 2, ce qui donne un DR Diff. De 1. L'unité de guérilla CCP est éliminée. Notez que le marqueur de base de guérilla n'est pas retiré par le combat.



Base de guérilla de Pingshing Pass : Le Japon a 3 PF en recherche anti-guérilla. Il obtient un 2, +1 pour le « voile vert ». L'unité de guérilla n'est pas localisée (3 n'est pas inférieur à la valeur de 3 PF). Lors d'un tour d'automne, la recherche aurait localisé l'unité.

Supposons que le Japon ait obtenu un 1 à la place : l'unité de guérilla est localisée. Le CCP décide d'ajouter l'unité de guérilla non ciblée à la défense. Une FA de '8' contre une FD de '2' donne un rapport de 4-1, réduit à 2-1 à cause du terrain de niveau 2 dans la région. Les deux camps lancent un dé, avec un DR Diff. de 2. Un résultat « Inc » signifie que le CCP doit perdre la moitié de sa force de combat totale ; une unité de guérilla (FD '1') est éliminée. Le Japon doit perdre au moins 1 point de FA ; la 33D est décomposée en son cadre 4-4-5 et un régiment 3-3-5 qui est éliminé. Le Japonais a subi de lourdes pertes, mais l'unité de guérilla est maintenant révélée : il sera facile de s'en occuper en combat régulier, si le Japonais peut s'activer à nouveau avant qu'elle ne repasse en mode fuit…

NOTE HISTORIQUE : Cet exemple est une reconstitution de « l'opération sécurité » de l'Armée Impériale Japonaise en Chine du nord pendant l'été 1941.

17.1.1 – Capacité de base/port : Les bases aériennes dans une ville ont une capacité illimitée en unités aériennes. Les bases aériennes qui ne sont pas en ville et les villes sans base aérienne ont une capacité d'une unité aérienne. Les groupes de porte-avions ont une capacité de deux (Japonais) ou de quatre (Américain) unités aériennes basées sur porte-avions. Les bases navales ont une capacité de flotte illimitée. Les ports ont une capacité d'une flotte.

17.1.2 – Construction de base : Une nouvelle base aérienne peut être construite dans n'importe quel hex de ville, route ou voie ferrée ami/allié, pour le même coût que la construction d'une route dans l'hex [8.3.1]. Le Japon ou les WA peuvent convertir un port commercial ami en base navale en dépensant 2 PR. Les bases navales ne peuvent pas être construites dans des hexs sans port.

Les bases peuvent aussi être construites par les unités du génie [24.10].

17.1.3 – Endommager une base : Une base peut être endommagée (placez un marqueur « damaged airbase » ou « damaged naval base ») jusqu'à la phase administrative suivante par :

- Des unités aériennes ou des flottes qui réussissent un bombardement.
- Toute unité terrestre qui dépense 2 PM supplémentaires dans l'hex.
- L'évènement aléatoire politique de la terre brûlée se produit dans l'hex.

17.1.4 – Capture de port/base : Lorsque l'ennemi capture une base, une ville ou un port d'un camp donné, ce camp doit immédiatement relocaliser toutes les unités aériennes et flottes opérationnelles qui s'y trouvent. Les unités aériennes doivent se relocaliser vers d'autres bases aériennes ou villes dans la même zone aérienne, tandis que les

flottes doivent se relocaliser vers d'autres bases navales ou ports de la même zone maritime. Les unités aériennes/flottes prêtes (uniquement) peuvent dépenser une mission pour se redéployer dans une zone aérienne/maritime adjacente à la place. Toutes les unités aériennes/flottes inopérationnelles, et toutes les unités aériennes/flottes qui ne peuvent pas se relocaliser ou se redéployer vers un port/ville/base ami/allié sont éliminées.

NOTE DE JEU : rappelez-vous que dès qu'une unité terrestre exerçant une ZDC standard entre dans un hex adjacent à un port, une ville ou une base ennemi où il n'y a pas d'unité terrestre ennemie, la base, la ville ou le port est capturé !

17.1.5 – Groupes de porte-avions : Les groupes de porte-avions servent de bases aériennes pour les unités aériennes basées dessus. Les groupes de porte-avions incluent la division de porteurs japonaise — commençant la campagne dans les bases navales de la zone hors-carte Pacifique Ouest — et les 3e et 7e flottes US — disponibles avec l'histoire alternative des débarquements amphibies US [25.9].

Les unités aériennes basées au sol ne peuvent jamais atterrir sur des groupes de porte-avions, et les unités aériennes basées sur des porte-avions ne peuvent jamais atterrir dans des bases au sol.

Lorsqu'un groupe de porte-avions est dans une zone maritime sur la carte [17.2], le camp propriétaire doit spécifier un hex de la zone comme étant l'hex où se trouve le groupe de porte-avions lorsqu'il lance ses unités aériennes. Lorsqu'un groupe de porte-avions est dans une zone maritime hors-carte, ses unités aériennes sont considérées lancées depuis la zone aérienne hors-carte correspondante (Pacifique Ouest ou Océan Indien).

En lançant ses unités aériennes en mission offensive (escorte de chasseurs, bombardement stratégique ou soutien au sol offensif), un groupe de porte-avions peut bouger dans sa zone maritime ou dans une zone maritime adjacente avant le lancement. Les unités aériennes en mission défensive (interdiction ou soutien au sol défensif) ne peuvent être lancées que depuis un hex de la zone maritime où le groupe de porte-avions se trouve actuellement.

NOTE DE CONCEPTION : Les groupes de porte-avions étendent en effet la portée de leurs unités aériennes. Un groupe de porte-avions dans la zone maritime sud peut lancer des missions de soutien au sol offensif contre n'importe quelles régions côtières de la carte.

17.2 – ZONES ET DEPLOIEMENT

La carte de War of the Suns comporte diverses zones aériennes et maritimes, dont les relations d'adjacence sont représentées ici :

Zone Aérienne de l'Océan Indien (hors-carte)	**Zone Aérienne Inde-Birmanie-Siam**	**Zone Aérienne Chine-Indochine**	**Zone Aérienne Pacifique Ouest (hors-carte)**

Zone Maritime de l'Océan Indien (hors-carte)	**Zone Maritime de la Baie du Bengale**	**Zone Maritime de la Mer du Sud**	**Zone Maritime de la Mer Jaune**
			Zone Maritime Pacifique Ouest (hors-carte)

NOTE : Dans le cadre du jeu, le Golfe de Thaïlande (les hexs de mer autour de Bangkok) est considéré comme faisant partie de la Baie du Bengale.

Pendant la phase de redéploiement, le camp en phase peut décider de redéployer ses unités aériennes et ses flottes en statut prêt. Les unités aériennes peuvent être déployées uniquement vers des bases aériennes ou villes amies/alliées, et les flottes ne peuvent être déployées que vers des bases ou ports amis/alliés. Le redéploiement dans une même zone aérienne/maritime est gratuit ; le redéploiement depuis une zone aérienne/maritime à une zone adjacente nécessite que les unités aériennes/flottes dépensent une mission.

Le KMT contrôle toutes les unités aériennes non-japonaises dans le théâtre CIC, tandis que les WA contrôlent toutes les unités aériennes non-japonaises dans le théâtre IBS. Aucune unité autres que les unités aériennes US ne peut être redéployée entre les théâtres CIC et IBS. Les unités sont contrôlées par le joueur qui contrôle le théâtre.

17.3 – STATUT

A tout moment, une unité aérienne ou une flotte a toujours l'un des statuts suivants :

- *Prêt :* L'unité/flotte est disponible pour effectuer une mission pendant le tour. Une fois sa mission terminée, qu'elle soit réussie ou non, l'unité passe en statut non-prêt. Pendant la phase de redéploiement, seules les unités aériennes/flottes prêtes peuvent être redéployées par le camp en phase.
- *Non-prêt :* L'unité/flotte a terminé une mission pendant ce tour. Son pion est retourné sur sa face non-prête. Les unités aériennes/flottes non-prêtes repassent en statut prêt pendant la phase administrative du tour suivant.

Les unités aériennes/flottes prêtes ou non sont des unités opérationnelles.

- *Inopérationnel :* L'unité/flotte a subi des dommages en combat et n'est pas disponible pour effectuer une mission avant d'avoir terminé les réparations. Placez un marqueur « inoperative » sur les unités/flottes affectées. Les unités/flottes inopérationnelles passent en statut non-prêt pendant la phase administrative du tour suivant. Un camp peut choisir de remplacer des unités aériennes inopérationnelles pendant la phase de remplacement et de construction pour qu'elles soient prêtes au tour suivant. Ceci est fait de la même façon que pour remplacer des unités de la réserve de remplacement.
- *Eliminé :* L'unité/flotte (y compris ses pilotes pour les unités aériennes) a été anéantie en combat. Elle est retirée du jeu et placée dans la réserve de remplacement (pour les unités aériennes) ou la réserve NR (pour les flottes).

Pendant la phase administrative, les unités aériennes/flottes non-prêtes de tous les camps deviennent prêtes, puis les unités aériennes/flottes inopérationnelles de tous les camps deviennent opérationnelles.

17.4 – RÉÉQUIPER LES UNITÉS AÉRIENNES

Au tour où un OB indique la disponibilité d'un nouveau modèle d'avion et après, ce camp peut décider de rééquiper n'importe lesquels des ses pions unités aériennes de la force aérienne éligible avec le nouveau modèle. Les unités aériennes peuvent être rééquipées qu'elles soient sur la carte (en statut prêt ou non) ou dans la réserve de remplacement. Ceci prend place pendant la phase administrative, après la mise à jour du statut des unités aériennes et des flottes. Remplacez tous les pions des unités aériennes rééquipées par ceux du nouveau modèle, en statut non prêt pour les unités sur la carte.

Notez qu'une unité aérienne équipée avec un type d'avion donné peut changer pour un type différent (ex : une unité équipée de bombardiers lourds peut se rééquiper en bombardiers légers ou en chasseurs).

17.4.1 – Surplus soviétique : Au tour 11, les deux unités aériennes SVG du jeu (équipées de chasseurs I-16 et de bombardiers légers SB) sont relocalisés en Union Soviétique. Déplacez leurs pions dans la réserve NR s'ils sont sur la carte, ou retirez-les du jeu s'ils sont dans la réserve de remplacement.

A partir de maintenant, les avions soviétiques ne sont plus disponibles pour la ROCAF, sauf les pions de surplus SVG dans la réserve NR. Les unités aériennes de la ROCAF avec de l'équipement soviétique dans la réserve de remplacement ne peuvent être remplacées que si un pion de surplus du même modèle d'avion est dans la réserve NR. Un tel remplacement ne coûte aucun PEE. Aussi, toute unité aérienne ROCAF peut être rééquipée avec le modèle d'avion d'un pion de surplus dans la réserve NR. Ces deux actions causent le retrait permanent du pion surplus de la réserve NR.

Lorsqu'il n'y a plus de pion surplus dans la réserve NR, aucune unité aérienne ROCAF avec de l'équipement soviétique ne peut être remplacée ; elle doit d'abord être rééquipée dans la réserve de remplacement avec un autre modèle d'avion.

Exemple 1 : Une unité aérienne ROCAF équipée de I-15 est éliminée pendant le tour 12 et placée dans la réserve de remplacement, tandis

que le pion SVG équipé de SB est dans la réserve NR. Pendant la phase administrative du tour 13, le joueur KMT décide de rééquiper l'unité ROCAF I-15 avec un pion ROCAF SB. A une phase de remplacement ultérieure, il place l'unité aérienne ROCAF SB sur la carte, sans coût en PEE, et retire le pion SVG SB de la réserve NR. Une unité dans la réserve de remplacement peut être équipée et remplacée sur la carte en utilisant un seul pion surplus de la réserve NR.

Exemple 2 : Une unité aérienne ROCAF équipée de Hawk III (un modèle américain) est sur la carte. Pendant la phase administrative, le joueur KMT décide de la rééquiper avec des I-16 du pion surplus dans la NR : il remplace le pion ROCAF Hawk III par un pion ROCAF I-16 (en statut non-prêt) et retire le pion SVG I-16 de la réserve NR.

NOTE HISTORIQUE : Lorsque la SVG a quitté la Chine au printemps 1940, tous ses avions ont été laissés sur place pour servir de remplacements à la ROCAF.

17.5 – MISSIONS

Chaque unité aérienne/flotte peut effectuer UNE mission par tour (Exception : une unité aérienne peut effectuer plusieurs missions de frêt [17.5.2]).

- *Missions aériennes :* Une unité aérienne doit être du bon type d'avion pour la mission si un type est spécifié. La portée qu'une unité aérienne peut voler au cours de sa mission est le double de sa portée opérationnelle. La portée opérationnelle d'une unité aérienne peut être doublée pour n'importe quelle mission en ajoutant des réservoirs de carburant supplémentaires, mais la FA aérienne et de surface, et la capacité d'emport de l'unité sont réduites de moitié pour la durée de la mission. Placez un marqueur « Drop tank » sur les unités affectées pour vous en rappeler. Après sa mission, une unité aérienne n'est pas obligée de retourner à la base aérienne d'où elle est partie ; elle peut atterrir dans n'importe quelle base aérienne ou ville amie/alliée.

  Exemple de portée de mission aérienne : Une unité de chasseurs I-16 qui a une portée opérationnelle de '7' peut voler de six hexs jusqu'à sa cible, puis huit hexs de plus vers une autre base aérienne ou ville où elle atterrit (6 + 8 = 14, ce qui n'est pas plus que sa portée de 14 — le double de sa portée opérationnelle).

  Exemple de portée étendue : Une unité de bombardier lourd Ki-21 japonaise peut doubler sa portée opérationnelle, la faisant passer à 46, mais en diminuant sa FA aérienne à 3, sa FA de surface à 5 et sa capacité d'emport à 1.

- *Missions navales :* Une flotte peut effectuer des missions dans la zone maritime où elle se trouve ou dans une zone maritime adjacente. Après avoir terminé sa mission, la flotte doit retourner dans une base navale ou un port ami/allié soit dans sa zone maritime d'origine, soit dans celle où elle vient d'opérer.

Les unités aériennes/flottes peuvent opérer directement depuis les zones hors-carte. Lorsqu'elles sont dans la zone Pacifique Ouest, elles sont considérées comme décollant/opérant depuis n'importe quel hex le long du bord droit de la carte ; dans la zone de l'Océan Indien, les unités aériennes peuvent décoller depuis n'importe quel hex d'Inde ou de la Baie du Bengale sur le bord gauche de la carte, tandis que les flottes peuvent opérer depuis n'importe quel hex de la Baie du Bengale sur le bord gauche de la carte.

