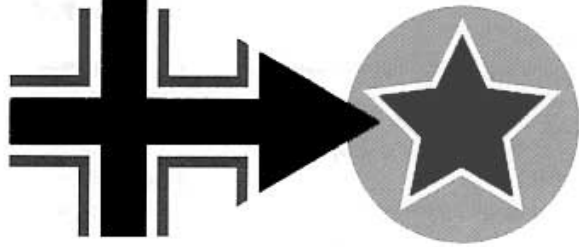


**BARBAROSSA  
ARMY GROUP NORTH, 1941**

**LIVRET DE SCÉNARIOS**

# BARBAROSSA



**ARMY GROUP  
NORTH, 1941**



By Rodger B. MacGowan © 1997

## TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	2	11. SCENARIO 2 : Operation Beowulf	23
2. INVENTAIRE DES COMPOSANTS	2	12. SCENARIO 3 : La Ligne Luga	24
3. LES CARTES DU JEU	2	13. SCENARIO 4 : Groupe d'Armée Nord	26
4. LES PIÈCES DU JEU	2	14. SCENARIO 5 : La Campagne	28
5. COMMENT INSTALLER UN SCENARIO	4	15. L'ENCART DE LENINGRAD	33
6. REGLES SPECIALES	5	16. SCENARIO 6 : La Défense de Léningrad	39
7. UNITES SPECIALES	8	17. SCENARIO 7 : L'Assaut de Léningrad	40
8. REGLES NAVALES	9	18. SCENARIO 8 : L'Offensive de Tikhvin	42
9. SCENARIO D'APPRENTISSAGE	17	19. LES EXEMPLES DE JEU	43
10. SCENARIO 1 : Le Siège de Tallinn	23		

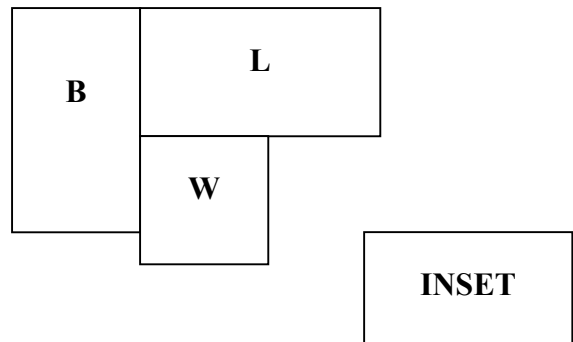
# 1.0 Introduction

Toutes les instructions d'installation des scénarios pour le module *Army Group North* de **Barbarossa** sont contenues dans ce Livret de Jeu.

## 2.0 Inventaire des Composants

- Barbarossa : *Army Group North* contient :
- Cinq cartes de 86x55,5cm (cartes A, B, C, L et l'encart de Léninegrad [*Inset Map*]).
  - deux cartes imprimées recto-verso de 43x55,5cm (une carte avec la Carte W sur le recto et le Scénario d'apprentissage sur le verso; l'autre carte avec le Scénario 1 sur le recto et le Scénario 2 sur le verso).
  - six tableaux de Jeu Soviétique (beige) (quatre imprimées sur les deux faces).
  - trois tableaux de Jeu pour l'Axe (gris) (imprimées sur les deux faces).
  - une Carte de tables pliée avec la table de Résultats des Combats, la table d'Effets du Terrain, la table de mouvement, la table de l'artillerie et des HQs Non-Op.
  - une Carte de tables pliée avec une aide Comment Lire les unités, le combat aérien, le tir AA, les effets de l'interdiction, les tables relatives aux combats et débordement.
  - une carte avec les tables navales et la Table de Résultats des Combats.
  - deux tableaux de Reconstructions/Statut des unités aériennes, une pour le Soviétique (beige) et une pour l'Axe (grise).
  - deux cartes de Scénario (bleues).
  - 980 pions pré-découpés sur trois planches et demi.
  - un dé à dix faces.

- Placez la carte A sur la carte C.
  - Placez la carte B sur la carte A et C.
  - Placez la carte W sur la carte B.
  - Placez la carte L sur la carte B et W.
  - L'encart de Léninegrad se place à part, et n'est connecté à aucune autre carte.
- e. le Scénario 6 utilise la carte B, L, W et la l'Encart de Léninegrad dans la configuration suivante :



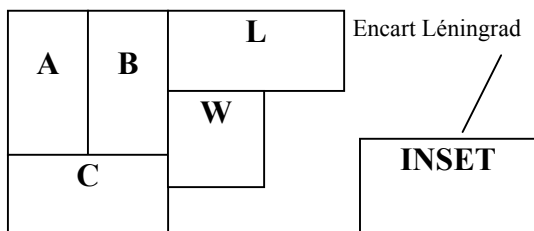
Ordre de Placement

- Placez la carte W sur la carte B.
  - Placez la carte L sur la carte B et W.
  - L'encart de Léninegrad se place à part, et n'est connecté à aucune autre carte.
- f. Le Scénario 7 utilise l'encart de Léninegrad.
- g. Le scénario 8 utilise la carte L.

## 3.0 Les Cartes du Jeu

3.1 Les cartes sont employées dans des combinaisons variables :

- a. Les Scénarios 1, 2 et le Scénario d'apprentissage emploient leur carte respective.
- b. Le Scénario 3 utilise la carte L.
- c. Le Scénario 4 utilise la carte C.
- d. Le Scénario 5 utilise la carte A, B, C, L, W et la Carte d'encart de Léninegrad dans la configuration suivante :



Ordre de Placement :

- Placez la carte C en premier.

- 3.2 Quand vous utilisez plusieurs cartes, alignez-les pour que la rangée ou la colonne d'hex se chevauchant s'aligne correctement.
- 3.3 Les demi-hex qui ne sont pas numérotés sur les cartes utilisées ne sont pas disponibles pour le jeu sans aucune façon.
- 3.4 On ne montre pas la frontière de l'Union soviétique. Les frontières nationales et régionales sont employées à la place.

## 4.0 Les Pièces du jeu

### 4.1 Détachement des pions

Enlevez soigneusement les pions des planches et triez-les dans les différentes catégories (référez-vous à l'aide de jeu "Comment Lire les unités").

### 4.2 Le Codage des unités

4.2.1 Les pions d'informations et aériens ne sont pas codés pour des

scénarios spécifiques et peuvent être employés dans les différents scénarios.

**4.2.2** Sauf pour les pions de ravitaillement (MSUs et Dépôts), toutes les unités terrestres) portent une case de couleur de scénario avec un code d'installation dans leur coin droit supérieur pour faciliter le triage des unités pour l'utilisation des scénarios.

**4.2.3 Codes couleurs des Scénarios :** les cases ont des couleurs pour identifier les scénarios :

Code de couleur des Scénarios	Scénario principal	Peut être utilisée dans les scénarios
Rouge	1	5 et 6
Ocre	2	5
Vert clair	4	3,5,6,7,8
Marron clair	5	3,6,7,8
Violet	8	

**Note :** Les unités UR/MG Soviétique et beaucoup d'unités de Milice ont des cases de couleur de sur leur face connue. Normalement ceux-ci sont méconnus pendant le placement du scénario parce que les unités UR/MG et les unités de Milice sont piochées au hasard. Les pions montrent les codes de Scénario de Campagne dans le cas où les deux joueurs veulent placer ces unités sur leurs emplacements historiques.

**4.2.4 Icônes de Code de Scénario :** Quelques unités apparaissent dans plusieurs scénarios. Pour faciliter le placement des scénarios, ces unités portent une icône dans leurs case de couleur de scénario.

- a. Les unités Soviétique ou de l'Axe avec un carré apparaissent aussi dans le Scénario 1.
- b. Les unités Soviétique ou de l'Axe avec un cercle apparaissent aussi dans le Scénario 2.
- c. Les unités Soviétique ou de l'Axe avec un triangle apparaissent aussi dans le Scénario 3.
- d. Les unités Soviétique ou de l'Axe avec un diamant apparaissent aussi dans le Scénario 7
- e. Les unités Soviétique ou de l'Axe avec une étoile apparaissent aussi dans le Scénario 8.

**4.2.5** Les Codes de Renfort et de placement présent dans la case de couleur des scénarios :

**Note :** Bien que les cases de couleur des scénarios puissent indiquer qu'une unité est employée dans deux, ou plus, scénarios, tout codes de renfort dans la case s'appliqueront à un ou deux scénarios seulement.

Couleur de la case	Le code de placement s'applique au :
Rouge	Scénario 1 seulement
Ocre	Scénario 2 et 5 seulement
Vert clair	Scénario 4 et 5 seulement
Marron clair	Scénario 4 et 5 seulement

Violet	Scénario 8 seulement
--------	----------------------

**a. Codes d'Installation :** les unités placées au début d'un scénario (ou étant placé comme des renforts) sur une carte auront généralement la lettre de la Carte suivi de quatre chiffres indiquant le numéro d'hex de cette carte (**Exemple :** B2613).

**Note :** si la case de couleur de scénario d'une unité ne contient aucun code d'installation, l'unité utilisera le verso du pion pour le scénario. La carte d'installation du scénario fournira le statut et le placement correct de l'unité.

**b. Codes de Renfort :**

- Entrée de bord de carte : si n'importe quelle unité a l'option pour entrer par un bord de carte, le code commencera par :
  - e. (entrée par le bord **est**)
  - s. (entrée par le bord **sud**)
  - w. (entrée par le bord **ouest**)
  - n. (entrée par le bord **nord**).
- Les lettres des cartes A, B, C, L, W et In [Inset, l'encart de Léninegrad] peuvent suivre le code de bord de carte. L'entrée doit se faire par n'importe quel hex de source de ravitaillement le long du bord de carte indiqué, à moins que les instructions du scénario n'excluent certaines parties du bord de carte (exemple : sB indiquerait le bord sud de la carte B), ou à moins que cela ne soit spécifié autrement sur les cartes d'installation du scénario.
- **Codes Spéciaux :**
  - c = placez l'unité dans n'importe quel hex ami de ville principale, ou hex de ville (non adjacent à une unité de combat terrestre ennemie) qui soit en ravitaillement complet.
  - v = placement d'hex ou tour d'entrée variable. Les détails d'entrée seront trouvés sur la carte d'installation du scénario.
  - # = le tour de jeu du scénario où l'unité entre en renfort.

**PG#** = l'unité fait partie d'un Groupe de *Pool* de Renfort Spécial.

**Exemple 1 :** "eWv" = une unité entrant par le bord est de Carte W mais avec un hex, ou tour, d'entrée variable.

**Exemple 2 :** "36 eL" = une unité qui entre au GT36 (tour de jeu 36) sur le bord est de la Carte L.

**Exemple 3 :** "PG 11" = une unité qui fait partie du Groupe de *Pool* de Renfort Spécial 11.

## 4.3 Entrée des unités de Ravitaillement

**4.3.1** Les MSUs et les dépôts soviétiques entrent en jeu de la façon suivante :

- par les hex sources de ravitaillement des bords de cartes

spécifiés par les instructions du scénario.

- Sur des hex de ville principale amie non encerclés.

4.3.2 Les MSUs et les dépôts de l'Axe entrent en jeu par les hex sources de ravitaillement spécifiés par les instructions du scénario.