Les missions ennemies pendant une activation amie sont annoncées par l'ennemi APRÈS que toutes les missions aériennes et navales du camp en phase soient confirmées, et avant la résolution de toute mission. Exception : Pendant la Phase de Mouvement, le camp en phase annonce chacune de ses missions de fret [17.5.2] et d'escorte de transport [17.5.3] puis les résout. Toute mission d'interdiction aérienne ou navale [17.5.7] ciblant une telle mission doit être déclarée juste après que le camp en phase ait annoncé sa mission.

Chacune des descriptions de mission qui suivent indique si elle peut être effectuée par des unités aériennes (« AIR ») et/ou des flottes (« NAVAL »).

17.5.1 – Redéploiement (AIR/NAVAL) : Pendant la phase de redéploiement, le camp en phase peut librement redéployer ses unités aériennes prêtes entre des bases aériennes ou villes amies/alliées, ou ses flottes prêtes entre des bases navales ou des ports, *dans la même zone aérienne ou maritime ;* ceci ne constitue PAS une mission. Il peut aussi les redéployer entre des zones adjacentes, mais cela constitue une mission.

Seules les unités aériennes US peuvent être redéployées entre les théâtres CIC et IBS. Aucune unité autre que les unités aériennes US ne peut être redéployée entre les théâtres CIC et IBS.

Lorsqu'un groupe de porte-avions se redéploie, les unités aériennes qu'il transporte ne perdent pas leur capacité à effectuer leur mission aérienne pour le tour.

17.5.2 – Fret aérien (AIR) : Les missions de fret aérien peuvent être effectuées par des unités aériennes *transport* (T) ou *bombardier lourd* (HB) du camp en phase pendant la Phase de Mouvement ; elles sont nécessaires pour permettre aux unités terrestres d'utiliser le transport aérien [11.3.5]. Les unités aériennes en mission de fret utilisent leur capacité d'emport pour transporter ou ravitailler des unités terrestres (Exception : les unités de bombardiers lourds ne peuvent que ravitailler des unités terrestres, PAS les transporter). La capacité d'emport est le chiffre dans un cercle jaune sur les transports ou « 2 » pour tous les bombardiers lourds.

Lorsqu'une unité utilise sa capacité d'emport, indiquez-le avec des marqueurs « Payload ». Une unité qui effectue une mission de fret devient non-prête lorsqu'elle a dépensé son dernier point d'emport. Toutefois, bien qu'elle ne soit pas encore techniquement non-prête, une unité avec un marqueur « Payload » ne peut pas faire d'autre mission que du fret. (Toutefois, elle peut se redéployer dans la même zone aérienne, car ceci ne constitue pas une mission).

TRANSPORT AÉRIEN — 1 point d'emport permet à une unité aérienne de transporter 1 PE d'unité terrestre à pied amie/alliée depuis une base aérienne ou une ville amie/alliée vers un hex de destination dans le rayon opérationnel de cette base aérienne ou ville [11.3.5]. Les unités terrestres transportées par la même unité aérienne n'ont pas besoin d'avoir le même hex de destination, tant que chacun d'eux est dans le rayon opérationnel de la base aérienne ou de la ville d'origine. Les unités aériennes d'un camp peuvent être utilisées pour transporter des unités terrestres alliées si les deux camps sont d'accord.

RAVITAILLEMENT AÉRIEN — 1 point d'emport permet à une unité aérienne de ravitailler des unités terrestres non ravitaillées totalisant une valeur de ravitaillement aérien de 1. Des unités terrestres dans différents hexs peuvent être ravitaillées par une seule unité aérienne si chaque hex est dans le rayon opérationnel de sa base aérienne ou ville d'origine.

Une unité terrestre a une valeur de ravitaillement aérien égal à sa valeur en PE (Exception : Une unité à 0 PE a une valeur de 1), modifiée par les conditions cumulatives suivantes :

- Doublez la valeur si l'unité est mécanisée ou artillerie.
- Réduisez la valeur de moitié si l'unité est dans un hex de base aérienne ou de ville.
- Doublez la valeur si l'unité est dans un hex de colline ou de montagne sans base aérienne ni ville.
- Doublez la valeur si l'unité est en ZDC ennemie.

Exemple : Une unité aérienne de C-47 peut utiliser 5 de ses 6 points d'emport pour ravitailler une division BC à 3 PE dans un hex dégagé (valeur de ravitaillement aérien de 3) et deux brigades de char à 1 PE dans un hex de base aérienne (valeur de ravitaillement aérien de 2 x (1 x 2 x ½) = 2) si elles sont toutes à portée.

Si la division avait été dans un hex de colline, elle aurait nécessité toute la capacité d'emport du C-47 pour la ravitailler (valeur de ravitaillement aérien de 3 x 2 = 6). Si elle avait été aussi en ZDC ennemie, il aurait fallu toute la capacité d'emport de deux C-47 pour la ravitailler (valeur de ravitaillement aérien de 3 x 2 x 2 = 12).

17.5.3 – Escorte de Transport (NAVAL) : Les missions d'escorte de transport naval et fluvial sont nécessaires pour permettre aux unités terrestres d'utiliser le transport naval [11.3.4] et le transport fluvial escorté [11.3.3], respectivement ; elles peuvent être effectuées gratuitement et ne comptent pas comme une mission de flotte autorisée par tour. Les pions de flottes en escorte se déplacent jusqu'à

l'hex de débarquement où des unités aériennes ennemies en mission d'interdiction navale [17.5.7] peuvent les attaquer. Les flottes en escorte doivent retourner à leurs ports ou bases navales d'origine après leur mission.

ESCORTE DE TRANSPORT NAVAL — Pour qu'une unité terrestre dans une base navale ou un port commence un transport naval [11.3.4], au moins une flotte amie doit effectuer une mission d'escorte de transport naval. Le camp doit préciser quelles sont ses flottes qui escortent le transport. Les zones maritimes d'origine et de destination des unités en transport naval doivent être la zone maritime où se trouve(nt) la/les flotte(s) d'escorte, ou la/les zone(s) maritime(s) adjacente(s) à la zone maritime où sont localisées la/les flotte(s) d'escorte.

Exemple : Une flotte japonaise se trouvant à Canton (South Sea) peut permettre un transport naval depuis la zone West Pacific vers la zone Bay of Bengal.

ESCORTE DE TRANSPORT FLUVIAL — Les unités terrestres japonaises peuvent utiliser le transport fluvial le long d'une route fluviale non contrôlée [11.3.3] si au moins une des 3e, 4e et 5e flottes effectuent une mission d'escorte de transport fluvial. La flotte doit commencer la Phase de Mouvement dans la zone maritime où s'écoule la route fluviale.

17.5.4 – Escorte de chasse (AIR) : Les missions d'escorte de chasse ne peuvent être effectuées que par les chasseurs. Leur rôle est de protéger les unités aériennes amies en mission de bombardement de l'interdiction ennemie, et d'engager les unités aériennes ennemies qui s'enfuient lorsque les bases aériennes ennemies sont bombardées.

17.5.5 – Bombardement stratégique (AIR) / Bombardement (NAVAL) : Le bombardement stratégique et le bombardement ont pour but de saper la capacité d'un autre camp à maintenir la guerre. Ces missions peuvent être effectuées pendant la phase de guerre stratégique par les unités aériennes avec un FA de surface supérieur à 0 et par les flottes. Une mission de bombardement stratégique/bombardement attaque un hex spécifié, qui doit être un hex côtier pour les missions de bombardement. Pour chaque unité/flotte en attaque, désignez une cible stratégique dans l'hex, lancez 1D6 et appliquez les DRM appropriés, puis croisez le résultat modifié avec la FA de surface de l'unité/flotte sur la table de bombardement stratégique/bombardement pour obtenir le résultat. Si un coup au but est obtenu, l'unité/flotte peut attaquer une autre cible dans l'hex ; elle peut continuer à attaquer ainsi jusqu'à ce qu'elle rate sa cible ou qu'il n'y ait plus d'autre cible dans l'hex. Un DRM -1 s'applique lorsque le type de cible est différent du type de la cible précédente au cours de la même mission.

Les cinq types de cibles stratégiques, ainsi que les effets des coups au but sont les suivants :

- *Ville/champ pétrolifère/centre de ravitaillement :* Ils sont considérés comme une seule cible. Un champ pétrolifère/ville/centre de ravitaillement touché reçoit un marqueur « damaged » et ne génère plus de PC, PEE ou PR pour le camp qui le contrôle à la phase administrative suivante. De plus, un centre de ravitaillement endommagé cesse d'être une source de ravitaillement valide [10.2.1].
- *Base aérienne :* Les unités aériennes ennemies prêtes ou non dans la base attaquée peuvent se redéployer. Le redéploiement n'est pas automatique si la base est attaquée par une mission de bombardement stratégique avec une mission d'escorte de chasse. Dans ce cas, résolvez le combat aérien [17.6] entre les unités de chasseurs en escorte et les unités aériennes en défense (redéploiement) ; les unités non prêtes ne peuvent pas riposter. Sur un résultat « – », l'unité aérienne en défense peut se redéployer vers une autre base aérienne ou ville dans la même zone aérienne (ou dans une zone aérienne adjacente si l'unité était prête et décide de devenir non prête pour cela). Sur un résultat « R », l'unité doit se redéployer. Sur un résultat « I », l'unité devient inopérante dans la base cible. Une fois le combat aérien terminé, toutes les unités aériennes survivantes éligibles en mission de bombardement stratégique peuvent bombarder la base aérienne. Une base aérienne touchée reçoit un marqueur « airbase damaged » ; sa capacité est réduite à une unité aérienne et toutes les unités aériennes inopérantes dans cette base sont éliminées. Ensuite, les unités aériennes qui ne se sont pas redéployées et qui dépassent alors la capacité réduite sont éliminées.
- *Base navale :* Les unités aériennes/flottes de la mission de bombardement stratégique/bombardement peuvent attaquer les flottes ennemies prêtes et non prêtes dans la base ciblée. Utilisez la table d'attaque aérienne et navale pour résoudre le combat air-mer/naval [17.6] ; les flottes non prêtes ne peuvent pas riposter. Une flotte en défense est considérée comme ayant une vitesse de zéro et ne peut tirer que sur les unités aériennes de bombardiers qui la prennent pour cible lorsqu'elle est attaquée en combat air-mer. Sur un résultat « R », redéployez la flotte en défense dans une autre base navale de la même zone maritime (ou dans une zone maritime adjacente si la flotte était prête et décide de devenir non prête pour cela). Sur un résultat « I », la flotte devient inopérante dans la base ciblée. Les flottes dans la base attaquée ne peuvent se redéployer que si cela est autorisé par un résultat « R ». Une fois le combat air-mer/naval terminé, les unités aériennes/flottes survivantes de la mission de bombardement stratégique/bombardement peuvent bombarder la base navale. Une base navale touchée reçoit un marqueur « damaged naval base » ; sa capacité est réduite à une flotte et toutes les flottes inopérantes qui s'y trouvent sont éliminées. Ensuite, les flottes qui ne se sont pas redéployées et qui dépassent alors la capacité réduite sont éliminées.
- *Route/voie ferrée/pont :* La route/voie ferrée dans l'hex cible et tous les côtés d'hex de l'hex cible sont considérés comme deux cibles séparées. En cas de coup au but, placez dans l'hex les marqueurs « damaged road », « damaged railroad » et/ou « damaged bridge » appropriés. Les missions de bombardement/bombardement stratégique ne peuvent pas prendre pour cible les routes/voies ferrées dans les hexs de ville, ni les côtés d'hex de pont de tels hexs. Voir [8.4.1] et [8.4.2] pour les effets des dommages sur les routes, voies ferrées et ponts.
- *Usines :* Les usines sur leur face inopérante ne peuvent pas être prises pour cible par les missions de bombardement stratégique/bombardement. Chaque PED des usines opérantes (quelle que soit la combinaison des pions) dans l'hex cible est une cible différente. Un PED touché est détruit et retiré du jeu. Indiquez immédiatement toute perte de PED sur la piste d'enregistrement.

Exemple : Une unité aérienne de bombardier lourd japonaise G4M effectue une mission de bombardement stratégique contre la ville de Chungking (4127). Elle a une FA de surface de 10, non modifiée par la météo et le tir anti-aérien est inefficace. La colonne « 9-12 » de la table de bombardement stratégique/bombardement indique un coup au but sur un jet de 4-6. Le Japon décide de cibler l'usine dans l'hex, représentée par un seul pion usine 2-PED. Il obtient un 6, ce qui touche automatiquement et élimine 1 PED, il cible ensuite le PED restant et obtient un 4, ce qui l'élimine également. Il cible maintenant la ville/centre de ravitaillement et obtient encore un 4, mais le DRM -1 entraîne un échec. La mission de bombardement stratégique est terminée.

17.5.6 – Soutien au sol (AIR/NAVAL) : Les missions de soutien au sol peuvent être effectuées pendant la phase de combat par les unités aériennes avec une FA de surface supérieur à 0 et par les flottes. Avant de résoudre un combat, un camp peut annoncer une mission de soutien au sol comprenant n'importe quel nombre d'unités aériennes à portée d'un combat terrestre impliquant ses unités, et/ou n'importe quel nombre de flottes si n'importe quelle unité ennemie impliquée dans le combat occupe un hex côtier. Si les unités terrestres d'un camp attaquent, ses flottes effectuant un soutien au sol peuvent provenir de la zone maritime contenant l'hex côtier ou d'une zone maritime adjacente ; si elles sont en défense, ses flottes doivent être localisées dans la même zone maritime que l'hex côtier. Le soutien au sol offensif assiste l'attaque terrestre du camp en phase, tandis que le soutien au sol défensif assiste le camp ciblé par le combat terrestre.

Après la résolution de tout combat aérien et naval potentiel [17.6], comparez la FA de surface totale de toutes les unités aériennes et flottes que les deux camps ont en soutien au sol. Soustrayez le plus petit total du plus grand pour obtenir la valeur de soutien au sol nette ; pour chaque tranche complète de 5 points de cette valeur (n'appliquez pas les règles d'arrondi), le camp avec la FA de surface totale la plus élevée obtient un DRM +1 à son jet sur la table des résultats du combat terrestre.

Exemple de combat Air-Mer-Sol détaillé

Le KMT vient d'activer le QG Chen C. à Nanking (non représenté) et décide de rassembler des unités de la province de Kiangsu pour attaquer Shanghai. Le Japon répond en déplaçant l'unité SNLF de la case West Pacific à Shanghai en mouvement de réserve défensif.

Le KMT déclare ses missions aériennes et envoie toute la ROCAF dans le combat. L'unité aérienne de bombardiers Gamma 2E effectue un soutien au sol offensif tandis que les unités aériennes de chasseurs Hawk II et Hawk III l'escortent. Le Japon décide d'engager ses unités aériennes de la case West Pacific et les lance du bord de carte est en les faisant voler de 5 hexs jusqu'à Shanghai. Les unités aériennes de chasseurs A5M et A2N de la Carrier Division effectueront une interdiction aérienne, tandis que les unités aériennes de bombardiers D1A, B4Y et G3M sont en mission de soutien au sol défensif. Finalement la 3e flotte de l'IJN déployée à Shanghai effectuera une mission de soutien au sol défensif.

Dans le combat chasseurs contre chasseurs, l'unité aérienne A5M tire en premier (grâce à sa vitesse de 8, la plus élevée) et cible l'unité aérienne Hawk III. Dans la colonne de différentiel de force '+2' (6-4) de la table d'attaque aérienne et navale, un jet de '8' ('4' et '4') donne un résultat 'E'. L'unité aérienne Hawk III est éliminée et mise dans la réserve de remplacement sans pouvoir riposter. Ensuite vient le tir du Hawk II (vitesse de 7) ; il ne peut cibler que le A2N plus lent. Les dés donnent '6' ('5' et '1'), modifié en '5' pour tirer sur une unité ROCAF. La colonne '0' (3-3) indique « – », aucun effet. Le A2N riposte contre le Hawk II (uniquement possible car le Hawk l'a ciblé en premier). Le différentiel de force est '0', tandis que les dés donnent '7' ('5' et '2'), ce qui produit un résultat 'I' : le Hawk II est inopérant et doit retourner à la base.

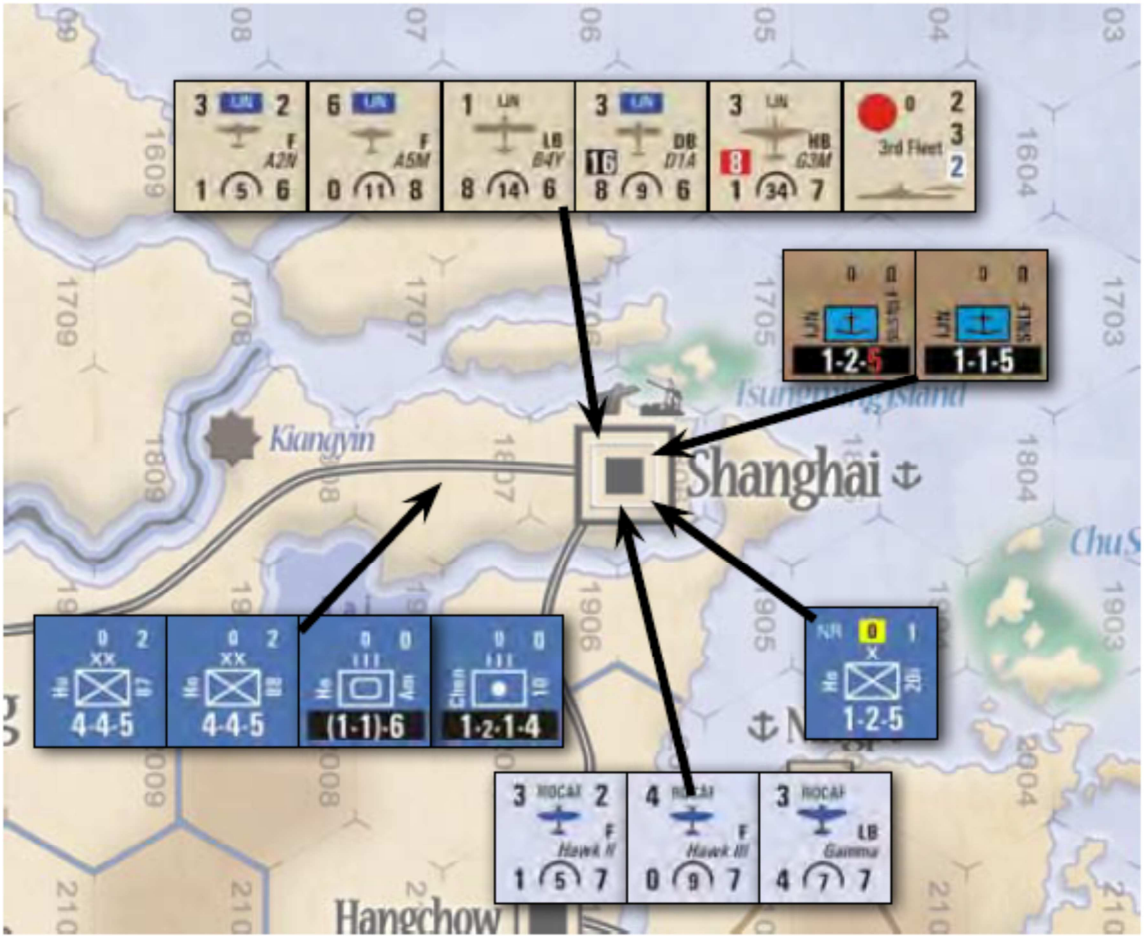
Les unités aériennes de chasseurs qui ont survécu peuvent maintenant attaquer l'unité de bombardiers. Le A5M tire sur le Gamma 2E. Le différentiel de force est +3 (6-3), avec un jet de '3' ('1' et '2'), aucun effet. Le Gamma a été chanceux et peut passer à sa mission de soutien au sol, mais c'est un tour d'été, les effets possibles d'un typhon doivent être vérifiés : un jet de '2' réduit de moitié la FA de surface de l'unité aérienne Gamma, qui ne peut fournir que 2 points de soutien au sol. (Notez que si l'unité aérienne Gamma avait été en mission d'interdiction au lieu de soutien au sol, elle aurait attaqué la 3e flotte de l'IJN à Shanghai).

Le Japon calcule maintenant sa FA de surface pour le soutien au sol défensif. Il obtient '6', '3' et '2' pour déterminer les effets du typhon sur ses unités aériennes B4Y, D1A et G3M respectivement. Le B4Y n'est pas affecté, mais le D1A voit sa FA de surface réduite de moitié à 4 et le G3M est réduit de moitié à 0,5 arrondi à 1. La 3e flotte a aussi sa FA de surface réduite de moitié à 2 à cause du '3' au dé. Le Japon a donc une force de soutien au sol de 15 (8+4+1+2) à Shanghai. Le différentiel de soutien est 13 (15-2), soit un DRM +2 pour le Japon dans le combat à venir.

La FA totale des unités terrestres KMT est 12 (4+4+2+1+1 ; l'unité 10 (artillerie) utiliser sa FA spéciale parce qu'elle attaque un hex de ville et l'unité de chars AmR apporte une force antipersonnel de '1' car les défenseurs n'ont pas d'unité de chars ou d'infanterie mécanisée). Notez que si le QG Chen C. n'avait pas été empilé avec le GQG Chiang K.S., les unités de la clique Ho verraient leur FA réduite de moitié à cause de la rivalité Chen-Ho [9.5.4]. Les deux unités IJN ont une FD totale de 3 (2+1). Le rapport initial est de 12 : 3, soit 4-1. Cependant, les unités se défendent dans un terrain de ville majeure et bénéficient par conséquent d'un décalage de 2 colonnes (voir le tableau des effets du terrain) sur la table des résultats du combat terrestre. Le rapport final est de 2-1.

Le KMT obtient un '4' modifié en '5' parce que le conseiller militaire allemand Falkenhausen est empilé avec le QG Chen C. à Nanking. Le Japon obtient un '5', modifié en '7' par le soutien au sol. Le DR Diff est '-2' (5-7), ce qui donne un résultat « Inc » dans la colonne 2-1. Le Japon doit éliminer des unités terrestres dont la FD cumulée soit au moins égale à la moitié de sa FD totale en combat, soit 2 (3/2 arrondi au supérieur) ; il retire l'unité ShSNLF de la carte et la place dans la réserve de remplacement. Le KMT doit aussi éliminer des unités terrestres dont la FA cumulée soit au moins égale à 2. L'unité de la brigade 20i doit être éliminée en premier, car elle est dans le même hex que les unités ennemies ; en plus, le KMT décide d'éliminer l'unité de régiment de chars AM (les unités d'artillerie ne peuvent subir des pertes que si toutes les unités amies/alliées empilées avec elles ont été éliminées).

Les unités aériennes de bombardiers qui ont survécu retournent à leurs bases aériennes ou villes respectives, tandis que la 3e flotte reste dans sa base navale à Shanghai. L'usine de Shanghai est maintenant seule dans une ZDC japonaise et est éliminée par conséquent.



NOTE HISTORIQUE : cet exemple est une reconstitution de l'attaque du KMT contre Shanghai en août 1937.

Exemple : Un camp assigne deux unités aériennes et une flotte en soutien au sol offensif ; chacune avec une FA de surface de 6. Le camp opposé assigne une unité aérienne avec une FA de surface de 4 en soutien au sol défensif. S'il n'y a aucun effet de météo ou d'évènement aléatoire, et que tout le monde survit au combat aérien et naval, la valeur de soutien au sol nette est de (6x3)-4 = 14, ce qui donne un DRM +2 au camp en attaque.

Les unités appartenant à différentes forces aériennes du même camp (ex : IJAAF et IJNAF) ne peuvent pas participer à la même mission de soutien au sol. Cette restriction ne s'applique pas aux autres missions aériennes.

Une flotte en mission de soutien au sol est considérée se trouvant dans n'importe quel hex côtier contenant une unité ennemie impliquée dans le combat terrestre ; les unités aériennes ennemies en mission d'interdiction navale [17.5.7] peuvent attaquer la flotte dans cet hex.

Soutien au sol fluvial : Les 3e, 4e et 5e flottes japonaises peuvent aussi effectuer un soutien au sol contre des unités ennemies dans un hex bordant une route fluviale, du moment qu'il y a une route fluviale ininterrompue entre leur hex de déploiement et l'unité ennemie, même non contrôlée, non bordée par un hex contenant une fortification KMT sous contrôle ennemi. Si les unités terrestres japonaises attaquent, les flottes peuvent provenir de la zone maritime où s'écoule la route fluviale, ou d'une zone maritime adjacente ; si elles sont en défense, les flottes doivent se trouver dans la même zone maritime que celle où s'écoule la route fluviale. Lors d'un soutien au sol le long d'une route fluviale, les flottes japonaises utilisent leur FA de surface sur les routes fluviales.

17.5.7 – Interdiction (AIR) : Les missions d'interdiction sont annoncées après qu'un camp adverse a annoncé ses missions. Il y a deux sortes d'interdiction :

- *Interdiction aérienne :* L'interdiction aérienne peut être effectuée pendant n'importe quelle phase par des unités aériennes de chasseurs prêtes dont la portée leur permet d'atteindre l'hex ciblé par la mission aérienne ennemie. Les unités terrestres en transport aérien sont éliminées si les unités aériennes qui les transportent sont éliminées ; elles retournent à leurs bases aériennes ou villes d'origine avec au moins la moitié de leur FD totale éliminée si les unités aériennes de transport subissent un résultat « I » ; et retournent à leurs bases aériennes ou villes d'origine si les unités aériennes de transport subissent un résultat « R ». Les unités aériennes qui se redéploient ne peuvent pas être la cible de missions d'interdiction aérienne.
- *Interdiction navale :* Les missions d'interdiction navales peuvent être effectuées pendant n'importe quelle phase par des unités aériennes de bombardiers prêtes dont la portée leur permet d'atteindre l'hex ciblé par une mission navale ennemie (où l'hex dans lequel la flotte est déployée pour les missions de blocus naval). Les unités terrestres en transport naval ou fluvial sont éliminées si les flottes qui les escortent sont éliminées ; elles retournent à leurs bases navales ou ports d'origine, avec au moins la moitié de leur FD totale éliminée si les flottes d'escorte subissent un résultat « I »; et retournent à leurs bases navales ou ports d'origine si les flottes d'escorte subissent un résultat « R ». Les flottes qui se redéploient ne peuvent pas être la cible de missions d'interdiction navale.

NOTE DE JEU : Les unités terrestres en transport fluvial non escorté ne peuvent pas être interdites ; il est supposé que sans flotte d'escorte, les petits navires civils réalisant la majorité du transport sont moins repérables.

17.5.8 – Blocus naval (NAVAL) : Pendant la phase de guerre stratégique, chaque flotte japonaise peut bloquer tous les ports en Chine dans les 6 hexs de celui où elle est déployée pour réduire les PR et PEE du KMT. Placez un marqueur « sea blockade » dans chaque port affecté. Voir les aides de jeu de remplacement pour les détails.

17.6 – SÉQUENCE DE COMBAT AIR/MER

Un combat impliquant des unités aériennes et/ou des flottes est résolu en suivant pas-à-pas la séquence qui suit. N'effectuez que les étapes s'appliquant au mélange des unités impliquées.

Chaque unité aérienne ou flotte ne peut tirer qu'une seule fois à chaque étape. Lorsque des unités sont autorisées à cibler des unités ennemies pendant une étape, toutes les attaques doivent être déclarées avant de résoudre la première. Plusieurs unités peuvent cibler la même unité ennemie, mais une unité qui cible une unité ennemie détruite avant d'avoir pu l'attaquer ne peut pas changer de cible.

Désengagement du combat aérien : Une unité aérienne peut tenter de se désengager d'un combat aérien à tout moment si elle a une vitesse supérieure à toutes les unités aériennes ennemies qui la ciblent. Chaque unité ne peut tenter ceci qu'une seule fois par combat aérien.

L'unité qui se désengage lance 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à la différence de vitesse entre celle de l'unité qui se désengage et celle de l'unité aérienne la plus rapide qui la cible, le désengagement est réussi. Les unités aériennes ennemies ne peuvent pas tirer sur l'unité désengagée, qui doit retourner à la base. Une unité qui rate son désengagement reste dans le combat aérien.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle permet aux avions les plus rapides d'utiliser des tactiques de « frappe et fuite », comme les Tigres Volants qui étaient en infériorité numérique mais qui obtenaient de bons résultats contre les Japonais.

17.6.1 – Chasseurs contre chasseurs : Les unités aériennes de chasseurs se tirent dessus mutuellement. Elles tirent par ordre de vitesse décroissante ; en cas d'égalité, l'unité avec la FA aérienne la plus élevée tire en premier (lancez un dé en cas de nouvelle égalité). Une unité aérienne ne peut cibler qu'une unité aérienne ennemie dont la vitesse n'est pas supérieure à la sienne, ou une unité qui lui a tiré dessus pendant ce combat. Consultez la table d'attaque aérienne et navale pour déterminer les résultats de chaque tir. Les unités aériennes de chasseurs éliminées sont immédiatement retirées et ne peuvent pas riposter. Les unités aériennes de chasseurs qui subissent des résultats « Inopérant » et « Retraite » ne peuvent pas riposter et retournent à leurs bases aériennes ou villes une fois le combat entre chasseurs terminé.