## 5.0 Comment installer un Scénario

Suivez l'ordre ci-dessous :

### 5.1 Choix du Scénario

Chaque scénario commence en désignant :

- a. La Carte (ou les Cartes) à utiliser.
- b. Les Cartes d'installation soviétique et de l'Axe à utiliser.
- c. Les Cartes de Scénario à utiliser.
- d. Quelles couleurs, de Case de Couleur de Scénario et/ou icônes de code de Scénario, seront employées.

### 5.2 Cartes et Tableaux d'installation

Employez les cartes et tableaux suivants pour tous les scénarios :

- a. Cartes de Reconstructions/Statut des unités aériennes de l'Axe et Soviétique.
- b. Les deux cartes d'aides de jeu double.
- c. Les autres cartes d'aides de jeu.

### 5.3 Placement des marqueurs sur les carte d'aide de jeu

- a. Marqueurs VP. Placez les deux marqueurs sur la case zéro de la piste de Point de Victoire (placé sur la carte de Reconstructions/Statut des unités aériennes de l'Axe) à moins que cela ne soit spécifié autrement dans les instructions du scénario.
- b. Marqueurs de perte de Blindé/artillerie soviétique et de l'Axe. Placez les dans les cases zéro de leur piste respective (placé sur la carte de Reconstructions/Statut des unités aériennes Soviétiques) à moins que cela ne soit spécifié autrement dans les instructions du scénario.
- c. Placer le marqueur d'Attaques Soviétiques Obligatoire pas encore effectuée sur la piste de Perte/Remplacement soviétique. Dans la plupart des scénarios, ce marqueur commencera sur zéro, mais parfois les Soviétiques commencent un scénario avec des attaques obligatoires pas encore effectuée.
- d. Les marqueurs de Remplacement Soviétique et de l'Axe sont placés sur les cases de la piste de Pertes/Remplacement Soviétiques et de l'Axe comme spécifié par les instructions du scénario.

- e. Placez le marqueur du Tour de Jeu dans la case du tour où commence le scénario joué. Référez-vous au code inscrit sur le tableau des tours de jeu.

## 5.4 Placement des unités du Scénario

### 5.4.1 Unités Inconnues

#### 5.4.1.1 Unités UR / MG

- a. Si c'est indiqué par les cartes d'installation du scénario, placez toutes les unités inconnues pré triées UR/MG Soviétiques dans une tasse opaque. Piochez ces unités au hasard et placez-les sur leurs faces inconnues sur la carte d'installation.
- b. Pour n'importe quel scénario où les deux joueurs sont d'accord, le joueur Soviétique peut trier ces unités UR/MG avec les cases de Couleur de Scénario et les hex d'installation correctes pour le scénario joué. Ces unités seront placées face connue sur la carte. Le joueur Soviétique enlève les unités de force de défense zéro immédiatement et les place dans la tasse opaque. La règle standard du système de tasse opaque pour contenir les unités éliminées et la prise aléatoire de renforts reste inchangée.

#### 5.4.1.2 Milice Inconnues (inclus dans le scénario)

- a. Placez toutes les unités de Milices Soviétiques inconnues dans une seconde tasse opaque [PB 7.4.1]. Piochez ces unités aléatoirement et placez les face inconnue visible sur la carte d'installation.
- b. Ensuite, prenez les unités LDNO inconnues [PB 7.4.2]. Placez les unités LDNO connues. Mettez les unités LDNO restantes dans la tasse opaque. Piochez ces unités aléatoirement et placez les face inconnue visible sur la carte d'installation.

5.4.2 Placez les unités terrestres et aériennes restantes sur le diagramme d'installation dans leurs cases désignées. Certaines cases d'unité sur les cartes d'installation sont ombrées. Une case ombrée indique qu'une unité est placée face retournée parce que :

- a. Elle est à la force réduite.
- b. C'est une unité de Milice ou UR/MG commençant le jeu sur sa face inconnue.
- c. L'artillerie super-lourde de l'Axe ou l'artillerie sur rail Soviétique sont placées en mode de tir.
- d. Les HQs soviétique sont Non-Op.
- e. Les points fortifié sont en construction.
- f. Une unité de ravitaillement est placée sur sa face dépôt.

**Note :** Certains pions ont leur coté verso marqué avec une case couleur de scénario et des codes d'installation pour certains scénarios où ils sont placés sur ce coté, alors qu'ils ne sont pas pour d'autres scénarios. Dans tous les cas une case ombrée sur la carte d'installation a la priorité sur les codes d'installation inscrits sur les pions.

5.4.3 Placez les marqueurs de perte de pas, ravitaillement de secours, ou des marqueurs de Niveau d'Interdiction sur les unités indiquées par les cartes d'installation.

**Note d'Installation Importante :** Beaucoup d'articles trouvé dans les sections d'installation des modules précédents de **Barbarossa** (comme les marqueurs "Railheads", "Railcut", les marqueurs de Perte de Pas etc...) ne seront plus inclus dans ce Livret de Jeu parce que toutes ces informations de placement sont indiquées par des schémas sur les cartes d'installations.

## 5.5 Transfert des Unités de Départ

5.5.1 Déplacez les unités aériennes de départ dans leurs cases appropriées sur les diagrammes de Statut d'Unité aériennes.

5.5.2 Placez les unités terrestres sur les hex de carte indiqués.

5.5.3 Placez tous les marqueurs "Railhead", "Railcut" et les marqueurs de Point fortifié dans les hex de carte désignés par les instructions du scénario.

## 5.6 Exceptions et Changements

5.6.1 Prenez le temps pour vous familiariser avec les exceptions aux Règles Standard de Barbarossa (Barbarossa Standart Rules, BSRs) contenu dans la Section 6.0 de ce Livre de Jeu et celle du scénario que vous jouez.

5.6.2 Quelque mécanisme de jeu employée dans les modules de *Army Group South* et *Army Group Center* ont été changée pour *Army Group North*. Les cartes d'aide de jeu, les tables et, dans certains cas, les BSRs ont été révisés pour refléter les changements.

- a. Le DRM maximum pour le tir AA Soviétique provenant des unités AA e/ou des HQs est +2, indépendamment du nombre d'unités dans ou adjacentes à un hex de mission aérienne de l'Axe. Ce maximum est appliqué avant les DRMs négatifs.
- b. Flottes [PB 8.5]. Il y a maintenant des flottes Soviétiques et de l'Axe. Les flottes se déplacent maintenant dans la Phase de Mouvement et la Phase de Mouvement Motorisée
- c. Les règles navales étendue [PB 8.0] couvre maintenant les types de Ports (nouveau), le Transport maritime (réviser), les pertes maritimes (nouveau), l'Interdiction de Port (nouveau), les opérations Amphibies (réviser), les Unités Navales (nouveau) et les Flottes (réviser).
- d. **Nouveau :** l'artillerie soviétique sur rail fonctionne comme l'artillerie allemande sur rail, sauf que les unités n'ont pas de DRM d'attaque dans le mode de support et elles ne comptent pas dans la limite des 4 unités d'artillerie Soviétique).
- e. Les débordements peuvent maintenant être faits dans le terrain de marais (marsh) pendant le temps sec ou de gel.
- f. La Table de Reddition a été modifiée pour couvrir la probabilité accrue de reddition d'artillerie côtière isolée ou d'unité de milice.

g. L'encart de Léningrad. La densité d'unité dans le secteur de Léningrad nécessite un changement d'échelle afin d'empêcher l'empilement massif et un environnement de jeu statique, et d'attrition.

h. Le nouveau code d'installation montrant le tour d'entrée (Game Turn, GT) et le numéro de Groupe de *Pool* de renforcement spécial est maintenant indiqué dans les cases de couleur de scénario sur les pions de l'unité.

i. Les unités attaquant portant des marqueurs de Retraite Prolongée ne peut pas s'avancer après le combat.

## 5.7 Commencer le Jeu

Allez à la séquence de jeu étendue décrite à la fin de ce Livret de Jeu et commencez le jeu.

## 6.0 Règles Spéciales

Les BSRs ne peuvent couvrir toutes les situations des scénarios. Les modifications et/ou les compléments aux BSRs qui s'applique à deux, ou plus, scénarios sont inscrites ici.

### 6.1 La Frontière de Groupe D'armée

C'est une ligne administrative et tactique tracée sur les cartes de l'OKH, utilisée comme une barrière pour tenir les formations de combat et administratives des groupes d'armée de se mélanger, aussi bien que réserver les routes critique et voie ferrées pour leurs groupes d'armée respectifs. Cette frontière (sur la Carte C) sera abrégée pour des références futures dans ce livret de jeu en FGA (Frontière de Groupe d'Armée).

6.1.1 Les unités de l'axe se plaçant au nord de la FGA sur la Carte C font partie du Groupe d'Armée Nord et peut entrer à n'importe quel hex au sud de la FGA.

6.1.2 Les unités de combat terrestres Soviétique ne peuvent bouger à travers la FGA (à moins que cela ne soit permis par les instructions du scénario).

6.1.3 Le ravitaillement complet pour les unités de l'Axe dans AGN peut être tracé à travers la FGA sans restrictions. Les unités soviétiques perdront la capacité de tracer le ravitaillement complet à travers la FGA après quelques tours (comme cela est noté dans les instructions des scénarios) reflétant l'avance de l'Axe vers l'est du Groupe d'Armée Centre. Cependant les MSUs et dépôts Soviétique et de l'Axe assignées à AGN, , ne peuvent pas traverser la FGA par : la route, la voie terrestre, le rail, le transport aérien.

### 6.2 Météo Historique

Le temps réel pour chaque tour de jeu est imprimé sur les pistes des Tours. Il peut être employé pour n'importe quel scénario selon un accord mutuel entre joueurs.

### 6.3 Chemins de fer

La situation de chemin de fer dans l'Estonie Soviétique-occupée, la

Lettonie et la Lituanie était unique. Ces pays ont employé un écartement de voie ferrée occidentale et en avait une réserve importante au moment où ils ont été occupés par les Soviétiques. Les Soviétiques ont converti plusieurs des lignes principales à la largeur Soviétique, mais ils ont compté sur l'équipement "capturé" sur les voies ferrées occidentales pour tenir leurs troupes en ravitaillement dans de nombreux cas.

**6.3.1** Les lignes converties à l'écartement Soviétique. En Estonie, Lettonie et Lituanie, considérez les rampes de rail comme converti à l'écartement Soviétique et elles commencent le jeu amie au joueur Soviétique.

**6.3.2 Traçage du Ravitaillement.** Tous les hex de rail dans l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie sont considérés amicaux pour des buts de ravitaillement aux unités Soviétiques avant qu'un marqueur "Railhead" de l'Axe n'entre ou passe sur eux.

**6.3.3 Capacité de Rail de l'Axe.** La capacité de Chemin de fer de l'Axe est 6 points d'empilement par carte et par tour de jeu.

#### 6.3.4 Capacité de Chemin de fer Soviétique :

- Zéro points par GT sur la Carte C
- 6 points d'empilement par GT sur les Cartes A et B.
- 14 points d'empilement par GT sur les Cartes L, W et l'encart de Léningrad

**Note :** Parce que les Soviétiques ne peuvent pas utiliser le Mouvement par voie ferrée pendant les cinq premiers GTs, en raison des restrictions de mauvaises préparations à l'invasion, assigner une capacité de rail sur la carte C qui est rapidement contrôlée par les unités de l'Axe semble superflus.

**6.3.5 Augmentation de la capacité de transport des troupes de l'Axe et du Soviétique.** Dans certains cas, principalement pour les renforts de l'Axe, les hex de placement ne sont pas des hex de bord de carte, mais des hex sur-carte avec des voies ferrées. Chaque unité placée dans un tel hex peut se déplacer de toute son AM (compter l'hex de placement comme un hex "hors carte" adjacent à un bord de carte et le premier hex entré comme "un bord de carte"). Si plusieurs unités avec des SV plus grand que dix sont prévues pour entrer sur un hex de rail sur-carte, chacune peut entrer et se déplacer individuellement.

**Note :** Deux groupes de *Pool* de Renfort Soviétique entrent par voie ferrée. Elles ne comptent pas dans la capacité du Chemin de fer Soviétique sur n'importe quelles cartes entrées.

#### 6.3.6 Conversion de Rail de l'Axe

##### a. GT 1 à GT 10 :

1. la carte A, B, C (au nord de la FGA), L et W : six Points de Conversion de Rail (PCRs) par tour (pour toutes les cartes, pas par carte comme dans AGS et AGC).
2. Dans les frontières de la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie : huit PCRs au total par tour en plus des six PCRs disponibles pour les Cartes A, B, C (au nord de la FGA), L et W.

3. Dans les frontières de la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie:

- N'importe quelle ligne de rail peut être convertie au taux de huit PCRs par tour en employant n'importe quelle combinaison de PCRS disponible au joueur de l'Axe [exception à BSR19.2.2].
- Une deuxième ligne de rail peut être convertie au taux de six PCRs par le tour employant n'importe quelle combinaison de PCRS disponible au Joueur d'Axe [l'exception à BSR19.2.2].

**Note :** la conversion de rail de l'Axe dans les États Baltes s'est effectuée beaucoup plus rapidement que dans d'autres secteurs en raison de la collaboration active des habitants et la vitesse du retrait Soviétique.

4. Dans les frontières de la Russie le maximum est de quatre PCRs pour la conversion sur n'importe quelle ligne.

##### b. GT11 à GT47

1. la carte A, B, C (au nord de la FGA), L et W: dix PCRs par tour (pour toutes les cartes, pas par carte comme dans AGS et AGC).

2. Dans les frontières de la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie : six PCRs par tour en plus des dix PCRs disponibles pour les Cartes A, B, C (au nord de la FGA), L et W

3. Dans les frontières de la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie :

N'importe quelle ligne de rail peut être convertie au taux de six PCRs par tour en employant n'importe quelle combinaison de PCRS disponible au Joueur de l'Axe [l'exception à BSR19.2.2].

4. Dans les frontières de la Russie le maximum est quatre PCRs pour la conversion de n'importe quelle ligne.

## 6.4 Table de Résultats de Renforcement Soviétique Rx2

(Exception à BSRs 8.3.1 Groupes de *Pool* et 22.12.2 "libération" de Garnison)

**6.4.1** La Table de Remplacements Soviétique permet dans plusieurs scénarios de prendre plus d'un Groupe de *Pool* Spécial de Renfort par tour. N'importe quel résultat Soviétique Rx2 permet au joueur Soviétique de prendre deux groupes potentiels.

**6.4.2** Les résultats Rx2 permettent aussi au joueur Soviétique de libérer deux hex de Garnison par tour s'il le souhaite.

**6.4.3** Le joueur Soviétique peut "relâcher" les deux hex de garnison et recevoir le Groupe de *Pool* désigné par le résultat Rx2 tant que le total de l'un et l'autre n'excède pas deux.

**Exemple :** Sur un résultat Rx2, le joueur Soviétique pourrait

recevoir un Groupe de *Pool* et libérer un hex de Garnison.

## 6.5 Sortie de Carte

( Exception à BSR 10.5.7 Sortie de Cartes)

**6.5.1** Un scénario peut exiger que des unités sortent par des bords de carte pour obtenir des conditions de victoire. Il coûte un PM à une unité pour quitter d'un hex de bord de carte (ou l'hex de bord de secteur de scénario). Une unité peut sortir seulement pendant une phase de mouvement ami où il lui est permis de se déplacer. Les unités soviétiques peuvent aussi reculer d'un hex de bord de carte sans aucun coût de PM suite au combat. Les unités qui sortent ne requiert pas un ravitaillement complet. Les unités qui sortent ne peuvent pas retourner sur la carte. Les unités qui sortent ne sont pas éliminées, elles ne comptent non plus pour les VPs.

**6.5.2** Certains scénarios inscrivent les hex de bord de carte spécifiques (ou le rayon d'action d'hex) par lequel les unités de l'Axe doivent sortir pour que le joueur de l'Axe évite des pénalités de VP ou marquer des VPs. Si n'importe quel nombre d'unités de l'Axe sort par un secteur de sortie de Point de Victoire, aucune unité Soviétique ne peut par la suite entrer par ce secteur mais elles peuvent toujours sortir par ce secteur.

## 6.6 Modifications de la Carte d'Installation

**6.6.1** Retrait - Ne peut pas Annuler (Exception à BSR 8.6.3)

a. Tout les retraits de *Army Group North* ne peuvent pas être empêcher. Les retraits qui ne peuvent être évités sont simplement marqué sur les Cartes d'Installation des scénarios. Ces retraits arrive à cause de circonstances spéciales.

b. Aucun des deux joueurs ne peut payer des VPs par BSR8.6.3 pour annuler le retrait des unités qui ont la mention "Cannot Cancel" sur leur carte d'installation.

**6.6.2** Certaines unités sont marquées "to AGS" ou "to AGC." En combinant ce jeu avec *Army Group South* ou *Army Group Center*, ce retrait devient facultatif et sans coût de VP; si elles ne sont pas enlevées, les unités n'apparaissent pas dans le secteur d'*Army Group South* (ou *Center*). Employez seulement un jeu de pions; la même unité ne peut pas apparaître en même temps dans les secteurs de jeu des deux jeux.

**6.6.3** Certaines unités sont marquées "from AGS" ou "from AGC." Ici, à l'inverse de 6.6.2 ci-dessus, elles arrivent des jeux *Army Group Center* ou *Army Group South* et donc ne peuvent pas être reçu à moins qu'elles ne soient retiré du secteur de jeu des modules concernés.

**Note de Conception :** Il est inévitable que les propriétaires de plusieurs jeux de cette série veuillent les combiner, donc certaines directives sont nécessaires afin de montrer les unités qui se chevauchent d'un jeu à l'autre. En combinant les jeux, les joueurs peuvent déplacer les unités comme ils désirent.

**6.6.4 Ne bouge pas (● ou ●●)**

a. Chaque fois qu'un hex d'installation est suivi par un ou deux points noirs, les unités dans cet hex ne peuvent se déplacer pour un ou deux tours.

**Note de Conception :** La désignation "ne bouge pas" (Do Not Move) est employé le plus souvent pour les unités Soviétiques et reflète la mobilisation ou bien désorganisation du début de la guerre.

b. La désignation "Ne bouge pas" est semblable (mais pas identique) aux restrictions des hex de Garnison. Les unités appliquant les restrictions "Ne bouge pas":

1. Ne peuvent pas se déplacer même quand elles sont adjacentes aux unités ennemies.

2. Peuvent attaquer et retraiter normalement. Elles ne peuvent pas s'avancer après le combat. L'engagement dans le combat ne sort pas les unités de leur statut "Ne bouge pas".

3. Il y a maintenant des marqueurs "Do Not Move" (Ne bouge pas). Les joueurs sont toujours libres de tourner les unités qui ne bouge pas de 90 ou 180 degrés pour dénoter leur statut sur la carte, ou employer les marqueurs à la place.

## 6.7 Points de Remplacement (PRs)

( Exception aux BSRs 7.1 et 7.2)

**6.7.1** Chaque camp peut recevoir un nombres limités de PRs "utilisé ou perdu" sur certaines cartes de scénario. Si un RP ne peut pas être employé au tour reçu, il est perdu.

**6.7.2** Dans certains scénarios commençant au tour 35 (GT35), le joueur soviétique est limité dans l'utilisation de RPs de Type I (représentant les troupes mobilisées à la hâte).

a. Le premier PR de Type I reçu à chaque tour de jeu peut être employé pour n'importe quelle unité d'infanterie éligible ou économisé.

b. Si deux, ou plus, PRs de Type I sont reçu. Le second PR reçu doit être employé pour piocher une unité UR/MG dans la tasse opaque. Si un troisième PR de Type I est reçu, il doit être dépensé pour une second unité UR/MG ou une unité de type Milice dans la cases de Cadre, ou renforcer une division, ou une brigade, de Milice qui porte un marqueur de Remplacements.

c. le 2ème et 3ème PR de Type I sont "utilisés ou perdus". Si le type d'unité approprié n'est pas disponible au tour où le PR est reçu, le PR est perdu.

d. si un 4ème ou 5ème PR de Type I est reçu, ils peuvent être employés pour n'importe quelle unité d'infanterie éligible ou économisés.

## 6.8 L'Encart de Léningrad

La densité d'unité dans le secteur de Léningrad a engendré un changement d'échelle afin d'empêcher l'empilement massif et un environnement de jeu statique, et d'attrition. Référez-vous à la Section 15 (l'Encart de Léningrad) dans ce Livret de Jeu pour les règles couvrant la transition à une nouvelle échelle, le mouvement,

l'empilement, le combat, le scindement des régiments de Panzer, les missions aériennes et plus.

## 7.0 Unités Spéciales

### 7.1 Artillerie Superbe Lourde

**7.1.1 Placement de départ.** Les instructions de scénario spécifieront si les unités d'artillerie S-H sont placées en mode Mobile ou de Tir.

**7.1.2 Artillerie de Chemin de fer Soviétique** (Complément à BSRs 11.1.2 [exception 2], 22.7.2 et 22.7.3). L'artillerie de chemin de fer S-H Soviétique fonctionne de la même façon que l'artillerie de chemin de fer S-H Allemande sauf :

- a. L'unité n'a aucun DRM pour l'attaque dans un combat *et*
- b. chaque unité d'artillerie sur chemin de fer S-H compte dans la limite des 4 unités d'artillerie maximum par attaque.

### 7.2 Unités Entgiftungs (Ent)

( Complément à BSR22.7.3A et b : Artillerie S-H)

**7.2.1** Les unités Ent ( Décontamination Chimique) ont de gros *Nebelwerfer* (Lance Roquettes) qui prennent un temps considérable pour se placer. Les unités Ent combinent les particularités des *Nebelwerfer* "régulier" et du mouvement de l'artillerie S-H

- a. Comme les unités de *Nebelwerfer*, les unités Ent ont une AM (Allocation de mouvement, AM orange).
- b. Les unités Ent, comme les unités d'artillerie S-H, ont deux modes (Mobile et Tir). Les unités Ent peuvent se déplacer seulement dans leur Mode Mobile et fournir un appui seulement dans leur Mode Tir.
- c. Les unités Ent changent de modes pendant la Phase de construction de l'Axe, exactement comme des unités de S-H.

**7.2.2** Une fois dans le Mode Tir, il n'y a aucune différence entre des unités Ent et des unités *Nebelwerfer*. Les unités Ent n'ont pas un DRM de support comme les unités de S-H.

### 7.3 Unités de FlmPz allemandes

( Exception à BSRs 15.6.7, 15.6.8, 16.3.5, 16.5.2c et la table d'Effets des Combats.)