Les unités aériennes de chasseurs en mission de bombardement sont considérées comme des bombardiers et ne participent pas à cette étape, à moins qu'elles n'abandonnent leur mission de bombardement ; auquel cas elles engagent le combat aérien avec leur FA aérienne normale.

17.6.2 – Chasseurs contre non-chasseurs : Les unités aériennes de chasseurs ayant survécu à l'étape précédente ciblent maintenant les unités aériennes non-chasseurs dont la vitesse n'est pas supérieure à la leur (les chasseurs en missions de bombardement sont considérées comme des unités non-chasseurs). Les unités aériennes de chasseurs d'un camp sont toutes alignées contre les unités aériennes non-chasseurs de l'autre camp. Effectuez le combat aérien comme dans l'étape précédente.

Les unités aériennes de transport n'ont pas de force de combat et sont automatiquement éliminées si elles sont prises pour cible.

Toutes les unités aériennes de chasseurs qui survivent, sauf celles en missions de bombardement retournent à leurs bases aériennes ou villes à la fin de cette étape.

17.6.3 – Bombardiers contre flottes : Les unités aériennes de bombardiers qui survivent à l'interdiction navale ciblent maintenant les flottes ennemies. Les unités aériennes de bombardiers ciblant une base navale peuvent aussi engager les flottes ennemies à ce moment. Une flotte est considérée comme ayant une vitesse de zéro et ne peut tirer que sur les bombardiers qui la ciblent. Consultez la table d'attaque aérienne et navale pour déterminer les résultats.

17.6.4 – Fret aérien et missions de bombardement stratégique : Le transport aérien, le ravitaillement aérien et les missions de bombardement stratégique sont exécutés maintenant. Retournez les unités aériennes dans leurs bases aériennes ou villes respectives une fois leurs missions terminées.

17.6.5 – Flottes contre flottes : Toutes les flottes qui ont survécu peuvent maintenant se cibler et se tirer dessus mutuellement. Le combat mer-mer est résolu comme le combat aérien, sauf que le désengagement n'est pas autorisé. Les flottes tirent en ordre de FA de surface décroissante. Les unités aériennes basées sur des porte-avions sont éliminées si leur groupe de porteurs est éliminé à la fin de la séquence de combat.

17.6.6 – Missions de bombardement : Toutes les flottes qui ont survécu aux missions de bombardement exécutent maintenant la leur. Retournez les flottes à leurs bases navales ou ports une fois leur mission terminée.

17.6.7 – Missions de soutien au sol : Toute les unités aériennes et les flottes qui ont survécu en mission de soutien au sol restent dans leur hex jusqu'à la résolution du combat terrestre qu'elles soutiennent. Chaque camp apportera la contribution de la FA de surface de toutes ses unités aériennes et flottes survivantes en mission de soutien au sol offensif ou défensif lors de la résolution du combat. Les unités d'artillerie peuvent aussi contribuer au soutien au sol [24.3].

18.0 – NÉGOCIATIONS POLITIQUES

Il y a trois sortes de négociations politiques possibles pendant la phase de négociation : pourparlers de paix, gestion des relations avec les puissances majeures, et influence de l'affiliation politique des cliques KMT et des pays mineurs. Les négociations politiques permettent aux divers camps de poursuivre leurs objectifs via des moyens politiques en plus des opérations militaires. La matrice de négociation (voir la fiche politique) résume les options de négociation disponibles pour les différents camps.

Il n'y a pas de phase de négociation pendant les mini scénarios.

NOTE DE CONCEPTION : Tout point de commandement (PC) utilisé ou perdu pendant la phase de négociation représente la répercussion des arrangements politiques sur les affaires militaires.

18.1 POURPARLERS DE PAIX

Les pourparlers de paix peuvent avoir lieu entre le Japon et le KMT, ou le Japon et le CCP.

Un camp peut engager des pourparlers de paix avec un camp ennemi pendant la phase de négociation de n'importe quel tour. Si le camp ennemi refuse de négocier, le jeu reprend normalement. Si le camp ennemi est d'accord pour négocier, le camp qui engage les pourparlers lance 2D6. Appliquez un DRM +1 s'il y avait des pourparlers en cours entre les deux camps au tour précédent, et un DRM -1 pour chaque tentative de pourparlers ayant précédemment échoué entre les deux camps au cours de la partie (à cause du jet de dés ou parce que le camp ennemi a refusé de négocier). Ces modificateurs sont cumulatifs.

Utilisez les marqueurs « KMT-Japon failed talks » ou « CCP-Japon failed talks » sur la piste d'enregistrement pour indiquer le nombre de tentatives précédemment échouées.

- Sur un résultat de 6 ou plus, des pourparlers sont en cours entre les deux camps. Pour le tour en cours, ils ne peuvent pas s'attaquer ni entreprendre des actions de sabotage mutuellement. Le Japon ne perd pas de PV pour ne pas capturer d'objectif et n'en perd pas si des pourparlers sont en cours avec le KMT et qu'il n'est pas en guerre contre les WA [2.1.1].
- Sur un résultat de 4 ou 5, le camp ennemi a utilisé les pourparlers comme tromperie. Le camp qui a engagé les pourparlers perd la moitié de ses PC à la fin de la phase de négociation.
- Sur un résultat de 3 ou moins, les accords secrets entre les ennemis sont révélés au public, ce qui démoralise le pays. En plus de perdre des PC pour le tour comme pour un résultat de 4 ou 5 (ci-dessus), le camp qui a engagé les pourparlers subit un DRM -1 à tous ses jets d'attaque et de défense sur la table des résultats du combat terrestre pour le tour.

18.2 – RELATIONS AVEC LES PUISSANCES MAJEURES

Les attitudes des trois puissances majeures : Allemagne, Union Soviétique et Alliés Occidentaux envers le KMT et le Japon sont indiquées sur la piste de statut des relations étrangères, en utilisant leurs marqueurs de contrôle respectifs (l'attitude neutre est représentée par l'absence de marqueur). A tout moment, chaque puissance majeure a l'une des attitudes suivantes :

- Soutien le KMT
- Sympathisant du KMT
- Neutre
- Apaisement du Japon
- Soutien du Japon

NOTE DE JEU : Si l'histoire alternative « le choix de Staline » [25.2] s'applique, l'Union Soviétique peut soutenir ou sympathiser avec le CCP à la place du KMT.

Pendant la phase de négociation, le KMT et le Japon peuvent donner jusqu'à 3 PC pour chaque tentative afin d'influencer leurs relations avec une puissance majeure spécifique. D'abord, chaque camp doit choisir secrètement combien de tentatives il fera pour chaque puissance majeure (soit en l'écrivant sur un morceau de papier, soit par l'intermédiaire d'un autre joueur). Chaque camp lance ensuite 1D6 par tentative ; sur un résultat de '5' ou '6', l'attitude de la puissance majeure est décalée d'un pas en faveur de son camp. Lors d'une phase donnée, un camp ne peut bénéficier que d'un seul décalage par puissance majeur spécifique ; si un camp réussit à influencer une puissance majeure spécifique à sa première tentative, tout PC dépensé en tentative supplémentaire pour influencer cette puissance est gaspillé.

A la fin de la phase de négociation, le KMT reçoit des prêts, représentés par un certain nombre de PR, de la part de chaque puissance majeure qui le soutient. Le montant du prêt de chaque puissance majeure est déterminé en lançant 2D6.

18.2.1 – Allemagne : L'Allemagne commence neutre au tour 0. Retirez tout marqueur de la section allemande de la piste de statut des relations étrangères au début du tour 9, lorsque la guerre éclate en Europe ; l'Allemagne ne fait plus de prêts à partir de ce moment.

18.2.2 – Union Soviétique : L'Union Soviétique commence sympathisant envers le KMT au tour 0. Retirez tout marqueur de la section soviétique de la piste de statut des relations étrangères au début du tour 16, lorsque l'Allemagne envahit l'URSS ; l'URSS ne fait plus de prêts à partir de ce moment. Si l'Union Soviétique apaise ou soutient le Japon :

- Le CCP et le Japon, ne peuvent pas s'attaquer mutuellement pendant le tour.
- L'évènement aléatoire « fermeture de la frontière » peut entraîner que le Japon force l'Union Soviétique à fermer sa source de PEE pour la Chine.

18.2.3 – Alliés Occidentaux : Les Alliés Occidentaux commencent neutres au tour 0. Ils ne peuvent plus apaiser ni soutenir le Japon à partir du tour 18, lorsque le Japon attaque Pearl Harbor (Exception : si l'histoire alternative « Politique du Japon, la Chine d'abord » [25.6] s'applique) ; s'ils étaient dans un de ces statuts, ils deviennent neutre. A partir du tour 12, à chaque tour où les Alliés Occidentaux apaisent ou soutiennent le Japon :

- Le Japon reçoit 1 PR et 1 CP supplémentaire s'il n'a pas envahi l'Indochine.
- L'évènement aléatoire « fermeture de la frontière » peut entraîner que le Japon force l'Angleterre à fermer sa source de PEE pour la Chine.

18.3 – AFFILIATION POLITIQUE DES CLIQUES KMT ET DES PAYS MINEURS

18.3.1 – Territoires nationaux : Les territoires sur lesquels une clique KMT ou un pays mineur a de l'influence sont appelés ses territoires nationaux. La table d'inclination politique précise ces territoires. Une clique non assimilée avec un territoire national est appelé une clique indépendante. Seuls les cliques indépendantes et les pays mineurs peuvent voir leur affiliation politique changer.

18.3.2 – Factions et cliques : War of the Suns utilise des factions et des cliques pour représenter les divisions politiques infestant le KMT. Les factions affectent le combat [4.2.2] et sont sous-divisées en cliques. Le jeu inclut 10 cliques KMT indépendantes (et deux de plus lorsque certaines règles optionnelles sont utilisées). Seuls le KMT, le CCP et le Japon sont autorisés à négocier avec une clique KMT, et de telles négociations ne sont autorisées que lorsqu'une clique est menacée [19.0].

NOTE HISTORIQUE : Les divisions entre les factions et les cliques n'ont jamais été clairement définies en réalité. La loyauté de nombreux commandants ne suivait que leurs intérêts personnels. Consultez la fiche des factions et des cliques KMT pour un bref historique les concernant.

18.3.3 – Pays mineurs : Le jeu inclut deux pays mineurs : le Siam et l'Indochine Française. Aucun camp ne peut négocier avec (ou

envahir) l'Indochine Française avant le tour 12, ou le Siam avant le tour 18. Seuls les WA et le Japon sont autorisés à négocier avec les pays mineurs.

18.3.4 – Inclination politique : Chaque clique indépendante/pays mineur a un leader et une valeur d'inclination politique (voir la table d'inclination politique). L'inclination politique reflète les croyances et les penchants de ce leader envers le KMT, le CCP et le Japon ; plus la valeur est élevée, plus le leader partage les valeurs du camp. L'inclination politique ne change jamais et n'est pas affectée par l'affiliation politique actuelle de la clique ou du pays mineur.

18.3.5 – Effets de l'affiliation politique : Une clique KMT peut être non affiliée, favoriser un camp (ex : pro-Japon), ou assimilée par un camp. Un pays mineur peut seulement être non affilié ou favoriser un camp ; jamais assimilé. Les changements d'affiliation politique peuvent se produire comme indiqué (notez les directions) :

Non affilié ↔ Pro-camp A → assimilé par le camp A.

L'affiliation politique affecte les cliques KMT de cette façon :

- *Pro-KMT :* Les unités de la clique et les unités activées par son QG ne peuvent pas attaquer les unités CCP.
- *Assimilé par le KMT :* Voir la note 2 ci-dessous.
- *Pro-Japon :* Les unités de la clique ne peuvent attaquer que les unités CCP. Si au cours d'une activation japonaise, une unité japonaise dépense un PM supplémentaire, toutes les unités de la clique actuelle dans sa ZDC doivent effectuer une retraite avant combat jusqu'à ce qu'elles ne soient plus en ZDC ennemie (aucun combat n'a lieu) (Exception : S'il n'y a aucun hex de retraite éligible, il n'y a pas de retraite). Le Japon peut toujours attaquer les unités de la clique.
- *Assimilé par le Japon :* La clique est dissoute. Retirez définitivement son QG et remplacez toutes ses unités régulières dans son territoire national et non empilées avec des unités d'autres cliques KMT par des unités CnC avec la même valeur totale de PF (n'importe quelle combinaison au choix du joueur). Les unités remplacées sont retirées de la carte comme si elles avaient été éliminées.
- *Pro-CCP :* Les unités de la clique ne peuvent attaquer que les unités japonaises et leurs ZDC n'ont aucun effet sur le mouvement ou le ravitaillement des unités CCP. Le QG CCP a un commandement partiel des unités de la clique. Le CCP peut toujours attaquer les unités de la clique.
- *Assimilé par le CCP :* La clique est dissoute. Retirez définitivement son QG et remplacez toutes ses unités régulières dans son territoire national et non empilées avec des unités d'autres cliques KMT par des unités régulières CCP avec la même valeur totale de PF (n'importe quelle combinaison au choix du joueur). Les unités remplacées sont retirées de la carte comme si elles avaient été éliminées.
- *Non affilié :* Les unités de la clique ne peuvent être activées QUE si le territoire où elles se trouvent devient menacé.

L'affiliation politique affecte les pays mineurs de cette façon :

- *Pro-WA :* Le WA contrôle toutes les unités et QG de ce pays.
- *Pro-Japon :* Le Japon contrôle toutes les unités et QG de ce pays. La source de PEE de Hanoi est fermée tant que l'Indochine Française est pro-Japon.
- *Non affilié :* Les unités disponibles pour un pays non affilié sont déployées selon son OB, mais ne sont contrôlées par aucun camp et ne peuvent pas être activées.

NOTES :

1. Même si une unité appartient à une clique KMT non affiliée, ou favorise un autre camp que le KMT, elle est toujours sous le contrôle du KMT et contrôle donc les hexs pour le KMT.
2. Les diverses affiliations affectent quel QG peut commander quelles unités, et s'il a un contrôle total ou partiel dessus [9.5.3].
3. Lorsque le leader d'une clique est définitivement retiré (quelle qu'en soit la raison), la clique est immédiatement assimilée par le camp qu'elle favorise actuellement, ou est assimilées par le KMT si elle est non affiliée.
4. Les cliques indépendantes non affiliées peuvent subir un changement d'affiliation dans certaines circonstances (voir le tableau des évènements conditionnels).