Les unités de FlmPz ne sont jamais considéré comme des blindés. Ces unités étaient constituées de chars obsolète Allemands et Français où l'on remplaçait l'armement principal par un lance-flammes, les rendant inaptes aux combats de blindés.

### 7.4 Unités de Milice Soviétiques

Les villes Baltes étaient pro-axe. Il n'y a qu'à Lénningrad qu'étaient formées un nombre significatifs d'unités de milice.

#### 7.4.1 Brigade de Milice Soviétiques.

- a. Placement (Exception à BSRs 8.5 et 22. 10.3).  
Les seules brigades de Milice Soviétiques dans AGN sont celles de

Lénningrad (avec l'appellation "L'grad" sur le verso des pions). Elles sont placés seulement dans des hex principaux de la ville de Lénningrad.

A la différence des modules précédents, ces Brigades de Milice ne peuvent pas être placée à l'extérieur de Lénningrad dans un rayon de cinq hex.

- b. Retraites (exception à BSR 8.5 et addition à BSR 11.4.3.j)

Les brigades de Milice "L'grad" sont retraités de la même façon que les unités qui ont été débordées. Le joueur de l'Axe détermine l'itinéraire de retraite. La brigade de Milice retraité reçoit un marqueur de Débordement (Overrun). Les unités de l'axe avancent après le combat normalement.

**Note de Conception :** Non formé et pathétiquement équipé, ces Brigades étaient des grandes foules armées.

- c. Les brigades "L'grad" peuvent être converties en points de Remplacement [BSR7.2c] de la même manière que les autres unités de Milice. Cependant les brigades "L'grad" à deux pas peuvent convertir seulement un pas par tour.

#### 7.4.2 Les divisions LDNO (Milice de Lénningrad).

( Complément aux BSRS 8.5 et 22.10.2-3)

Ces unités Soviétiques sont marqué "LDNO" sur leurs faces inconnues et sont marqué comme LDNO (la Milice de Lénningrad) ou LGDNO (la Milice de Lénningrad de la Garde [prendre la dénomination Garde comme synonyme d'élite]) sur leurs faces connues. Elles fonctionnent toutes comme des unités de Milice avec les exceptions suivantes :

- a. Les divisions LDNO inconnues, peuvent se déplacer normalement sur leur faces inconnues.
- b. Les divisions LDNO peut être déplacé à plus de cinq hex de Lénningrad à tout moment [Exception aux BSRs 8.5 et 22.10.2].

c. Les divisions LDNO retournées pendant le combat peuvent avoir plus d'un pas de combat. N'importe quelle Division LDNO avec une force de défense (DS, Defense Strength) de trois ou plus contient deux pas. En raison de sa face inconnue (?), on ne peut pas retourner une division LDNO si seulement un pas est perdu. Placez une Perte de Pas sur une Division LDNO qui perd un de ses deux pas (exception à BSRs 16.3.2 et 16.3.3). Enlevez immédiatement du jeu les divisions LDNO dont la force est égale à zéro.

d. Les divisions LDNO peuvent être converti en points de Remplacement de Type I [BSR7.2c] de la même manière que les autres unités de Milice. Cependant ,les divisions LDNO à deux pas peuvent convertir seulement un pas par tour.

**7.4.3 Les unités de Milice MG.** Il y a neuf unités de MG avec des cases de type d'unité de milice jaunes sur leurs faces connues. Bien que ces unités aient été formées presque exclusivement en dehors de la milice de Lénningrad, elles n'ont pas les restrictions de placement de la Milice, mais doivent observer certaines restrictions de placement des scénarios.

## 7.5 Partisans Nationalistes Estoniens

7.5.1 Ces cinq unités ne doivent jamais tracer de ligne de ravitaillement pour être en ravitaillement complet, et ne sont pas soumises au Ravitaillement d'Attaque.

7.5.2 Les unités de partisan estoniens ne peuvent jamais sortir volontairement d'Estonie et sont éliminées si elles sont forcées de reculer à travers un coté d'hex de frontière Estonien. Elles peuvent occuper des hex de frontière Estoniens, mais ne peuvent pas déplacer ou s'avancer à travers eux.

**Note :** On permet à ces unités d'employer le transport maritime pour se déplacer entre l'Estonie du continent et les Îles Moonsund.

7.5.3 Le camp adverse (la sécurité allemande) est employé seulement dans des Scénarios 5 et 6 comme une particularité de conversion; ce n'est pas un pas de force réduit.

## 7.6 Groupe Soviétique Hango

Hango était une base navale sur la côte de la Finlande (juste à l'extérieur du secteur de la carte de jeu) que l'on a donné aux Soviétiques suite à la Guerre Hiver de 39/40. La garnison Soviétique a historiquement évacué vers Léninegrad en décembre, mais aurait pu le faire plus tôt. Le joueur Soviétique a l'option dans plusieurs scénarios d'introduire tout ou partie du Groupe Hango. Les procédures pour l'entrée de ces unités sont décrites dans les scénarios.

## 7.7 Les RSCs Allemand 2-2-5

( Complément à BSR 23.0)

7.7.1 Le joueur allemand a maintenant des Pions de Régiment de substitutions (RSCs) avec deux forces d'attaque (AS, Attack Strength) différentes.

7.7.2 Le traditionnel RSC avec un AS d'un pas peut être créé par une réduction permise d'un pas de n'importe quelle division de type d'infanterie allemande.

7.7.3 Un nouveau RSC avec un AS de deux peut être créé seulement quand la réduction de pas d'une division de type d'infanterie allemande cause une perte de deux points d'attaque.

**Exemple :** la Division d'Infanterie allemande 7-8-5 sur sa face à pleine force avec un marqueur de Perte de Pas est choisie pour créer un RSC. Avec le marqueur de Perte de Pas, la force d'attaque actuelle de la division est 5. En réduisant la division d'un pas pour créer le RSC, le marqueur de Perte de Pas est enlevé et on retourne la division sur son côté de force réduit 4-4-5, entraînant une réduction d'un point de force d'attaque. Le seul RSC qui pourrait être créé est un traditionnel RSC 1-2-5.

7.7.4 L'un ou l'autre type de RSC peut être employé pour reconstituer un pas d'une division allemande de types infanterie.

## 8.0 Règles Navales

## 8.1 Mouvement Naval et zones maritimes

8.1.1 Les cartes d'*Army Group North* sont divisées en Zones Maritimes pour le mouvement des unités Navales et le transport maritime.

**Note :** les deux cases de Transport maritime hors-cartes des Ports Hango (Soviétiques) et de la Baltique (Axe) comptent aussi comme des Zones Maritimes pour des buts de mouvement navals.

8.1.2 Toutes les unités navales et les transports utilisent le mouvement naval.

Les unités navales sont représentées par des pions. Quand le mouvement naval arrive, les pions d'unités navals sont physiquement déplacés.

Les transports n'ont aucun pion. Chaque camp possède une capacité de transport mesurée dans des Points de Transport maritime [8.3.2]. Quand le mouvement naval arrive, les unités transportées sont physiquement déplacées.

8.1.3 Le mouvement naval pour les unités navales et les Transports est mesuré en termes de Points de Mouvement Navals (PMN).

Les unités Navales ont une allocation de PMN sur la partie droite de chaque pion

Les transports peuvent dépenser un ou deux PMNs dans la Phase de Mouvement Amie

Les unités de flottille et des Assauts Amphibies emploient toujours le mouvement par hex.

a. Il y a seulement un coût unique de PMN - il coûte un PMN pour une Unité Navale ou un transporteur pour entrer dans une Zone maritime à partir d'un Port ou d'une Zone maritime adjacente.

**Note :** Tous les hex de port sont dans, ou adjacent, à une zone maritime. Le port principal de Tallinn est adjacent à deux zones maritimes. Une Unité Navale ou de Transport quittant Tallinn a l'option d'entrer dans l'une ou l'autre zone maritime adjacente (la Zone de Moonsund ou du Golfe de Finlande).

b. Une fois dans une zone maritime, une Unité Navale ou de Transport peut :

- Etre placé sur n'importe quel hex de mer ou côtier dans cette zone maritime. Si c'est une unité navale, la mer ou l'hex côtier peut être dans le rayon d'action d'un Hex du Défenseur pour fournir un appui offensif ou défensif.
- Entrez dans une Zone Maritime adjacente (si un PMN est disponible)
- Entrez dans un hex de port qui soit dans, ou adjacent à, la Zone Maritime sans coût de PMN.

c. Toutes les Unités Navales doivent finir la phase de mouvement

finale amie de chaque tour de jeu dans un port.

**Exception :** Mouvement de Réaction Naval [8.2.2.b].

- Les cuirassés et des croiseurs peuvent seulement occuper des ports principaux.
  - Les destroyers peuvent occuper les ports mineurs et les ports principaux
- d. Tous les navires de transports doivent finir la phase de mouvement ami dans un port.
- Les navires de transports peuvent occuper n'importe quel type de port.
- e. Les unités Navales sont déplacées séparément. Les unités déplacées par des navires de transports peuvent être déplacées séparément ou en piles.

**Exemple de Mouvement :** l'Unité Navale Soviétique *Kirov* (avec une allocation PMN de 3) commence la phase de mouvement motorisé Soviétique dans le port principal de Riga (l'hex B1637). Le joueur Soviétique prend le *Kirov* et le place dans l'hex du port principal de *Kronstadt* (L3005). Le *Kirov* a maintenant dépensé ses trois PMNs pour la phase (un point pour entrer dans la Zone Maritime de Riga, un deuxième point pour entrer dans la Zone Maritime du Golfe de Finlande et le troisième point pour entrer dans la Zone Maritime de Léninegrad).

## 8.2 Exécution du Mouvement Naval

**8.2.1** Le mouvement naval s'effectue à la fin de tous les mouvements terrestres des phases de Mouvement, Mouvements Motorisés et des Phases de Réaction.

### 8.2.2 Les Unités Navales.

- a. Taux de Mouvement Navals dans la Phase Mouvement et de Mouvement Motorisée.
- Les unités Navales peuvent dépenser toute leur allocation de point de mouvement imprimée à chaque phase de mouvement

**Exception :** l'unité navale Soviétique *Petropavlovsk* a une allocation de mouvement de zéro, et ne peut pas sortir de son hex de placement. Historiquement, ce bateau était en construction et a été employé comme une plate-forme de tir stationnaire parce qu'il était incapable de naviguer

b. Les unités Navales (seulement) peuvent dépenser jusqu'à deux PMNs pendant leur Phase de Réaction amie, mais doivent commencer et finir la Réaction dans un port ami quelle peuvent occuper [ PB 8.1.3.c].

**8.2.3** Les flottilles peuvent se déplacer jusqu'à seize hex par phase [PB 8.5.3].

**8.2.4** Les navires de transports peuvent se déplacer seulement dans la Phase de Mouvement.

- Les navires de transport Soviétique et de l'Axe peuvent

dépenser deux PMNs pendant la Phase de Mouvement.

## 8.3 Les ports (pour les deux camps)

**8.3.1** Un port capturé pendant une phase de mouvement ou de combat ne peut pas être utilisé pour le Transport maritime ou tracer un itinéraire de ravitaillement jusqu'au tour suivant.

### 8.3.2 Catégories de Port

- **Ancrage :** n'importe quelle village, ville, ou ville principale dans un hex côtier sans symbole d'ancre.
- **Port Mineur :** n'importe quelle village ou ville dans un hex côtier avec un symbole d'ancre.
- **Port Principal :** une ville ou ville principale dans un hex côtier qui contient une ancre dans un cercle.