Notez l'affiliation politique de chaque clique et pays mineur avec les marqueurs de contrôle appropriés sur la piste des affiliations politiques. Laissez une case vide pour indiquer un statut non affilié.

18.3.6 Processus de négociation : Pendant une phase de négociation, chaque camp éligible peut dépenser un certain nombre de PC pour tenter d'influencer ses relations avec un pays mineur choisi ou une clique KMT menacée. Le nombre de PC requis pour chaque tentative dépend de l'inclination politique de la clique ou du pays envers le camp :

- 1 PC pour une inclination politique de 2 ;
- 2 PC pour une inclination politique de 1 ;
- 3 PC pour une inclination politique de 0.

Le processus est identique aux tentatives sur les puissances majeures [18.2]. Les camps choisissent secrètement combien ils feront de tentatives pour chaque clique ou pays, puis lancent 1D6 par tentative. Sur un résultat de '5' ou '6', les relations de la clique ou du pays sont décalées d'un pas en faveur de ce camp.

Appliquez les DRM suivants aux tentatives de négociation, uniquement pour les pays mineurs :

- Aux tours 18 et 19, +1 pour les tentatives japonaises.
- À partir du tour 30, +1 pour les tentatives WA.

Un camp ne peut bénéficier que d'un seul décalage par clique ou pays lors d'une phase de négociation donnée ; s'il réussit à influencer une clique ou un pays mineur particulier lors d'une tentative, tous les PC dépensés pour des tentatives d'influence supplémentaires sont perdus.

Les décalages de relations entre les cliques KMT prennent place dans cet ordre : Japon, KMT, CCP.

Exemple : La clique Yen est pro-CCP au tour 0. Pendant la phase de négociation, le KMT et le Japon réussissent à influencer cette clique. Le Japon réussit en premier, ce qui fait passer la clique en non-affiliée, puis la réussite du KMT la fait passer en pro-KMT.

19.0 – CLIQUES MENACÉES

Une clique indépendante non pro-Japon peut se retrouver sous l'un de des niveaux de menace :

- *Menace potentielle :* Une clique est sous menace potentielle si n'importe quelle unité japonaise a envahi un territoire voisin de son territoire national. Une clique avec plusieurs territoires est menacée dès que l'un de ses territoires est menacé. Exemple : Les cliques Yan, Fu et Han sont sous menace potentielle au début du tour 0.
- *Menace imminente :* Une clique est sous menace imminente si n'importe quelle unité japonaise a envahi n'importe lequel de ses territoires nationaux. Exemple : la clique Sung est sous menace imminente au début du tour 0.

Pour déterminer rapidement où et à quel niveau une clique est menacée, des marqueurs de clique peuvent être placés dans les cases correspondantes de la mini-carte sur les territoires nationaux des cliques indépendantes, et des marqueurs de contrôle japonais sur chacun des territoires voisins contenant des unités japonaises.

Une clique menacée est affectée de la sorte :

- Si son QG n'est pas dans son territoire national, il doit y être redéployé pendant la phase de redéploiement de la prochaine activation amie [9.2.1] ; ce redéploiement est en plus du redéploiement du QG activé. S'il est impossible que le QG se redéploie dans son territoire national, il est temporairement retiré de la carte jusqu'à la phase de redéploiement ultérieure la plus proche où il peut y être redéployé. Si son territoire national cesse d'être menacé lorsqu'il est hors carte, le QG peut être redéployé n'importe où pendant la prochaine phase de redéploiement.

- Les unités des autres cliques contrôlées par le KMT ou le CCP peuvent entrer dans le territoire national d'une clique indépendante uniquement lorsqu'elle est menacée.
- Un centre de ravitaillement contrôlé par une clique menacée pro-KMT rapporte 1 PR de plus que s'il n'était pas menacé (voir les aides du remplacement).
- Un marqueur usine dans le territoire national d'une clique ne peut être déplacé que si celle clique est sous menace imminente et pro-KMT.

Dès qu'il n'y a plus d'unités japonaises dans son territoire national ou tout territoire voisin, une clique n'est plus menacée. Les unités d'autres cliques dans son territoire national ne sont pas obligées de partir, mais si elles le font, elles ne pourront y retourner que si la clique est à nouveau menacée.

Exemple : Le Japon a envahi la Birmanie, un territoire voisin de la province du Yunnan. Le QG de la clique du Yunnan doit retourner au Yunnan pendant la phase de redéploiement de la prochaine activation KMT. Toutes les unités KMT et CCP peuvent maintenant entrer dans la province jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités japonaises dans les territoires voisins du Yunnan.

20.0 – INFLATION

Le statut de connexion de la Chine affecte l'inflation et par conséquent le nombre de PC et PR disponibles pour le KMT à un tour donné.

NOTE HISTORIQUE : L'économie du gouvernement KMT dépendait énormément du commerce étranger. En 1944, même le papier devait être importé à travers l'Himalaya, ce qui coûtait plus cher que la valeur de l'argent imprimée dessus. Les interruptions du commerce étranger entraînaient l'inflation dans les régions sous contrôle KMT. Les commandant furent bientôt incapables de simplement nourrir leurs hommes ; la plupart recouraient à du commerce illégal (trafic d'opium, contrebande d'armes, extorsion, etc.). La désertion était monnaie courante.

20.1 – ISOLEMENT DE LA CHINE

La Chine est isolée lorsque le KMT ne contrôle aucune route de transport depuis un centre de ravitaillement ami/allié sans blocus vers une source de PEE ouverte pendant la phase d'isolement de la Chine. Inversement, la Chine est connectée lorsque le KMT contrôle au moins l'une de ces routes de transport.

La connexion de la Chine est vérifiée pendant la phase d'isolement de la Chine à chaque tour, et reste en place pendant toute la durée du tour (même si les conditions changent sur la carte). Déplacez le marqueur « China isolated » sur la piste d'enregistrement pour indiquer le nombre de tours d'isolement consécutifs jusqu'à l'hyperinflation, ou le marqueur « Inflation » correct pour indiquer le nombre de tours consécutifs où la Chine a été connectée sous une condition d'inflation donnée.

20.2 – EFFETS DE L'INFLATION

Il y a trois niveaux d'inflation : moyenne, rampante et hyperinflation.

Si à cause de l'inflation, le KMT arrive à un nombre de PC négatif, il perd 3 PR par PC négatif, puis remet sont marqueur de PC à zéro.

20.2.1 – Inflation moyenne : Elle commence à la seconde phase consécutive d'isolement de la Chine où la Chine est isolée. L'inflation s'arrête à la seconde phase d'isolement de la Chine consécutive où la Chine est connectée en inflation moyenne. Lorsque l'inflation moyenne s'applique :

- Le KMT perd 3 PC pendant la phase d'isolement de la Chine.

20.2.2 – Inflation rampante : Elle commence à la cinquième phase consécutive d'isolement de la Chine où la Chine est isolée. L'inflation revient à moyenne à la troisième phase d'isolement de la Chine consécutive où la Chine est connectée en inflation rampante. Lorsque l'inflation rampante s'applique :

- Le KMT perd 6 PC pendant la phase d'isolement de la Chine.
- Le KMT perd 30% de son total de PR pendant la phase d'isolement de la Chine, à cause des désertions et de la corruption.

20.2.3 – Hyperinflation : Elle commence à la huitième phase consécutive d'isolement de la Chine où la Chine est isolée. Une fois l'hyperinflation atteinte, l'inflation ne recule jamais. Lorsque l'hyperinflation s'applique :

- Le KMT perd 9 PC pendant la phase d'isolement de la Chine.
- Le KMT perd 60% de son total de PR pendant la phase d'isolement de la Chine, à cause des désertions et de la corruption.
- Les unités du KMT paient 1 PM au lieu de ½ PM lorsqu'elles utilisent le mouvement routier ou ferroviaire à cause du manque de carburant.
- Lancez 1D6 pour chaque unité KMT sans entraînement US attaquée par une unité japonaise. Sur un résultat de '1', l'unité déserte et est éliminée. Sur un résultat de '2-3', l'unité retraite avant la résolution du combat. Sur un résultat de '4-6', il n'y a aucun effet.

L'hyperinflation ne se produit jamais si l'histoire alternative « le rêve de Stilwell » s'applique [25.8] ; elle reste rampante même si la Chine est isolée pendant huit phases consécutives ou plus de l'isolement de la Chine.

20.3 – CONTRÔLE DE L'INFLATION

Le KMT a deux moyens pour empêcher l'inflation de se dégrader pendant la phase d'isolement de la Chine (donc empêcher le marqueur « China isolated » d'avancer sur la piste) :

- *Politique monétaire :* Le KMT peut dépenser 5 PR pour empêcher l'inflation de se dégrader pendant ce tour.
- *Pourparlers de paix :* Si des pourparlers sont en cours entre le KMT et le Japon, l'inflation ne se dégrade pas grâce au commerce avec les régions sous occupation japonaise.

Exemple : Historiquement, la Chine a été isolée des tours 19 à 30 et connectée à partir du tour 31. Donc, elle est entrée en inflation moyenne au début du tour 20 (été 1942), en inflation rampante au tour 23 (printemps 1943) et en hyperinflation au tour 26 (hiver 1943-44).

Si le KMT avait dépensé 5 PR pour contrôler l'économie au tour 20, ou si des pourparlers de paix étaient en cours avec le Japon pendant ce tour, l'inflation moyenne aurait été reportée au tour 21.

21.0 – AMÉLIORATION DES UNITÉS TERRESTRES

Pendant la phase d'entraînement, le KMT et le CCP peuvent faire entrer leurs unités terrestres en processus d'entraînement dans les hexs éligibles pour améliorer leur FA et leur FD.

21.1 – SOURCES D'AMÉLIORATION

Les unités terrestres du KMT et du CCP peuvent être améliorées de trois façons :

21.1.1 – Usines : Les PED inutilisés peuvent être dépensés pour que des unités éligibles commencent leur entraînement pendant la phase d'entraînement, au coût de un PED par point d'empilement d'unité.

- *Unités éligibles :* Toutes les unités non améliorées du type de remplacement local [13.3.1].
- *Hexs d'entraînement éligibles :* Tout centre de ravitaillement ami/allié n'étant pas en ZDC ennemie et qui peut être relié via une route de transport amie/alliée jusqu'à une usine opérante amie/alliée.
- *Limites d'amélioration :* Le nombre maximum de PE d'unités qui peuvent commencer l'entraînement dans un centre de ravitaillement donné à un tour donné est limité aux valeurs de PED combinées de toutes les usines opérantes amies/alliées qui sont reliées au centre via des routes de transport amies/alliées.

21.1.2 – Sources de PEE ouvertes : Les PEE inutilisés peuvent être dépensés pour que les unités éligibles commencent leur entraînement pendant la phase d'entraînement, au coût de un PEE par point d'empilement.

- *Unités éligibles :* Toutes les unités non améliorées du type de remplacement local ou standard [13.3.1].
- *Hexs d'entraînement éligibles :* Tout centre de ravitaillement ami/allié n'étant pas en ZDC ennemie et qui peut être relié via une route

de transport amie/alliée jusqu'à une source de PEE ouverte ou un port ami/allié non bloqué.

21.1.3 – Entraînement US : Sauf mention contraire, les unités éligibles peuvent être améliorées avec de l'équipement et des instructeurs venus par-dessus l'Himalaya (« la bosse ») du tour 22 au tour 30. Les WA doivent garder une unité aérienne de chasseurs US à Ledo (6041) pendant le tour complet (pour protéger le pont aérien) afin d'être capables d'utiliser cette source d'amélioration. Cette unité aérienne ne peut effectuer que des missions d'interdiction et uniquement à Ledo.

- *Unités éligibles :* Toutes les unités non améliorées qui n'ont pas la mention 'UST" sur leur pion.
- *Hexs éligibles :* L'entraînement doit prendre place au centre de ravitaillement de Kumming (5627). Les unités CCP peuvent être entraînées de façon similaire à Yenan (2230) si le CCP contrôle la ville et si le CCP, le KMT et les WA sont tous d'accord.
- *Limites d'amélioration :*

1. *Déploiement :* Le KMT doit maintenir une portion de ses unités améliorées avec un entraînement US au Yunnan (voir la table des obligations de garnisons pour les détails).

   NOTE HISTORIQUE : Ces unités ont aidé à défendre le Yunnan contre les japonais et ont coopéré avec Stilwell lors de la contre attaque en Birmanie du nord.

2. *Factions :* Pour chaque groupe de quatre unités améliorées avec un entraînement US, au moins une doit appartenir à une clique non-CA (y compris les unités CCP).

3. *Combat :* Les unités avec de l'équipement US et les unités aériennes avec des avions US ne peuvent être utilisées que contre des unités japonaises. Elles ne peuvent jamais être engagées dans une action hostile contre un autre camp.

4. *Points d'empilement :* Un maximum de 30 PE d'unités terrestres peut recevoir des marqueurs d'amélioration UST au cours de la partie. Notez les PE entraînés avec le marqueur « Alpha force » sur la piste d'enregistrement.

5. *Conflit KMT-CCP :* Si n'importe quelle unité est éliminée suite au résultat d'un combat KMT-CCP à un tour donné, la source d'amélioration de la Bosse ne peut pas être utilisée pendant la phase d'entraînement de ce tour. De plus, toute unité avec un entraînement US en cours qui devait l'avoir terminé à cette phase subit à la place une interruption d'entraînement obligatoire [21.3].

   NOTE HISTORIQUE : Ces unités, éléments d'une armée chinoise prévue à 36 divisions, étaient connues sous le nom d'Alpha Force. Les victoires dans le Pacifique et la garantie Soviétique d'attaquer le Japon après avoir battu l'Allemagne ont rendu inutiles l'équipement et l'entraînement des unités KMT pour battre le Japon sur le continent après l'hiver 1944-45.

21.2 – PROCÉDURE D'AMÉLIORATION

Marquez les unités entamant le processus d'entraînement avec un marqueur « Improved +1 +1 » (pour les unités avec une FA imprimée de 4 ou moins) ou « +2 » (pour celles avec une FA imprimée de 5 ou plus) et un marqueur d'entrainement par dessus. Utilisez les marqueurs d'amélioration « UST » pour les unités avec un entraînement US. Notez que :

- Une unité améliorée ne peut pas être améliorée plus avant.
- Une unité améliorée perd son marqueur d'amélioration si elle est ultérieurement éliminée ou étendue (elle pourra recommencer la procédure d'amélioration plus tard).

  Exemple : Une unité avec des valeurs d'origine 3-4-4 est améliorée en 4-5-4. Si elle est améliorée, son marqueur « Improved +1 +1 » est retiré avant de mettre l'unité dans la réserve de remplacement.
- Une unité réduite qui entreprend une amélioration n'est pas améliorée ; à la place, elle perd sont marqueur réduit une fois l'entraînement terminé. Elle peut ensuite entreprendre un autre processus d'entraînement pour gagner le statut amélioré.
- Un marqueur d'amélioration ne peut pas être retiré seul pour satisfaire des pertes en combat. Exemple : Une unité avec les valeurs d'origine 3-4-4 avec un marqueur d'amélioration « Improved +1 +1 » peut être éliminée pour satisfaire une perte en combat jusqu'à 5 points de force, mais ne peut pas choisir de perdre que son marqueur pour satisfaire une perte en combat d'un point de force.
- Lorsqu'une unité améliorée est décomposée, sa force améliorée doit être répartie aussi équitablement que possible parmi ses éléments, les points impairs allant à celles avec les totaux FA+FD les plus élevés.

  Exemple : Une unité avec un marqueur d'amélioration « Improved +1 +1 » est décomposée en une unité cadre et un élément ; le cadre obtient le marqueur. Si cette unité avait un marqueur « Improved +2 +2 », le cadre et l'élément recevraient tous deux un marqueur « Improved +1 +1 ». Une unité avec un marqueur « Improved +2 +2 » est décomposée en trois éléments ; les deux avec le total FA + FD le plus élevé reçoivent chacune un marqueur « Improved +1 +1 ».

21.3 ENTRAINEMENT

Pendant la phase de remplacement et de construction, des marqueurs d'entraînement doivent être placés sur les unités d'élite chinoises nouvellement remplacées [13.3.1]. Pendant la phase d'entraînement, retirez les marqueurs d'entraînement de toutes les unités terrestres (sauf des unités d'élite chinoises remplacées lors de la phase de remplacement et de construction qui vient de se terminer), qui passent ensuite à leur statut amélioré. Ensuite, placez des marqueurs d'entraînement sur les unités terrestres entrant en processus d'entraînement [21.0] et les unités BC reçoivent un entraînement Chindit [24.1].

Une unité avec un marqueur d'entraînement ne peut ni bouger ni attaquer. En dehors de la phase d'entraînement, les marqueurs d'entraînement ne peuvent être retirés que dans deux circonstances (interrompant ainsi l'entraînement) :

- A tout moment, pour permettre à une unité de bouger ou d'attaquer ; ceci est une interruption volontaire.
- Lorsqu'une unité à l'entraînement est attaquée (elle peut alors se défendre et retraiter normalement) ; ceci est une interruption obligatoire.

Lorsque l'entraînement est interrompu :

- Une unité d'élite avec seulement un marqueur d'entraînement le voit remplacé par un marqueur réduit de la valeur correcte [13.3.1].
- Toute unité avec un marqueur d'entraînement sur un marqueur d'amélioration voit ses deux marqueurs retirés.
- Toute unité avec un marqueur d'entraînement sur un marqueur réduit voit son marqueur d'entraînement retiré.
- Une unité Chindit voit son marqueur d'entraînement retiré et est retournée sur sa face non-Chindit.

Lors d'une interruption volontaire, tout PED et/ou PEE dépensé pour remplacer/améliorer ces unités sont recrédités à leur camp, et la valeur en PE des unités améliorées par l'entraînement US [21.1.3] ne compte pas dans le total autorisé au cours de la partie (ajuster le marqueur « Alpha force » en conséquence) ; lors d'une interruption obligatoire, les PED/PEE ne sont pas recrédités, et la valeur en PE des unités DOIT compter (n'ajustez PAS le marqueur « Alpha force »).

22.0 – USINES

La Chine avait une industrie militaire limitée, avec des usines localisées en majorité sur la côte ; leur relocalisation ultérieure dans l'ouest de la Chine a été vitale pour soutenir l'effort de guerre chinois. Les localisations des usines au tour 0 sont indiquées dans l'OB KMT. Pendant la partie, les usines génèrent des PED pour le camp qui les contrôle. Une usine est toujours contrôlée par le KMT, à moins d'être dans un hex contrôlé par le CCP.

Chaque pion usine a deux valeurs : PED (à gauche) et CM (à droite).

22.1 – MOUVEMENT

A part au tour 0 où elles ne peuvent pas bouger, les usines peuvent se déplacer uniquement au cours de la phase des usines ; pour cela, elles peuvent utiliser le mouvement régulier, ou le transport ferroviaire ou

fluvial (chaque PED d'une usine transportée coûte 2 points de transport). Les usines ne peuvent pas utiliser le mode mouvement et ne nécessitent pas de commandement ni de ravitaillement.

Le mouvement d'une usine dans le territoire nationale d'une clique est limité [19.0].

Dès qu'une usine se retrouve dans la ZDC d'une unité ennemie, elle est détruite, à moins d'être empilée avec une unité amie/alliée. Les usines détruites ne peuvent pas être remplacées.

22.2 – PRODUCTIVITÉ

Les usines qui se déplacent pendant la phase des usines sont retournées sur leur face « inoperative ». Les usines inopérantes sont retournées sur leur face opérante pendant la phase des usines lorsqu'elles sont dans un hex de route de transport et ne se déplacent pas. Seules les usines opérantes génèrent des PED.

22.3 – LIMITE D'EMPILEMENT

Chaque hex peut contenir jusqu'à 5 PED d'usines opérantes, sans tenir compte des autres unités. Les usines inopérantes ne comptent pas dans l'empilement.

Le camp qui la contrôle peut décomposer un pion usine en plusieurs pions usines avec une valeur de PED totale égale à celle du pion d'origine ; inversement, il peut combiner plusieurs pions usines en un seul pion usine avec une valeur de PED égale à la somme des PED de tous les pions combinés.

23.0 – CONSEILLERS KMT ET COLLABORATEURS JAPONAIS

Les conseillers militaires KMT doivent toujours s'empiler et bouger avec un QG CA. Les collaborateurs japonais doivent toujours s'empiler et bouger avec un QG IJA. Les conseillers militaires et les collaborateurs sont retirés de la carte lorsque le QG avec lequel ils sont empilés est retiré, et ils partagent la nature temporaire ou permanente du retrait du QG [9.3]. Ils peuvent être réassignés à un autre QG s'ils retournent en jeu.

Chaque conseiller militaire et collaborateur apporte ses capacités uniques à son camp.

23.1 – CONSEILLERS MILITAIRES KMT

Un conseiller militaire augmente la qualité de commandement du QG avec lequel il est empilé de un : en plaçant le jeton QG sur la piste d'activation, placez-le une ligne plus haut que d'habitude (un QG avec une qualité de commandement de 1 voit son jeton placé sur la ligne '2 activations left'). Les QG avec une qualité de commandement de 3 ne bénéficient pas de cette augmentation.

NOTE HISTORIQUE : Les conseillers militaires étrangers ont joué un rôle important dans presque chaque guerre du KMT. Les conseillers soviétiques ont été actifs depuis l'Expédition du Nord dans les années 20. Ils ont ensuite été remplacés par des conseillers allemands lorsque la coopération initiale entre le KMT et le CCP a été rompue. Plus tard dans la guerre, les conseillers américains sont arrivés. Ironiquement, les ex-officiers de l'IJA ont aussi servi de conseillers KMT pendant la guerre civile chinoise et ensuite.

23.1.1 – Alexander von Falkenhausen : Le conseiller militaire nazi von Falkenhausen est en Chine du tour 0 au tour 4.

Les unités KMT bénéficient d'un DRM +1 en combat terrestre si elles ont été activées par le QG avec lequel Falkenhausen est empilé.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci simule l'expertise de Falkenhausen en attaque blitzkrieg et en guerre moderne.

23.1.2 – Vasily Chuikov : Le conseiller militaire soviétique Chuikov est en chine du tour 14 au tour 18 inclus.

Le KMT bénéficie d'un DMR +1 contre toute attaque japonaise en combat terrestre si l'hex du défenseur est une ville dans le rayon de commandement [9.5.1] du QG avec lequel Chuikov est empilé. Aussi, aucune action hostile entre le KMT et le CCP n'est autorisée tant que le QG avec lequel Chuikov est empilé est activé.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci simule l'expertise de Chuikov en défense urbaine, démontrée plus tard à Stalingrad où il a commandé la légendaire 62e armée, ainsi que le fait qu'il supervisait la coopération entre le KMT et le CCP.

23.1.3 – Albert Wedemeyer : Le conseiller militaire américain Wedemeyer est en Chine à partir du tour 29.

Le rayon de ravitaillement de toutes les unités dans le rayon de commandement [9.5.1] du QG avec lequel Wedemeyer est empilé est étendu à 6 hexs.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci simule la révolution apportée par Wedemeyer au système de ravitaillement KMT, dont les effets peuvent encore se voir aujourd'hui à Taiwan.

NOTE HISTORIQUE : Albert Wedemeyer a été nommé chef d'état-major à Chiang après le départ de Stilwell. Il a aussi servi comme commandant des forces US en Chine. En ce qui concerne le jeu, Wedemeyer est considéré comme un conseiller militaire KMT.

23.2 – COLLABORATEURS JAPONAIS

NOTE HISTORIQUE : Pour promouvoir la « grande sphère de co-prospérité de l'Asie de l'Est », le Japon a établi et soutenu divers régimes fantoches gouvernés par des collaborateurs. Ceci devait aider à maintenir l'ordre en Chine et assister l'avance rapide du Japon en Birmanie.

23.2.1 – Wang Ching-Wei : Toutes les unités de collaborateurs chinois (CnC) dans le rayon de commandement du QG avec lequel Wang est empilé ne se rendent pas au contact ou pendant la retraite [12.5] ; à la place, elles appliquent les résultats demandés par la table des résultats du combat terrestre.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci simule la nature charismatique de Wang, même aux yeux de ses adversaires, ce qui lui permettait de remonter le moral des forces en sa présence.

NOTE HISTORIQUE : Wang Chin-Wei est passé de révolutionnaire à opportuniste après avoir perdu la lutte pour le pouvoir face à Chiang. Ensuite, avoir vu les carnages de la guerre l'a transformé en défaitiste. Fin 1938, Wang a fui Chungking pour collaborer avec le Japon, devenant la tête du gouvernement réformé à Nanking sous contrôle japonais.

23.2.2 – Aung San : Toutes les unités terrestres activées par le QG avec lequel Aung San est empilé sont toujours considérées ravitaillées et peuvent ignorer les effets de la forêt sur le mouvement lorsqu'elles opèrent en Birmanie en dehors de l'état Kachin.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci simule la valeur des guides fournis par le BIA aux unités japonaises à travers le difficile terrain birman.

Aung San est retiré du jeu pendant la phase des évènements où le Japon contrôle toutes les villes de Birmanie, ou pendant la phase des évènements du tour 20, selon ce qui se produit en premier.

NOTE HISTORIQUE : Aung San (père de l'activiste des droits de l'homme et prix Nobel de la paix Aung San Suu Kyi) a organisé la petite armée d'indépendance de la Birmanie (BIA) avant que le Japon n'envahisse la Birmanie. La BIA a rapidement grandi pendant le débordement de la Birmanie, puis a été réorganisée plus tard en tant qu'armée de défense de la Birmanie (BDA) pour des activités de garnison dans le pays. Plus tard au cours de la guerre et toujours sous le commandement d'Aung San, elle s'est retournée contre le Japon en tant qu'armée nationale de Birmanie.

24.0 – UNITES SPÉCIALES

24.1 – UNITES CHINDIT

L'unité In 77B entre en jeu directement en tant qu'unité de planeurs chindit. Les unités Br 14B, Br 16B, Br 23B, In 111B et WAf3B entrent en jeu comme des unités d'infanterie normales (la plupart d'entre elles ne sont disponibles que par la décomposition de leur division mère, voir le tableau de décomposition). Elles peuvent

être converties en unités de planeurs chindit en faisant un entraînement dans n'importe quel centre de ravitaillement WA ou dans la case de l'Océan Indien ; retournez les unités sur leur face planeur et posez un marqueur d'entraînement dessus [21.3].

Les unités chindit :

- peuvent effectuer un débarquement en planeur [11.3.5].
- peuvent être activées pendant la phase de guérilla (qu'elles soient commandées ou non), en plus d'opérer comme des unités régulières pendant le segment des opérations.
- ne subissent pas de décalage de colonne pour attaquer des unités ennemies en forêt.

Lorsque tous ses éléments sont devenus des unités chindit, une division mère ne peut plus être réassemblée.

24.2 – 3e BRIGADE DE COMMANDO BRITANNIQUE

L'unité 3CdoB peut entrer dans un hex occupé par l'ennemi pendant la Phase de Mouvement. Si elle entre dans un hex contenant des unités ennemies et les attaque au cours du même segment d'opérations, utilisez sa FA sur fond rouge.

24.3 – UNITÉS D'ARTILLERIE

Les unités d'artillerie ne peuvent attaquer qu'en conjonction avec au moins une unité amie non artillerie (qui peut ou non être dans le même hex). Les unités d'artillerie utilisent leur FA spéciale lorsqu'elles attaquent un hex de ville, ou un hex à travers un côté d'hex de fleuve, lac ou détroit si l'unité en défense reçoit un bonus de défense.

Les unités d'artillerie peuvent aussi être utilisées en soutien au sol. Dans ce cas, elles apportent leur FA spéciale à la valeur totale de soutien au sol de leur camp, mais leur FA ne sera pas ajoutée à la FA de combat de leur camp lors du combat qui suit.

Les unités d'artillerie ne peuvent subir des pertes en combat que si toutes les unités amies/alliés empilées avec elles ont été éliminées.

24.4 – UNITES BLINDÉES ET D'INFANTERIE MECANISÉE

Ces unités n'ont pas de FA ni de FD comme les autres unités : à la place, la valeur la plus à gauche est la force antipersonnel, tandis que celle du milieu est la force antichar. En combat, utilisez la force antichar en attaque et en défense si les unités ennemies incluent des unités blindées ou d'infanterie mécanisée ; sinon utilisez la force antipersonnel.

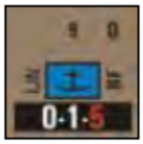
NOTE DE JEU : Le jeu inclut des pions alternatifs pour ces unités, avec des silhouettes de leur principal véhicule de combat.

Les unités blindées et d'infanterie mécanisée peuvent effectuer des débordements [11.2.3].

24.5 – FORCES TERRESTRES DE LA MARINE JAPONAISE

L'unité IJN ShSNLF a une zone d'opérations limitées : l'hex de Shanghai.