### 8.3.3 Ports Fournissant un Ravitaillement Complet

- **Ancrage :** fournit un Ravitaillement Complet pour dix SPs qui peuvent tracer un itinéraire dans l'hex.
- **Port Mineur :** fournit un Ravitaillement Complet pour quinze SPs qui peuvent tracer un itinéraire dans l'hex.
- **Port Principal :** fournit un Ravitaillement Complet pour toutes les unités qui peuvent tracer un itinéraire dans l'hex.

### 8.3.4 Capacités de Chargement et déchargement des PTMs

a. La capacité de chargement et déchargement des ports est mesuré en termes de Points de Transport maritime (PTMs) qui sont employé comme des Points de Transport par train.

- **Ancrage :** jusqu'à quatre PTMs peuvent être déchargés et chargés en un tour.
- **Port Mineur :** jusqu'à huit PTMs peuvent être déchargés et chargés en un tour.
- **Port Principal :** jusqu'à seize PTMs peuvent être déchargé et chargé en un tour.

### 8.3.5 Réduction de Capacité Portuaire

a. Si un hex de port est dans une Zone d'Interdiction, réduisez la capacité de chargement et déchargement du port de deux PTMs pour chaque niveau d'Interdiction

b. Si un hex de port est dans le rayon d'action d'unes, ou plusieurs, unités d'artillerie ennemies en ravitaillement complet, réduisez la capacité de chargement et déchargement du port de deux PTMs par unité d'artillerie jusqu'à un maximum de quatre PTMs.

c. Si unes ou plus unités de combat terrestre ennemies sont adjacentes à un hex de port, réduisez la capacité de chargement et déchargement du port de deux PTMs par unité de combat terrestre jusqu'à un maximum de quatre PTMs.

**Note :** Pour que l'on puisse charger/décharger dans un port, même à

taux réduit quand des unités de combat terrestre ennemies sont adjacentes, une unité de combat terrestre amie doit être dans l'hex du port.

- d. Les effets de réduction de capacité de PTM sont cumulatif. La capacité de PTM dans les ancrages et les ports mineurs peut être réduit à zéro.

## 8.4 Transport maritime

**8.4.1** Le transport maritime peut être employé dans le scénario 2 (l'Opération Beowulf), 3 (la Ligne Luga), 5 (la Campagne), 6 (l'Opération de Défense de Léninegrad) et 7 (l'Assaut sur Léninegrad).

### 8.4.2 Unités de Transport/Point de Transport maritime

- Il n'y a aucun pions pour le transport maritime. Les deux camps ont une capacité de bateau marchand suffisante pour transporter les unités éligibles, ainsi aucun mécanisme de perte pour les unités de transports. Cependant les unités transportées peuvent être enlevées ou réduites.
- Les unités terrestres sont transportées sur la base de la capacité de chargement et de déchargement individuelle des ports, et des limites de PTM applicable des scénarios

#### Points de transport maritime

a. Un PTM peut transporter :

- Un point d'empilement d'infanterie non-motorisée (SP)
- Un RP de Type I \*
- Un HQ
- Un MSU

b. Deux PTMs peuvent Transporter :

- Un pas d'unité motorisée (incluant l'artillerie avec une AM orange ou verte) ou un pas de train blindé/canon sur rail.
- Un RP de Type A\*
- Un Dépôt

**Note** : des marqueurs numériques peuvent être employés pour représenter les RPs transportés. Le joueur Soviétique ou de l'Axe devront noter si les marqueurs représentent des RPs de Type I ou A.

### 8.4.3 Règles de Transport maritime

( Complément à la BSR 11.7.8 Transport maritime)

#### 8.4.3.1 Procédure (s'applique, et à l'Axe et au Soviétique)

a. Le transport maritime s'effectue après tout les mouvements terrestres de la Phase de Mouvement de l'Axe et Soviétique.

b. Les unités éligibles doivent occuper un port sur la carte ou une case de transport maritime Hors cartes.

**Note** : les scénarios de campagne ont deux de cases de Transport

maritime Hors carte. L'une est la case des ports de la Baltique de l'Axe, avec empilement illimité. L'autre est la case Hango, Soviétique, avec une limite d'empilement de dix points d'empilement. Des scénarios plus petits spécifieront parfois les unités hors carte qui arriveront par transport maritime sans employer une case de transport maritime.

c. Prendre les unités à transporter d'un port de départ ami.

d. Exécuter le mouvement de transport maritime puisque l'on ne fournit aucun pion de transport, prendre les unités transportés d'un port ami, les unités peuvent maintenant dépenser jusqu'à deux PTMs pour finir le mouvement de transport maritime dans un port ami.

**Note** : Le joueur Soviétique peut devoir lancer le dé sur la Table de Perte Maritime [PB 8 6] pour déterminer si des unités ou des pas sont perdus pendant le transport maritime (consultez le tableau du scénario applicable) les unités de combat terrestres perdues sont placées dans la case Éliminée. Les unités survivantes sont placées sur le port de destination ami.

e. Déchargement. Placez les unités transportés dans le port de destination ami. Des surempilement provisoire peuvent avoir lieu pendant le chargement et le déchargement, mais les limites d'empilement ne peuvent pas être excédées à la fin de la phase de mouvement. Les points d'empilement en excès doivent être éliminés [BSR 3.0e].

f. Le port de destination ami n'a pas besoin d'être occupé à moins que des unités de combat terrestres ennemies ne soient adjacentes à l'hex du port [8.2.3.5.c].

#### g. Unités Déchargées.

- Les unités de combat terrestres déchargées, MSUs et les dépôts ne peuvent pas se déplacer jusqu'au tour suivant.
- Les MSUs et les dépôts peuvent être dépensés au tour suivant pour fournir du ravitaillement d'attaque ou complet.
- Les RPs de Type I ou A doivent être dépensés (de façon normale vers les unités qui peuvent tracer une LOC vers le port) pendant la phase de construction du tour en cours ou il est perdu. Quand le RP est dépensé, réduire ou enlevez les marqueurs numériques.

#### 8.4.3.2 Limitations de Transport maritime de l'Axe

a. Le joueur de l'Axe est limité à 3 PTMs de capacité de transport maritime par GT dans tous les scénarios où le transport naval est possible.

b. Un PTM peut seulement être employé pour transporter un MSU vers un port sur la carte. S'il n'est pas employé pour transporter un MSU, ce PTM est perdu pour le GT.

c. Les deux PTMs restants peuvent être employés à chaque GT pour transporter des unités éligibles [PB 8.4.2].

d. Le transport maritime de l'Axe ne peut pas entrer dans des hex de mer, ou côtiers, dans le rayon d'action d'unités d'artillerie côtières

Soviétiques d'où une ligne de vue peut être tracée.

**Note de Conception :** les Allemands ne voulaient pas risquer de perdre des bateaux marchands dans la Baltique.

**8.4.3.3 Évacuation Soviétique.** Le joueur Soviétique peut doubler le chargement de la capacité d'un port en déclarant une évacuation. Procédure :

- a. L'évacuation arrive le tour après que la déclaration est faite.
- b. Les limites d'empilement dans les hex de port de départ et de destination ne sont pas appliquées pendant le tour d'évacuation, mais sont mises en application à la fin de la prochaine phase de mouvement de GT Soviétique.
- c. La capacité soviétique de PTM disponible sur une Évacuation de GT est doublée.
- d. Les jets de dé soviétiques sur la table de perte maritime reçoivent un DRM de -2 pendant le tour d'évacuation.

**Note de Conception :** La plus grande évacuation Soviétique (Tallinn) fut un désastre. Les Soviétiques ne se sont pas rendus compte que les unités navales avaient mis un nouveau barrage de mine en prévision d'une évacuation. La Luftwaffe et l'artillerie de défense côtière allemande canalisa les convois d'évacuation Soviétiques dans les nouveaux champs de mines. Les pertes de bateau marchand et de personnel furent énormes.

## 8.5 Opérations Amphibies

**8.5.1** Les deux joueurs peuvent conduire des Opérations Amphibies.

- Toutes les Opérations Amphibies sont soumises au Feu d'Artillerie de défense côtière.
- Le mouvement d'opération amphibie est calculé en utilisant des hex au lieu de PTM.
- Il n'y a aucun pion de transport d'assaut amphibie (débarquement -ndt) pour l'un ou l'autre camp.
- Les opérations amphibies Soviétiques ne lancent pas de dé sur la Table de Perte maritime Soviétique.

a. Les opérations Amphibies sont divisées en débarquements et en *Follow-on landing* (débarquement de renforts - ndt).

b. Toutes les Opérations Amphibies doivent :

- Commencer dans un port (ou des ports) **et**
- S'effectuer dans un hex côtier qui ne soit pas éloigné à plus de dix hex des ports où sont embarquées les unités de l'assaut **et**
- Tracer un chemin à partir des ports seulement par des hex côtiers ou de mer contigus (le mouvement peut être dans ou par des hex dans le rayon d'action et la ligne de vue d'unités

d'artillerie côtière ennemies).

c. Les opérations Amphibies ne peuvent pas :

- Être conduites pendant des GTs de tempête.
  - Être utilisées pour évacuer des unités à partir d'hex côtiers sans port (même si elles n'ont été que juste débarquées en renfort) - Pas de "Dunkerque" en Baltique.
- d. Tout les opérations amphibies de l'Axe ont lieu dans la phase de mouvement de l'Axe après que tout les mouvements sur carte ont été achevés.
- e. Toutes les opérations amphibies Soviétiques ont lieu dans la phase de mouvement motorisée Soviétique après que tout les mouvements sur carte ont été achevés.
- f. Traçage du Ravitaillement.

Toutes les unités en opération amphibies sont automatiquement en ravitaillement complet pendant le GT où elles débarquent. Le GT après le débarquement, les unités doivent tracer le ravitaillement normalement.

### 8.5.2 Assauts Amphibies (Débarquements).

a. Unités Éligibles

- **Axe :** unités de type d'infanterie non-motorisées seulement - Infanterie, Infanterie de Montagne, Aéroporté, Sécurité, Partisan, ou Génie de Combat [Voir les Symboles de Type d'Unité].
- **Soviétique :** seulement les unités d'infanterie navale Soviétique tape des unités (les unités avec une case bleue comprenant le symbole d'infanterie).

b. Capacité de Transport d'Unité

- **Axe.** Un maximum de 6 points d'empilement (SPs) d'unités éligibles peuvent être transportés par GT. Les instructions de scénario spécifieront les GTs où sont possibles les débarquements et combien de SPs peuvent être transporté sur ces GTs.

**Note :** les unités de flottille allemandes peuvent toujours s'empiler avec n'importe quelle force de débarquement de l'Axe.

- **Soviétique.** Un maximum d'une unité d'infanterie navale Soviétique par GT peut être transporté gratuitement pour le joueur Soviétique. Les instructions de scénario spécifieront les GTs. On ne permet aucun autre mouvement d'Opération Amphibie.

**Note :** une flottille Soviétique peut toujours s'empiler avec une unité d'infanterie navale Soviétique.

c. **Hex Cibles.** Seulement un hex côtier, à portée, peut être la cible d'un débarquement.

- L'hex côtier peut être vide (même si il est dans une ZOC

ennemi d'un hex de terre adjacent), ou peut être occupé par l'ennemi.

**Exception.** Un débarquement Soviétique peut aussi être employé pour placer une unité dans un hex côtier ami occupé.

**d.** Le joueur de l'Axe peut faire un maximum de deux débarquements par GT (mais ne peut pas excéder la limite de 6 SPs).

**e. Mouvement.** Prenez les unités éligibles des ports de départ et :

- Placez-les dans un hex côtier si il est inoccupé. L'hex côtier peut être dans une ZOC ennemie.

**Note :** Bien qu'une unité ennemie dans un hex côtier adjacent projette une ZOC par le coté d'hex de terre partiel dans l'hex cible, les unités de débarquement se déplacent dans l'hex côtier cible à partir d'un hex de mer adjacent. L'unité ennemie ne peut pas projeter de ZOC par le coté d'hex de mer entre son hex côtier et l'hex de mer occupé par les unités de débarquement. La situation est très semblable aux villes principales où les unités dans des villes principales peuvent sortir dans des hex adjacents aux unités ennemies avec des ZOCs parce que ces ZOCs ne s'étendent dans les hex de villes principales.

- Si l'hex côtier cible est occupé par l'ennemi, placez-les sur un hex de mer adjacent à l'hex côtier cible.

**f.** Résoudre les tirs d'artillerie de défense côtière

**g.** Aucune unité d'Assaut Amphibie ne peut se déplacer plus loin pour le reste du GT courant (mais des avances après combat sont toujours permises).

**h.** Seulement le joueur Soviétique peut traiter les Lacs *Ilmen*, *Pskov*, *Peipus* et les hex du littoral du lac *Ladoga* comme des hex côtiers pour les buts de débarquement.

#### Exemple de débarquement :

Le joueur d'Axe décide (imprudemment) de débarquer sur deux hex côtiers occupés par des unités de défense côtière (DC) Soviétiques.

Le premier hex choisi (A4211) contient un point fortifié Soviétique, une batterie de DC Soviétique avec une force d'appui de 2 et une unité d'infanterie avec une force de défense de 1.

Le deuxième hex Soviétique (A4410) contient un point fortifié et une unité de DC Soviétique avec une force d'appui de 1. Les deux hex sont séparés par un hex côtier et les deux unités de DC sont dans le rayon d'action l'une de l'autre.

Le joueur de l'Axe à de disponible dans des ports, se trouvant dans le rayon d'action, deux RSCs (chacun de force 2-2-5), un régiment de Génie (2-2-5), et deux flottilles en mer.

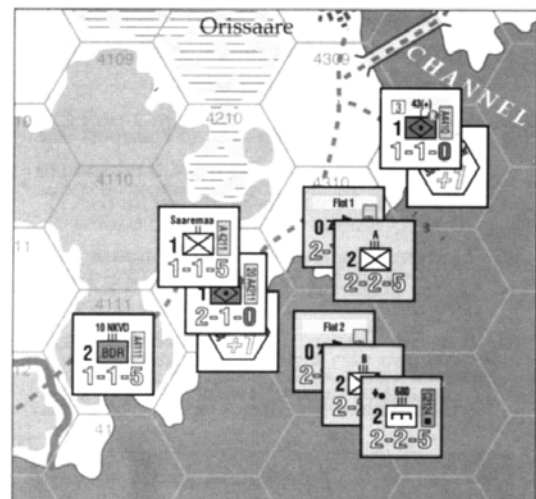
Après la conclusion de tout mouvement terrestre dans la phase de mouvement de l'Axe, les unités de débarquement sont déplacées comme suit :

- Un RSC, l'unité de Génie et une flottille finissent le mouvement dans l'hex de mer 4311 adjacent aux unités Soviétiques de l'hex côtier 4211.
- Les RSCs et la flottille restante finissent le mouvement dans l'hex côtier 4310 (rappelez-vous que des unités de débarquement peuvent occuper des hex côtiers dans des ZOCs ennemies, et l'hex 4310 est dans la ZOC de l'unité d'infanterie Soviétique de 4211).

Le joueur Soviétique choisi comment allouer ses forces d'appui d'artillerie de DC. La batterie en 4410 serait doublée à 2 si elle tire sur les unités de l'Axe en 4310, ou juste 1 si elle tire sur les unités de l'Axe en mer dans l'hex 4311. La batterie en 4211 est doublée à 4 si elle tire sur l'un ou l'autre hex adjacent occupé par les unités de l'Axe. Le joueur Soviétique décide de tirer avec les deux batteries sur les unités dans l'hex de mer 4311. Les 5 points de force d'appui deviennent un nombre de Défense Côtière de 5 avec lequel le joueur Soviétique lance le dé sur la Table de Tir de DC.

Le premier jet d'un dé contre l'unité de flottille est 2. Parce que le jet de dé est inférieur de trois points aux nombre de DC, le résultat est une perte de pas qui élimine l'unité de flottille. Le second jet de dé contre le RSC transporté et l'unité de Génie est 4 (un de moins que le nombre de défense côtière). Ainsi les unités transportées doivent perdre un pas et recevoir un DRM de +1 sur leur jet de dé du combat à venir. L'unité de Génie est retournée pour satisfaire la perte de pas.

Le joueur de l'Axe avait l'intention d'employer les unités dans l'hex côtier 4310 pour attaquer la batterie de DC en 4410, mais maintenant ces unités se joignent aux unités de mer de l'hex 4311 dans une Attaque Déclarée sur l'hex 4211. Le RSC et l'unité de Génie réduite ont une force d'attaque combinée de 3, divisée en deux (arrondir en dessous) ce qui donne 1. La flottille et le RSC dans l'hex côtier 4310 ajoutent une force d'attaque de 4, faisant une force d'attaque totale de 5 contre une force de défense de 2 dans l'hex 4211. A partir de ce moment l'attaque sera conduite en suivant la procédure normale de combat. Le joueur de l'Axe doit être authentiquement concerné de la probabilité à 2 à 1 des chances de retraire la force de débarquement aux ports de départ s'ils sont incapables d'avancer dans l'hex du défenseur 4211.



1. Les unités de débarquement occupant un hex côtier vide ne sont pas obligées d'attaquer des unités adjacentes ennemies. Si les unités de débarquement dans un hex côtier font une Attaque Déclarée (ou participent à une attaque déclarée avec d'autres hex d'attaque, ils doivent adhérer aux dispositions de BSR 12.7 quant aux hex qui doivent être attaqués.

- Le potentiel d'attaque n'est pas divisé par deux pour les unités de débarquement (incluant des flottilles) occupant un hex côtier.
- L'artillerie dans le rayon d'action et les flottilles peuvent aussi être inclus dans ces attaques. Le Combat est résolu normalement.
- Les unités de débarquement et les flottilles peuvent avancer après le combat, si elles obtiennent le résultat nécessaire.
- Si les résultats de combat indiquent une retraite de l'attaquant, les unités de débarquement survivantes sont placées sur leurs ports de départ.

**Exception :** si l'attaque déclarée a été faite en conjonction avec des unités sur des hex terrestres, la retraite peut être faite "sur la terre", si un chemin de retraite valable existe.

2. Si l'hex côtier cible est occupé, les unités de débarquement dans l'hex de mer adjacent doivent déclarer une attaque (ou participer à une attaque déclarée) contre l'hex cible seulement. C'est une exception à la BSR 12.6 qui interdit les attaques dans des hex où les ZOCs amies et ennemies ne se projettent pas et où les unités terrestres ne peuvent, normalement, pas s'avancer.

- Toutes les unités amphibies (incluant les flottilles) dans les hex de mer ont leur potentiel d'attaque divisé par deux (arrondir en-dessous).
- L'artillerie dans le rayon d'action n'est pas divisée en deux.
- Le Combat est résolu normalement.
- Les unités de débarquement et les flottilles doivent s'avancer après le combat, si cela est possible.
- Si les résultats de combat ne permettent pas l'avance de l'attaquant, ou n'indique pas de retraite pour le défenseur, les unités de débarquement survivantes sont placées sur leurs ports de départ.

### 8.5.3 Artillerie de Défense Côtière (DC)

a. les types de mouvement naval suivants sont soumis au tir de DC :

- Tout mouvement d'unité navale.
- Tout mouvement de flotille
- Tout le mouvement d'Assaut Amphibie (Débarquement)
- Tout mouvement *Follow-on Landing* de l'Axe

- Le mouvement de transport maritime Soviétique

b. Procédure de tir (de DC) de l'artillerie de Défense Côtière (DC).

- Le tir de DC est conduit quand le mouvement naval, amphibie et de flottilles cesse.
- L'hex final de tout mouvement naval devient l'hex naval cible pour les unités de DC dans le rayon d'action.
- Désignez les unités de DC qui tirent sur l'hex cible naval. Aucune unité de DC ne peut tirer sur plus d'un hex par GT.

**Exemple :** le joueur de l'Axe monte un débarquement dans un hex naval cible à portée, et emploie des unités navales de différents rayon d'action par rapport à l'hex naval cible pour l'appui d'artillerie. Le joueur Soviétique a deux unités de DC qui ont un rayon d'action pour atteindre les deux hex navals cibles. Les deux peuvent être employés contre un des deux hex navals cibles, ou chaque unité de DC peut être appliquée contre un hex naval cible, mais aucun ne peut être appliqué contre les deux hex navals cibles.

- Totalisez les forces d'appui dans le rayon d'action des unités de DC non-adjacentes. Doublez les forces d'appui de tous les bataillons de DC.

**Note :** les unités de DC ne peuvent pas tirer sur des hex navals cibles par aucuns coté d'hex terrestre ou plus de deux coté d'hex côtiers.

- Doubler les forces d'appui des unités de DC adjacentes à un hex naval cible (certains bataillons de DC peuvent-être doublés deux fois s'ils sont adjacents aux hex cibles).
- Le total est le nombre de défense de DC.
- Dans chaque hex naval cible, Le joueur qui contrôle l'artillerie de défense côtière lance une fois le dé pour les unités de combat terrestre transportées et une fois pour chaque flottille ou unité navale. Référez-vous à la table de tir d'artillerie de défense côtière (DC) sur la Carte A, ou les aides de jeux, pour les résultats.

**Note de conception :** La procédure de tir de l'artillerie de défense côtière aurait pu être beaucoup plus complexe en permettant le tir de DC à chaque fois qu'un transport naval ou une unité de flottille entre dans un hex de mer qui se trouve dans le rayon de tir. La décision a été faite pour limiter les jets de dé de DC au dernier entré, et ajuster des forces de DC pour refléter l'efficacité dans tous les rayons d'action

### 8.5.4 *Follow-On Landings*.

*La traduction de cette expression n'est pas aisée, et demanderai une phrase entière en Français pour l'expliquer correctement. Donc je préfère l'expliquer maintenant :*

*Cette expression indique le débarquement d'unités après la réussite d'un premier débarquement, en fait le renforcement de celui-ci.*

- a. Le joueur Soviétique n'a pas une capacité *Follow-on Landing*, mais peut employer la capacité de débarquement pour renforcer un

hex cible côtier ami occupé.

b. Le joueur de l'Axe a une capacité limitée pour renforcer un débarquement réussi. N'importe quel type d'unité de l'Axe (sauf les S-H et les RPs de n'importe quel type) sont qualifiée pour le transport *Follow-on*.

c. Les *Follow-on Landing* commencent le GT suivant un débarquement de l'Axe réussi, et peut se poursuivre jusqu'à cinq GTs (comme spécifié dans les instructions du Scénario). Un maximum de deux SPs peut être transporté par GT.