Le pion générique IJN SNLF représente les nombreuses unités SNLF (chacune de quelques centaines d'hommes) formées à différents moments de la guerre.



Les unités IJN BF représentent diverses unités (chacune de quelques centaines d'hommes) en garnison dans les bases navales occupées. Elles ont une zone d'opérations limitées : toutes les bases navales japonaises.

Les unités terrestres IJN en transport naval ne coûtent pas de points de transport naval japonais.

24.6 – FORCES FANTOCHES JAPONAISES

Pour les empêcher de passer aux Alliés [12.5], le Japon peut démobiliser toute unité Mck, Mk, Cnc, BDA, INA siamoise pro-Japon ou française pro-Japon en ayant une unité terrestre IJA ou IJN dans leur hex à n'importe quel moment au cours de la Phase de Mouvement et dépensant un PM supplémentaire.

24.6.1 – Unités de collaborateurs chinois : En plus des unités CnC indiquées dans l'OB japonais, les sources suivantes peuvent fournir des unités de collaborateurs chinois (CnC) génériques en renforts conditionnels :

- Unités de bandits : Les unités de bandits recrutées avec succès [24.9] sont converties en unités CnC 0-1-0 ou 1-0-4.
- Unités KMT et CCP en reddition : Chaque unité terrestre KMT et CCP (y compris de guérilla) qui se rend entraîne le placement d'une unité CnC d'une valeur en PE équivalente dans la réserve de renforts [12.5].

Les unités CnC 0-1-0-1 peuvent être gratuitement converties en unités CnC 1-0-4-1 et réciproquement pendant la phase de renforts. Une pile d'unités génériques CnC peut se combiner en une unité générique CnC avec une valeur en PE égale à la somme des valeurs en PE des unités combinées, selon [15.2]. Une unité CnC ne peut pas être décomposée en unités de valeurs en PE inférieures.

24.6.2 – Armée nationale indienne : L'armée nationale indienne (INA) a été organisée à partir de prisonniers indiens faits pendant la campagne de Malaisie. Seuls les QG japonais ont un commandement partiel sur les unités INA. Les unités INA utilisent leur FA sur fond rouge lorsqu'elles attaquent des unités ennemies se trouvant en Inde.

Le QG Subhas Chandra Bose n'est disponible que si l'histoire alternative du soulèvement indien est utilisée [25.7].

24.7 – L'ARMÉE CHINOISE EN INDE

Les unités de l'armée chinoise en Inde (CAI) apparaissent dans l'OB WA. Au départ, elles sont contrôlées par les WA et ne peuvent être activées que par les QG US.

Les unités CAI (et toutes les unités terrestres US) ne peuvent pas quitter le théâtre IBS, sauf lorsque c'est imposé par le tableau des évènements conditionnels. Lorsqu'une unité CAI forcée de quitter le théâtre IBS entre dans son premier hex, ou débarque dans un hex, en Chine, elle y termine immédiatement sa Phase de Mouvement. A partir de ce moment, elle est totalement contrôlée par le KMT, y compris pour le remplacement.

Une fois entrées en Chine, les unités CAI ne peuvent plus retourner dans le théâtre IBS.

24.8 – B-29 DE LA 20TH AIR FORCE

L'unité aérienne de bombardiers lourds B-29 arrivant en renfort KMT à Chengtu au tour 28 a été utilisée pour l'opération Matterhorn (le bombardement stratégique de cibles hors de la Chine) et ne faisait pas partie de la 14th Air Force de Chennault. Son nom est imprimé en rouge pour la distinguer des autres unités aériennes.

Cette unité impose deux obligations au KMT :

- Le KMT est obligé d'étendre la base aérienne qui existe à Chengtu au tour 27 ou avant, pour accueillir les B-29, avec un coût de 4 PR.
- Au moins une unité aérienne équipée de chasseurs US doit rester dans la base aérienne de Chengtu à chaque tour où l'unité aérienne de B-29 est en Chine. Cette unité de chasseurs ne peut effectuer que des missions d'interdiction à Chengtu. Si l'unité de chasseurs n'est pas présente, celle des B-29 est immédiatement retirée du jeu et pourra revenir en renforts dès qu'une unité de chasseurs retourne à Chengtu.

Le KMT peut choisir de ne pas étendre la base aérienne, refusant le déploiement des B-29 ; ou le Japon peut contrôler Chengtu au tour 28. Dans ces cas :

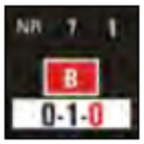
- À partir du tour 28, le KMT ne peut plus améliorer d'unités KMT avec de l'équipement US ;
- Au tour 28, le KMT ne peut pas recevoir de prêt d'une source US ;
- Aux tours 28 et 29, le Japon reçoit +1 PR et +1 PC.

Normalement, aucun camp ne contrôle cette unité. Mais s'il y a une unité japonaise dans la province de Szechwan ou Kweichow pendant la phase

administrative lorsque l'unité de B-29 est en Chine, alors elle passe sous contrôle KMT.

NOTE DE CONCEPTION : A partir du tour 30, les B-29 étaient basées dans les îles du Pacifique, rendant inutile la base en Chine.

24.9 – UNITÉS DE BANDITS



Les unités de bandits apparaissent sur la carte à cause de l'évènement aléatoire « soulèvement paysan ».

Le ravitaillement ne peut pas être tracé à travers tout hex adjacent à une unité de bandits.

Pendant le segment des opérations, le camp en phase peut attaquer ou tenter de recruter chaque unité de bandits (mais pas les deux contre une même unité) :

- Les unités régulières peuvent attaquer les unités de bandits uniquement en utilisant les règles de recherches anti-guérilla [16.6.2].
- Si une unité de bandits est dans le rayon de commandement du QG activé, le joueur en phase (pas le WA) peut lancer 1D6 pour tenter de la recruter au début de la Phase de Mouvement. Sur un résultat de '1-3', le recrutement échoue et l'unité de bandits reste dans l'hex. Sur un résultat '4-6', remplacez l'unité de bandits par une unité CnC 1-0-4 ou 0-1-0 (Japon) ; ou remplacez-la par une unité de guérilla générique, ou retirez l'unité de bandits et ajoutez un PR pour le camp (KMT ou CCP).

24.10 – UNITÉS DU GÉNIE

Au lieu de dépenser des PR, un camp peut utiliser une unité du génie amie pour construire des routes de transport, des bases aériennes et navales. Pendant une Phase de Mouvement où elle est activée, une unité du génie peut dépenser un PM supplémentaire dans un hex pour :

- construire une route dans un hex de piste ; ou
- construire une voie ferroviaire dans un hex de route ; ou
- construire un pont à travers un côté d'hex de fleuve régulier ; ou
- réparer un pont traversant un côté d'hex de fleuve ; ou
- construire une base aérienne dans un hex de ville, route, ou voie ferroviaire ; ou
- construire une base navale dans un hex de port.

Le nombre de PM supplémentaire nécessaire est égal au nombre de PR normalement requis pour la construction. Le nombre de PM d'une unité du génie est la seule limite au nombre de constructions qu'elle peut effectuer à un tour donné.

25.0 – HISTOIRES ALTERNATIVES (OPTIONNEL)

Les histoires alternatives tentent d'apporter des réponses à des questions « Et si… ? » pour la campagne. Notez que certaines d'entre elles peuvent fortement affecter l'équilibre du jeu.

Lors de la phase des évènements d'un tour où une histoire alternative est indiquée sur le tableau général des évènements, les joueurs décident si cet évènement a lieu ou non. S'ils ne sont pas tous d'accord, chaque camp lance 1D6 et applique les DRM indiqués. Le camp avec le résultat le plus élevé décide si l'histoire alternative a lieu ou non. Les unités des histoires alternatives sont indiquées à la fin de l'OB et ont leur tour d'entrée précédé de la mention 'A' sur leur pion.

25.1 – CONCESSIONS SUPPLEMENTAIRES (TOUR 0, DRM KMT +1)

La réponse de Chiang à l'agression japonaise a fortement affecté l'issue de la guerre. Il aurait pu faire plus de concessions envers le Japon après l'incident du pont Marco Polo pour renforcer son armée avant la confrontation finale. Avec cette histoire alternative, Chiang conclut que retarder la guerre est dans son intérêt.

- La partie commence au tour 4.
- Effectuez toutes les instructions de l'OB pour les tours 1-3.
- Les histoires alternatives le choix de Staline [25.2], Sian pardonné [25.3] et Wang Ming évince Mao [25.4] peuvent avoir lieu.
- Le CCP déploie quatre régiments génériques 1-1-5 supplémentaires dans la région de la frontière SKN.
- Le KMT peut améliorer sept unités standards [13.3.1] avec de l'entraînement et de l'équipement allemand. Marquez-les avec le marqueur « improved » approprié [21.2].
- Changez l'affiliation politique des cliques Sung, Han, Yen et Fu à pro-Japon.
- Les unités KMT CA en défense dans la fortification de Kiangyin (1808) bénéficient d'un décalage de 2 colonnes sur la table des résultats du combat terrestre jusqu'à ce que les japonais la capturent.
- Les joueurs effectuent les redéploiements suivants dans l'ordre indiqué. Ils ne doivent violer aucune limite opérationnelle ou de faction (ex : une unité ne peut pas être repositionnée dans le territoire national d'une clique non menacée) ni passer à travers des hexs non-amis.

  1. Toutes les unités chinoises à Hopeh, Chahar, Shantung, Suiyan et Shansi (sauf celles dans le territoire national de leur clique) doivent être retirées et redéployées vers d'autres hexs amis.
  2. Deux nouvelles zones démilitarisées sont établies : (1) tous les hexs au nord du fleuve Yungting (passant par Peiping (0724) et Tientsin (0722) à Hopeh ; (2) tous les hexs dans un rayon de 2 hexs de Changhai (1806). Les unités chinoises déployées au départ dans ces zones doivent être relocalisées ailleurs dans la même province, et il n'est pas possible de déployer d'autres unités dans ces zones.
  3. Le KMT et le CCP peuvent redéployer toutes leurs unités et usines sur la carte originellement déployées dans des territoires non-nationaux de cliques pro-Japon ou non affiliées vers d'autres hexs amis.
  4. Le japon peut redéployer une de ses unités sur la carte à 0 ou 1 PE dans chacune des villes de Nanking (1910), Hankow (2816) et Canton (4507) pour la protection des civils japonais.

25.2 – LE CHOIX DE STALINE (TOUR 0, DRM CCP +1)

Pendant la guerre de résistance, Staline a choisi de soutenir le KMT au lieu de ses camarades du CCP. Pour certains, cette décision était l'une des raisons de la querelle entre les deux nations communistes pendant les années 50. Avec cette histoire alternative, Staline parie sur Mao.

- L'Union Soviétique commence au tour 0 comme sympathisant du CCP. Les tentatives de négociation sur l'Union Soviétique ne peuvent être faites que par le CCP et le Japon. Le CCP, mais pas le KMT, peut bénéficier des prêts Soviétiques (utilisez les règles normales).
- Les unités aériennes Soviétiques SVG et le conseiller militaire Chuikov sont reçus et contrôlés par le CCP au lieu du KMT. Toutes les règles les concernant s'appliquent normalement.

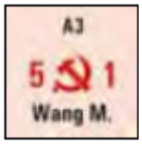
25.3 – SIAN PARDONNÉ (TOURS 1 ET 3, DMR KMT +1)

Après l'Incident Sian, Chang Hsueh-Liang (le jeune maréchal) de l'armée du nord-est a été emprisonné et Yang Hu-Cheng de l'armée de Shensi expatrié. Avec cette histoire alternative, Chiang Kai-Shek leur pardonne leur implication dans le coup d'état et leur redonne leurs pouvoirs.

- Le QG Chang Hsueh-Liang arrive en renfort au tour 1. Le QG Yang Hu-Cheng est reçu en renforts au tour 3 (Yang revient en Chine) uniquement si tous les camps sont d'accord ; ou s'ils ne le sont pas, le camp avec le jet le plus élevé [25.0] décide.
- L'armée du nord-est devient une clique pro-KMT avec son territoire national à Honan ou Anhwei (au choix du KMT).
- Si le QG Yang Hu-Cheng est reçu en renforts, l'armée de Shensi devient une clique pro-KMT avec son territoire national à Shensi.
- Les unités des cliques de l'armée du nord-est et de l'armée de Shensi ont leur FA et leur FD augmentées de un lorsqu'elles sont dans le rayon de commandement de leur QG respectif.
- Le GQG Chiang Kai-Shek doit à tout moment être empilée avec au moins une unité CA.

- Lorsque/si elles deviennent des cliques, les armées du nord-est et de Shensi peuvent voir leur affiliation politique changer comme les autres cliques KMT.

25.4 – WANG MING ÉVINCE MAO (TOUR 3, DRM CCP +1)



Après être revenu à Moscou, Wang Ming soigné par les Soviétiques avait gagné le soutien unanime du Politburo. Il aurait pu saisir l'opportunité d'évincer Mao mais ne l'a pas fait. Avec cette histoire alternative, Wang Ming remplace Mao à la tête du Parti Communiste chinois.

- Remplacez le GQG Mao Tse-Tung par le GQG Wang Ming.
- Le CCP et toutes les cliques KMT pro-CCP deviennent des cliques pro-KMT.
- Traitez l'évènement aléatoire mouvement de rectification comme pas d'évènement à partir de maintenant.
- Les conditions de victoire du CCP et du KMT restent inchangées. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, le joueur CCP reste en jeu comme partenaire du joueur KMT : il contrôle toujours les unités CCP et essaie de remplir les conditions de victoire CCP. Le CCP et le KMT ne peuvent plus entreprendre d'actions hostiles l'un envers l'autre.

25.5 – MISSION DE PAIX DE WANG CHING-WEI (TOUR 6, DRM KMT +1)

Le proche confident de Sun Yat-Sen et l'un des membres les plus importants du début du Kuomintang, Wang Ching-Wei aurait pu avoir plus de soutien lorsqu'il est passé aux japonais, s'il avait utilisé sagement son influence. Avec cette histoire alternative, Wang réussit mieux à neutraliser les seigneurs de guerre chinois pendant sa collaboration avec le Japon.

- Le Japon peut faire immédiatement une tentative de négociation gratuite (aucun PC n'est dépensé) sur trois cliques KMT quelconques dont le territoire national n'a pas encore subi l'évènement aléatoire massacre jusqu'à ce moment de la partie. De plus, si n'importe laquelle de ces trois tentatives réussit, le Japon reçoit un DRM +1 à toutes ses tentatives de négociation avec les cliques KMT pendant la phase de négociation du tour 6.

25.6 – POLITIQUE DU JAPON, LA CHINE D'ABORD (TOUR 17)

Cette histoire alternative empêchera celle du soulèvement indien de se produire [25.7].

Avec cette histoire alternative, l'armée impériale et la marine japonaises sont d'accord pour finir la Chine avant de s'en prendre aux Alliés Occidentaux ou à l'Union Soviétique. Le Japon doit rapidement finir la guerre, avant d'avoir vidé ses réserves de pétrole et risquer que son économie s'effondre.

- Le Japon n'entre pas en guerre contre les WA et n'attaque pas dans le Pacifique ni en Asie du Sud-Est. Il ne peut pas envahir le Siam ni aucune colonie britannique. Les colonies françaises peuvent toujours être envahies.
- La campagne se termine à la fin du tour 24, le KMT et le CCP calculent leurs points de victoire selon la procédure normale [2.1.2, 2.1.3]. Le Japon ne peut pas gagner s'il ne contrôle pas Chungking (4127) à la fin de la partie.
- Du tour 18 au tour 24 inclus, le Japon reçoit 12 PR et 12 PC par tour.
- Toutes les unités terrestres, aériennes et flottes qui doivent être relocalisées dans les théâtres Pacifique ou IBS à partir du tour 17 selon l'OB restent dans le théâtre CIC à la place.
- Toutes les unités US indiquées dans l'OB KMT et toutes les unités de l'OB WA n'entreront pas en jeu. Exception : l'unité aérienne des Tigres Volants P-40 arrive en renfort en Chine au tour 19.
- Les WA peuvent apaiser ou soutenir le Japon après le tour 17 [18.2.3].

25.7 – SOULEVEMENT INDIEN (TOUR 24, DRM WA +1)

Cette histoire alternative ne se produira pas si la politique du Japon, la Chine d'abord [25.6] a eu lieu, ou si l'évènement aléatoire massacre a déjà eu lieu en Birmanie ou en Inde depuis le début de la partie.

Subhas Chandra Bose (alias Nataji), leader de l'armée nationale indienne est toujours une légende populaire parmi de nombreux indiens. Lui et ses forces auraient pu changer l'histoire de l'Asie du Sud-Est. Avec cette histoire alternative, le mouvement « Quitter l'Inde » déclenche une révolution armée en Inde et mène à l'arrestation de Gandhi. Le Japon profite de cette chance et apporte un soutien total à Bose et son INA.

Jusqu'à la fin de la partie :

- Les unités indiennes BC en défense qui ne sont pas empilées avec une unité britannique se rendent sur un résultat de combat « Retraite » subi pendant une attaque incluant n'importe quelle unité INA [12.5].
- Les unités INA ne se rendent plus lorsqu'elles subissent un résultat de combat « Retraite » selon [12.5].
- La Br 2D originellement disponible en renfort conditionnel reste en Inde pour mater la révolution et n'apparaît pas dans la partie.
- Tant que n'importe quelle unité INA est dans les frontières indiennes pendant la phase de ravitaillement, tous les centres de ravitaillement en Inde cessent d'être des sources de ravitaillement valides pour les camps non-japonais.

25.8 – LE RÊVE DE STILWELL (TOUR 28, DRM WA ET KMT +1)

Les USA ont essayé plusieurs fois d'obtenir un contrôle plus serré des unités KMT afin d'en faire une force de combat plus efficace. Mais le Generalissimo et ses loyalistes n'ont rien obtenu. Avec cette histoire alternative, Chiang Kai-Shek est retiré lors d'un coup d'état organisé par l'OSS en été 1944, et sa réussite autorise la suggestion de Roosevelt de nommer Stilwell commandant suprême des forces chinoises. Cependant, Stilwell aura vite des difficultés à contrôler les unités toujours loyales à Chiang (comme Li Tsung-Jen en 1949 lorsqu'il a commencé à agir comme président de la Chine).

- Retirez le GQG Chiang Kai-Shek du jeu, ainsi que les QG Cheng, Tang et Hu des cliques de l'armée centrale. Le QG Joseph Stilwell est maintenant contrôlé par le KMT et sert de GQG KMT jusqu'à la fin de la partie (il n'est pas retiré du jeu au tour 29). Le QG Daniel Sultan entre en jeu au tour 29 sans limitation de zone d'opérations.
- Les QG US peuvent maintenant activer des unités chinoises en Chine, avec un commandement total des unités UST et un commandement partiel des unités non-UST.
- Si elle est sur la carte, l'unité aérienne de B-29 de la 20th Air Force [24.8] est libérée pour le combat en tant qu'élément de la 14th Air Force pendant son séjour en Chine (tours 28 à 30). Elle est maintenant contrôlée par le KMT et peut effectuer des missions selon les règles normales.
- L'aide financière US stabilise l'économie chinoise. L'hyperinflation n'a jamais lieu (ou, si elle est déjà en cours, elle revient à rampante lors de la prochaine phase d'isolement de la Chine).
- Les unités CCP à Yenan (2230) peuvent être améliorées avec de l'entraînement US si le CCP le désire. Un maximum d'une unité sur quatre améliorée avec de l'entraînement US [21.1.3] peut appartenir au CCP. Dans les circonstances où cela importe (ex : la limite de 30 PE est presque atteinte), les unités CCP doivent avoir la priorité sur les unités KMT pour l'entraînement US.
- Le KMT ne peut pas attaquer les unités CCP à partir de ce moment. Cette restriction est levée si le CCP attaque le KMT ; dans ce cas, le CCP ne peut plus recevoir d'entraînement US jusqu'à la fin de la partie.

25.9 – DÉBARQUEMENTS AMPHIBIES US (TOUR 30, DRM WA +1 SI L'HISTOIRE ALTERNATIVE LE RÊVE DE STILWELL A EU LIEU)

Les USA ont fait des plans pour effectuer des débarquements amphibies en Chine. Ils auraient pu concrétiser si le KMT ne s'était pas effondré pendant l'offensive japonaise Ichi-Go. Avec cette histoire alternative, le KMT réussit à tenir face à l'attaque japonaise, et les plans US sont implémentés.

- Eliminez les unités japonaises dans la case hors-carte Pacifique Ouest. A partir de maintenant, cette case est contrôlée par le KMT.
- Au tour 30, les unités conditionnelles US données dans l'OB KMT entrent en jeu dans la case hors-carte du Pacifique Ouest sous contrôle KMT. Elles ne peuvent opérer que dans le théâtre CIC et dans la case du Pacifique Ouest.
- Le KMT reçoit 10 PR et 10 PC supplémentaires par tour. Ces points doivent être comptabilisés distinctement des autres disponibles pour le KMT selon les règles normales (utilisez les marqueurs « KMT RP » et « KMT CP » avec un « A » dans le coin supérieur gauche pour cela). Ils ne peuvent être utilisés que pour remplacer les unités conditionnelles fournies par cette histoire alternative. En plus de sa limite d'une unité aérienne par tour [13.5.2], le KMT peut remplacer une de ses unités aériennes conditionnelles de cette histoire alternative par tour.

NOTE DE CONCEPTION : Ces unités US ne sont pas contrôlées par les WA parce que leurs objectifs (et donc leur impact sur les conditions de victoire) sont plus proches de ceux du KMT que des WA en Birmanie et en Inde. Les mettre sous contrôle KMT évite aussi de violer les règles de commandement dans les théâtres CIC et IBS.

25.10 – PAS DE BOMBE ATOMIQUE (TOUR 32, UNIQUEMENT SUR ACCORD DE TOUS LES JOUEURS)

Avec cette histoire alternative, aucune bombe atomique n'est larguée sur le Japon. L'Union Soviétique n'attaque pas l'armée de Kwantung au Manchukuo avant que l'opération Coronet ; l'invasion de la plaine de Kanto près de Tokyo ; n'ait eu lieu au printemps 1946.

- La partie continue jusqu'à la fin du tour 34 (hiver 1945-46).
- Les points de victoire finaux du Japon et des WA sont calculés à la fin du tour 32.

26.0 – VARIANTES (OPTIONNEL)

26.1 – RÈGLES SIMPLIFIÉES

Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur leur utilisation avant le début de la partie.

26.1.1 – Zones d'opérations limitées simplifiées : Les unités avec des zones d'opérations limitées ne peuvent pas quitter la région (voir la table des territoires) où elles sont initialement déployées, à moins que cela ne soit ultérieurement imposé par l'OB.

26.1.2 – Déploiement simplifié : Les unités avec un hex d'entrée spécifique indiqué dans l'OB peuvent être déployées librement dans des hexs amis du territoire (voir la table des territoires) où est prévu leur déploiement initial.

26.2 – INFORMATIONS LIMITÉES

Les joueurs peuvent regarder les pions des piles des autres camps à tout moment, sauf les unités terrestres.

Grâce à un meilleur renseignement, le Japon peut toujours examiner les unités terrestres des camps KMT et WA (mais pas CCP). Aussi, les unités terrestres dans un hex où une unité d'un autre camp exerce une ZDC doivent être révélées à cet autre camp. Sinon, un camp ne peut pas regarder les unités sous l'unité du haut d'une pile d'unités terrestres d'un autre camp (même allié), mais peut interroger à propose des PE, des tailles et des types d'unités terrestres et le joueur devra répondre honnêtement, disant par exemple « il y a 5 PE d'unités, une brigade de cavalerie, un bataillon blindé et une division d'infanterie ».

NOTE DE CONCEPTION : Les camps Alliés ne peuvent pas regarder les unités des autres, parce qu'historiquement, il y avait un certain niveau de manque de confiance entre eux. Même les Britanniques n'ont jamais laissé les Chinois connaître leurs plans de batailles et leurs déploiements. Les pions de guérilla, de bases de guérilla et de bandits ne représentent pas la localisation précise des groupes qu'ils représentent, mais plutôt une indication de leur existence dans la région environnante. En tant que tels, il est logique de laisser tous les joueurs savoir où ils sont.

26.3 – JEU HISTORIQUE

Les joueurs préférant une partie plus historique peuvent utiliser les variantes suivantes :

26.3.1 – Pas de négociation politique : Les règles de négociation politique [18.0] ne sont pas utilisées, mais les prêts étrangers sont toujours reçus. Les conséquences des activités politiques historiques sont implémentées pendant la phase de négociation.

- *Tour 0 :* Clique Sung pro-KMT.
- *Tour 2 :* L'Union Soviétique soutient le KMT — Clique Sung assimilée par le KMT — Clique Han pro-Japon.
- *Tour 3 :* l'Allemagne apaise le Japon — Clique Han assimilée par le KMT — Clique Szechwan (Sc) assimilée par le KMT — Clique Yen non affiliée.
- *Tour 5 :* L'Allemagne soutient le Japon.
- *Tour 6 :* Les WA sympathisant envers le KMT — Clique Yen pro-Japon.
- *Tour 7 :* Les WA neutres.
- *Tour 12 :* Pourparlers de paix entre le KMT et le Japon — Les WA apaisent le Japon (fermeture de la route de Birmanie).
- *Tour 13 :* Les WA neutres — Indochine française pro-Japon.
- *Tour 14 :* Les WA sympathisant envers le KMT.
- *Tour 15 :* Les WA soutiennent le KMT (accord de prêt-bail avec la Chine, embargo commercial contre le Japon).
- *Tour 18 :* Le Siam pro-Japon.
- *Tour 24 :* Les WA sympathisant envers le KMT (début de la mission Dixie).
- *Tour 27 :* Clique Yu non-affiliée.
- *Tour 29 :* Les WA neutres (Stilwell quitte la Chine).

26.3.2 – Pas d'évènements aléatoires : Ne faites pas de jets pour les évènements aléatoires. À la place, les évènements se produisent selon le calendrier historique qui suit. L'information [entre crochets] n'est donnée que pour l'intérêt historique ; les joueurs doivent suivre les instructions de l'évènement pour déterminer leurs effets dans le jeu.

- *Tour 2 :* Massacre [à Nanking (1911)].
- *Tour 3 :* Mort du KMT [Liu Hsiang].
- *Tour 4 :* Opium [Japon, en Mongolie Intérieure].
- *Tour 5 :* Attaque biochimique [à Hankwo (2816)].
- *Tour 6 :* Politique de la terre brûlée [à Changsha (3515)] — Soulèvement paysan [Hex 1318, province de Shantung].
- *Tour 9 :* Champ pétrolifère (Yumen).
- *Tour 11 :* Mort du KMT (Sung Che-Yuan).
- *Tour 12 :* Fermeture des frontières [WA].
- *Tour 14 :* Opium [CCP, province de Shensi].
- *Tour 19 :* Soulèvement paysan [Hex 4723, province de Kweichow].
- *Tour 20 :* Politique de trois pour tous [province de Hopeh].
- *Tour 21 :* Catastrophe naturelle [sécheresse/sauterelles dans la province de Honan].
- *Tour 22 :* Famine [province de Honan].
- *Tour 23 :* Recrutement amélioré du KMT — Soulèvement paysan [hex 3720, province de Hunan].
- *Tour 24 :* Famine [nord-est de l'Inde] — Soulèvement paysan [hex 3237, province de Kansu].
- *Tour 25 :* Mouvement de rectification.
- *Tour 27 :* Soulèvement paysan [hex 2519, province de Honan].
- *Tour 30 :* Famine [en Indochine].
- *Tour 31 :* Mutinerie [province de Shantung].

NOTE HISTORIQUE : Souvent de causes humaines, les grandes famines de la guerre ; comme celle du Bengale en 1943 qui a pris plus de trois millions de vies, ou celle de 1945 qui a causé plus d'un million de morts au nord de l'Indochine ; sont une partie du conflit ignorées par la majorité du monde occidental.

CRÉDITS

Recherche et développement : Leonard To
Développement : Adam Starkweather
Illustration de la boîte et des cartes : Mark Mahaffey
Illustration des pions : Bruce Yearian
Edition des règles : Vincent Lefavrais
Mise en pages : Nick Richardson
Support VASSAL : Kevin Graves
Remerciements spéciaux : Akira Takizawa, pour son aide à la recherche sur les unités japonaises.
Alpha testeurs : Leonard To, Lawrence Hung, Edwin Siu, Laika, Anthony Lee, Wong Yat Fung
Relecture : Aaron Silverman, John Clifford
Conception originale : <聖戰千秋> Long Live the Sacred War — été 1983 (vainqueur de la première compétition de conception de wargame de Hong Kong)
Première reconception : <八年抗戰> Eight Years's War of Resistance— été 1991
Deuxième reconception : <天無二日> War of the Suns — septembre 2004 – printemps 2013
Traduction : Noël Haubry
Relecture VF : Frédéric Morain-Nicolier