**Note** : chaque type de SP motorisé ou d'artillerie comptes pour deux SPs pour les *Follow-on Landing*.

d. Les *Follow-on Landing* sont soumis aux tirs de DC [PB 8.3.4].

#### e. Hex Côtiers Cibles

Les unités de type d'infanterie *Follow-on* peuvent débarquer dans l'hex de cible original du débarquement, ou dans un hex de port rendu ami par le débarquement (pendant le débarquement ou bien sur des tours suivants). Le port ou l'hex de débarquement peut être dans une ZOC ennemie, mais doit être occupé.

Les unités de type artillerie ou motorisé doivent débarquer dans un port rendu amical par le débarquement (pendant le débarquement ou bien sur des tours suivants). Si le port est dans une ZOC ennemie, il doit être occupé par une unité amie avant qu'une unité motorisée ou d'artillerie ne puissent débarquer.

#### f. Mouvement

Les unités d'infanterie et d'artillerie ne peuvent se déplacer le tour où elles sont débarquées.

Les unités Motorisées peuvent se déplacer dans la Phase de Mouvement Motorisée et peuvent employer le Mouvement de Réaction si il est déclenché (à moins que le débarquement est interrompu).

g. Le transport maritime peut aussi être employé pour débarquer des unités de l'Axe ou un MSU vers un port ami le GT après qu'il a été capturé [6.7.3.1].

## 8.6 La Table de Perte Maritime Soviétique

**Note de Conception** : les Soviétiques étaient souvent forcés de risquer leurs bateaux marchands. Les Allemands, ne prenant aucun risque, n'ont perdu aucune unité navale principale dans la Baltique - les restrictions du jeu et des scénarios forcent le joueur d'Axe de tenir ses unités navales et le transport maritime hors de danger. Le joueur Soviétique n'a pas de telle contrainte. Chaque fois que le joueur Soviétique exécute un transport maritime ou un mouvement d'unité navale, il doit lancer un dé sur la Table de Perte Maritime qui simule les efforts anti-navires de l'Axe: mines, E-Boats, sous-marins, artillerie de défense côtière et sorties aériennes.

8.6.1 Le joueur Soviétique lance un dé et consulte la Table de Perte

maritime à la fin de n'importe quel mouvement de Transport maritime Soviétique [PB 8.2.4.d] ou de mouvement d'unité navale [PB 8.4.2.g].

8.6.2 Chaque scénario comprenant du mouvement d'unité naval Soviétique ou du transport maritime a sa propre Table de Perte Maritime spécifique qui peut :

- Spécifier des Zones maritimes où le mouvement est permis, ou des groupes de renfort qui peuvent exécuter un transport maritime.
- Interdire le mouvement naval de tout type dans certaines zones pendant des tours de jeu déterminés.
- Exiger un DRM négatif si le mouvement naval est exécuté dans des zones maritimes dangereuses, ou des DRMs négatifs supplémentaire pour une évacuation Soviétique, l'artillerie de défense côtière ou une interdiction aérienne de l'Axe.

8.6.3 Enlevez les pas d'unité de combat terrestre, les pas d'unité navale, les MSUs ou les RPS comme spécifié par chaque jet de dé effectué.

## 8.7 Missions d'Interdiction Aériennes/Navales

( Complément aux BSRS 13.0 et 17.1)

8.7.1 Les unités aériennes de l'Axe peuvent exécuter trois types de missions d'Interdiction Navales. Qui sont :

- Interdiction de Perte Maritime Soviétique
- Interdiction traditionnelle d'un hex de port
- Attaque d'unité navale dans un port

8.7.2 Les unités aériennes de l'Axe sont allouées aux trois missions pendant la phase d'interdiction aérienne de l'Axe.

8.7.3 Interdiction de Perte Maritime Soviétique

- Les unités aériennes qui sont éligibles sont les Ju87 ou les Ju88 seulement.
- Il n'y a aucun hex de mission. Au lieu de cela, un maximum de 2 points d'Interdiction (une unité de Ju87 ou deux de Ju88) peut être placé dans la case d'interdiction de la table de perte maritime à l'intérieur de la case " Ayant Volé" ou sur la carte A.
- Aucune Interdiction Soviétique n'est possible contre cette mission et aucune escorte n'est exigée.
- Une fois placé dans la case d'interdiction de la table de perte maritime, l'unité (s) de mission de l'Axe est considérée "Ayant Volé" pour le reste du Tour de Jeu et ne peut pas être utilisée pour une autre mission aérienne.
- Le joueur Soviétique se réfèrera à cette case quand il effectuera un jet de dé sur la table de perte maritime, en utilisant le taux

d'interdiction total des unités en missions dans la case comme un DRM négatif pour chaque jet de dé.

### 8.7.4 Interdiction de Port

Le joueur de l'Axe peut conduire deux types séparés et distincts de missions d'Interdiction de Port.

a. Si un hex de port est dans une Zone d'Interdiction suite au résultat d'une mission d'interdiction traditionnelle, réduire la capacité de chargement et de déchargement du port de deux PTMs pour chaque niveau d'Interdiction.

b. Pendant la phase d'interdiction de l'Axe, le joueur de l'Axe peut utiliser des unités de Ju87 et Ju88 de la case Prêt comme des unités de Mission pour attaquer seulement des unités navales Soviétiques occupant un hex de port.

1. Les unités en Mission peuvent être escortées (le maximum de trois unités aériennes par mission est appliqué).
  2. Les unités en mission sont soumises à l'interception, au combat aérien et au tir AA.
  3. Les unités en mission survivantes lance séparément un dé contre les unités navales visées. Elles peuvent le faire contre la même unité, ou contre des unités navales différentes si plus d'une est présente.
- Les unités navales visées doivent être spécifiées avant chaque jet de dé.
  - Les unités en mission ne peuvent pas changer de cibles une fois que la déclaration est faite.
  - Se référer à la Table d'Interdiction de Port (carte A ou le Diagramme et la Carte de Table 3) et lancer le dé pour chaque unité aérienne Ju87 ou Ju88.
  - Appliquez toutes pertes de pas ou points d'endommagement aux unités navales immédiatement et placez les unités en mission dans la case "Ayant Volé".

## 8.8 Les Unités Navales

### 8.8.1 Propriétés

- a. Toutes les unités navales ont deux pas.
- Les unités navales DD Soviétiques peuvent être reconstruites si elles perdent leurs deuxièmes pas. Les unités navales DD réduites ou éliminées peuvent être renforcé ou reconstruites en utilisant les RPs de DD (représentant des DD nouvellement construit ou non assigné).
  - Toutes les autres unités navales Soviétiques ne peuvent pas être reconstruites si elles perdent leur deuxième pas. Le joueur Soviétique peut choisir de réparer une unité non-DD avec un RP facultatif dans le groupe *pool* de Renfort Spécial 10.
  - Les unités navales de l'Axe ne peuvent pas être reconstruites si elles perdent leur deuxième pas. Une unité navale de l'Axe peut

être reconstruite si le joueur de l'Axe choisit le groupe *pool* de Renfort Spécial 12.

b. Toutes les unités navales ont des capacités AA (ils font des jets d'un dé AA sans DRMs). Elles profitent aussi des DRMs AA amis quand elles sont les cibles d'une interdiction de port [8.7.4.b].

c. Toutes les unités navales ont une case de rayon d'action, une portée d'artillerie et un facteur de support d'artillerie.

- Les unités navales peuvent apporter leur facteur d'appui si elles sont dans le rayon d'action d'un hex qui défend.
- Les unités navales comptent dans la limite de quatre unités d'artillerie par combat déclaré.
- Les unités navales Soviétiques ne sont pas obligées d'être empilées avec un HQ pour apporter leurs facteurs d'appui à un combat déclaré.

d. Les unités navales, à la différence des unités d'artillerie, n'ont pas besoin de ravitaillement d'attaque pour fournir un appui.

e. Les unités navales ne sont pas des unités de combat terrestre.

- Elles n'ont aucune valeur d'empilement. Elles ne peuvent pas entrer dans un hex contenant des unités de combat terrestres ou navales ennemies.
- Elles ne peuvent pas être réduites ou enlevées pour satisfaire les pertes de pas d'unité de combat terrestre, mais elles peuvent être réduites ou éliminées en raison de perte maritime, d'interdiction de port, ou le tir de défense côtière.
- Elles ne peuvent pas empêcher l'entrée d'unité de combat terrestre ennemie dans un hex de port principal. Si elles occupent un port quand une unité de combat terrestre ennemie entre l'hex, réduisez l'unités navales d'un pas et placez là dans le port principal ami le plus proche.

## 8.9 Le HQ Naval KBF

( Complément et exceptions aux BSRs 22.1 et 22.2)

8.9.1 Le HQ KBF représente le personnel de la base naval et un élément de commandement organisé à Tallinn, et plus tard transféré dans le secteur de Léningrad. Le HQ KBF est identifié par une case HQ bleue sur le pion.

### 8.9.2 Les capacités du HQ KBF

Le HQ KBF a une face Opérationnelle et une face Non-Op avec des valeurs de commandement et de rétablissement qui lui permettent de fonctionner comme des HQs de l'armée avec les exceptions suivantes :

- Le HQ KBF peut seulement occuper des hex de port principaux.
- Le HQ KBF n'a aucune AM. Il peut seulement se déplacer en utilisant le transport maritime.

## 8.10 Les Flottes

( Compléments aux BSRs 5.1.3c - Temps et 22.6.1 - Flottes)

**8.10.1** Les joueurs de l'Axe et Soviétique possèdent des flottes.

**8.10.2** Les unités de flotte peuvent se déplacer de seize hex dans les phases de mouvement régulier ami et les phases de mouvement motorisées ami.

**8.10.3** Les unités de flotte peuvent se déplacer :

- Sur n'importe quel hex des rivières Dvina, Narva, Neva et Volkhov.
- Sur n'importe quels hex de Lac intérieurs connectés des Lacs Ilmen, Ladoga, Peipus et Pskov.
- Sur n'importe quel hex de mer ou côtier.

**8.10.4** Une unité de flotte est toujours disponible pour participer au combat sauf en occupant un hex côtier pendant un tour de Tempête.

**8.10.5** Les flottes de l'axe ont des capacités AA (elles font un jet de dé AA sans DRMs).

**8.10.6** Les unités de flotte sont sujettes aux tirs d'artillerie de DC ennemie.

**8.10.7** Les unités de flotte soviétiques doivent lancer un dé sur la Table de Perte Maritime Soviétique si un, ou plus, hex entré pendant le mouvement est un hex côtier ou de mer.

## 9.0 Scénario d'apprentissage

### La Bataille de Soltsy

Nous avons conçu ce scénario pour être lu et joué comme une situation d'apprentissage pour présenter le système du jeu de base. Suivez le scénario d'apprentissage comme un guide d'instruction sur ; comment jouer *Barbarossa : Army Group North*.

#### Situation Générale

Juillet 1941, l'avance du Groupe d'Armée Nord se passe très bien. Les pertes soviétiques sont inférieures aux prévisions, mais les gains territoriaux ont été spectaculaires. Le LVI Panzer Corps de Von Manstein, avec la 8ème Division de Panzer à sa tête, mène une manœuvre pour déséquilibrer la Ligne Soviétique Luga avant qu'elle ne puisse être correctement construite ou équipé. La cible de Manstein est la ville de Shimsk qui se trouve à un croisement fluvial principal essentiel.

Dans le secteur de Soltsy était rassemblé plusieurs unités disparates renforçant la 11ème Armée mais la défense compterait bientôt la 70ème division de Fusiliers, avec ses 15,333 hommes, 16 Tanks et 53 canons. Cette division avait vu l'action avec succès contre les Finlandais dans la guerre de 1939-40. Les Soviétiques considéraient la 70ème division comme une de leurs cinq meilleures divisions d'avant-guerre. Von Manstein, inconscient de la force des forces Soviétiques rassemblées autour de Soltsy, a conduit la tête la

première dans ce qu'il a cru, par erreur, être un vide. Le scénario d'apprentissage commence à ce moment.

### Tour de jeu 11

L'ordre du tour commence par la Phase de Mouvement de l'Axe et le joueur de l'Axe choisit d'être agressif. Il déplace la pile motorisée entière de l'hex 3032 dans l'hex 3131 pour un coût d'un point de mouvement 1/2, plus un point de mouvement pour entrer en zone de contrôle ennemie (ZOC). Le joueur de l'Axe déclare un débordement de la 3ème division blindé dans l'hex 3231. Le débordement est semblable au combat, mais coûte des PM et a lieu pendant n'importe quelle phase de mouvement où les unités motorisées ont suffisamment de PM. Dans ce cas, l'action de débordement coûte un PM plus 1/2 PM (le coût pour entrer dans l'hex de débordement par un côté d'hex de route). La pile de l'Axe a 18 points de force d'attaque et la 3ème division blindé a 2 points de force de défense. Le rapport de force du débordement est de 9 contre 1, et à ce niveau, le jet de dé du débordement donne 5 avec un modificateur de jet de dé (Die Roll Modifier, DRM) de -1. Le jet de dé modifié est donc de 4, ce qui résulte en un débordement couronné de succès. La 3ème division blindé reçoit un marqueur de débordement et le joueur de l'Axe la retraite dans l'hex 3329. La pile de débordement se déplace maintenant dans l'hex de débordement 3221. La route vers Soltsy est maintenant ouverte (puisque la 3ème division blindé porte maintenant un marqueur de Débordement, elle perd sa ZOC et ne peut pas empêcher le mouvement allemand le long de la route de Soltsy bien qu'elle soit adjacente à la route). Quatre des unités du débordement n'ont pas de PMs suffisants pour déborder le 7 Istr Régiment, donc la pile motorisée dépense 1 PM et 1/2 pour se déplacer de trois hex en 3529, plus 1 PM pour rentrer dans un hex dans une ZOC ennemie. Le 803ème régiment d'artillerie se déplace maintenant dans l'hex 3529, augmentant la valeur d'empilement de l'hex à dix, son niveau maximum. La phase de mouvement de l'Axe se termine avec une attaque déclarée sur l'hex 3629 par les unités allemandes de l'hex 3529. Un marqueur d'Attaque Déclaré est placé sur l'hex 3629.

### Phase d'Interdiction de l'Axe

Le joueur d'Axe choisit ne pas employer son unité aérienne maintenant, préférant la garder pour la phase de combat.

### Phase de Réaction Soviétique

Le Quartier Général (Headquarter, HQ) de la 11ème Armée Soviétique possède deux points de commandement (le numéro vert sur le pion). Le joueur Soviétique peut entreprendre trois actions.

**1. Mouvement de Réaction.** Des unités motorisées dans un rayon de trois hex d'un combat déclaré peuvent se déplacer de la moitié de leur AM si :

- Elles n'occupent pas d'hex attaqué ou commencent dans une ZOC ennemie.
- Elles commencent (pour le Soviétique) dans le rayon d'action (4 hex) de commandement d'un HQ Opérationnel et qu'un HQ dépense un Point de Commandement pour les déplacer.

Le 9ème Brigade AT (Anti-tank, anti-char) et la 21<sup>ème</sup> division de

blindé sont, l'une et l'autre, dans un rayon de trois hex de l'Attaque Déclarée et à quatre hex de l'HQ. Le joueur Soviétique dépense des points de commandement pour déplacer la 9ème Brigade AT dans l'hex 3228 et la 21<sup>ème</sup> division de blindé qui rejoint le 7 Istr régiment dans l'hex 3629.

2. Appui d'Artillerie. Le joueur Soviétique désigne l'artillerie de la 11ème armée pour soutenir les défenseurs dans l'hex 3629.

3. Les ordres de défenses. Le joueur Soviétique pourrait dépenser un point de commandement pour envoyer un ordre Aucune Retraite (No Retreat) aux défenseurs de l'hex 3629, mais choisit de ne pas le faire parce qu'un pas de perte supplémentaire pour l'ordre "No Retreat" plus un petit résultat du jet de dé pourrait éliminer la pile de défense complète.

## Phase de Combat de l'Axe

La première action du joueur de l'Axe est de placer son unité aérienne Ju88, face cachée, sur l'hex attaqué pour conduire une mission de CAS. Il n'y a aucune unité aérienne Soviétique à placer, donc le combat aérien est sauté. On retourne le Ju88 sur sa face connue, et subit le tir AA. Le dé est lancé et le résultat est 6. Le Ju88 survit au tir AA et apporte son taux de CAS, un DRM de -1, au jet de dé du combat à venir. Le Ju88 est placé dans la case "Ayant Volé" de l'Axe.

Le joueur de l'Axe calcule le rapport de force. La 8ème Panzer a 13 points de force d'attaque, le Génie en a 1, la 3ème unité Motorisée en a 4 et la 803ème Artillerie a 3 Points d'Appui. La force d'attaque totale est 21. Le 7 Istr et la 21ème Division Blindé ont 4 quatre points de force de défense et l'artillerie de la 11ème armée a deux points d'appui pour une force de défense totale de 6. Le rapport de force est de 3 à 1 (21 contre 6, on arrondi en faveur du défenseur).

Le dé est lancé et le résultat est 9. Il y a des modificateurs de jet de dé (les DRMS) :

- +1 pour le Point fortifié Soviétique.
- -1 parce que le joueur d'Axe déclare que l'unité de Génie utilise ses capacités (cela se traduit par l'annulation du DRM amené par le point fortifié).
- -1 pour l'Intégrité de Division de Panzer. La 8ème Division de Panzer reçoit un DRM -1 parce que son Régiment de Panzer et deux de ses autres trois unités attaquent ensemble.
- -1 pour le point de CAS du Ju88.

Les DRMS sont comparés et c'est -2 qui est appliqué au jet d'un dé. Le jet de dé modifié est 7 et les résultats de combat sur le TRC donne aucun effet pour les attaquants et R (la retraite) pour le défenseur.

Le 7 Istr et la 21ème Division Blindé reculent de deux hex en arrière dans l'hex 3828.

Le 10/8 Pz et le 678 régiment de génie avance après combat dans hex du défenseur, maintenant vide, 3629.

## Phase de Mouvement Motorisée de l'Axe

Le joueur d'Axe déplace maintenant quelques unités pour couvrir ses flancs contre l'attaque Soviétique à venir.

- Le 10/8 Pz se déplace en 3728
- Le 8/3 M se déplace en 3230
- Le 8/8 Pz se déplace en 3528
- Le 59/8 Pz se déplace en 3630

Les actions finales de l'Axe arrivent pendant la phase de construction quand le 678 régiment de Génie enlève le Point fortifié dans l'hex 3629 et le marqueur de débordement est enlevé de la 3ème division Blindé.

## Phase de Mouvement Motorisée Soviétique

**Note Importante :** Les phases de mouvement Soviétiques arrivent dans l'ordre inverse de la Phase de Mouvement de l'Axe. Les unités motorisées (et les unités non motorisées activées par les HQs) sont les seules unités qui peuvent se déplacer avant la déclaration et l'exécution des combats.

Le joueur Soviétique déplace les unités suivantes :

- Malheureusement le joueur de l'Axe a oublié que sa 803 unité d'Artillerie n'a pas de ZOC, permettant à la 3ème division Blindé de quitter la ZOC de l'hex 3230 et d'entrer directement dans l'hex 3430. Avec la 3ème division Blindé adjacent à l'unité d'artillerie allemande 803, celle-ci ne peut pas apporter sa force d'appui à aucun combat à venir, un mauvais coup au joueur de l'Axe.
- La 9ème Bde antichar se déplace dans l'hex 3428.
- Le joueur Soviétique dépense un Point de Commandement pour activer la 237ème Division de Fusiller (à 4 hex du HQ) et la déplace dans l'hex 3727.

**Note :** Les deux unités non-motorisées qui se sont déplacées reçoivent des marqueurs Activés. Aucune de ces unités ne peut se déplacer dans la prochaine phase de mouvement Soviétique.

Le joueur Soviétique termine la phase de mouvement motorisée en déclarant deux attaques, une utilisant la 21ème Division Blindé, la 237ème Division de Fusiller et le 7 Istr contre le 10/8 Pz dans l'hex 3728 et la seconde employant la 3ème division Blindé contre l'artillerie 803 dans l'hex 3529. Les marqueurs d'attaque Déclarée sont placés sur les deux hex. Les rapports de forces initiaux dans les deux attaques sont au-dessus de 1 contre 4, le minimum exigé.

## Phase de Réaction de l'Axe

Les options de réaction du joueur de l'Axe sont extrêmement limitées.

Depuis que la 9ème Bde AT projette une ZOC dans l'hex 3528, le 8/8 Pz ne peut pas réagir. De la même façon les unités 10/8 Pz et 8/8 Pz sont limité pour réagir par les ZOCs ennemies. 8/3 le M est dans le rayon d'action, mais doit dépenser plus de la moitié de son AM.

La seule unité motorisée capable de réagir est le 678 Rgt de Génie et il se déplace pour entrer dans l'hex 3529 pour renforcer l'artillerie 803.

L'unité unique d'artillerie allemande se bat pour sa vie contre la 3ème division Blindé et est incapable de fournir un appui pour d'autres unités non-adjacentes.

Le joueur d'Axe envoie des ordres aux deux hex en défense (notez qu'il n'y a aucun rayon d'action ou des restrictions de Point de Commandement pour le joueur de l'Axe). Les deux hex reçoivent un marqueur Aucune Retraite placé face cachée.

## Phase de Combat Soviétique

La première force d'attaque Soviétiques regroupe la 21<sup>ème</sup> Division Blindé, la 237<sup>ème</sup> Division de Fusiller et le 7Istr avec un total de 10 points de force d'attaque, l'artillerie de la 11<sup>ème</sup> armée avec 2 points appui, donne contre le 10/8 Pz avec 5 points de force de défense, donne un rapport de force de 2 contre 1 (12 contre 5)

Le marqueur d'ordres est retourné pour montrer la face "No-Retreat" Aucune Retraite.

Le jet de dé est 4, modifié à 5 par un DRM de +1 pour l'ordre "No Retreat".

Le résultat de combat est 1\* les Soviétiques et R pour l'Axe.

Les Soviétiques perdent un pas pour satisfaire le résultat imprimé et le pas est pris sur la 21<sup>ème</sup> Division Blindé à cause de l'astérisque (quand l'attaquant a des unités de type blindées et le défenseur a des unités blindé, antichar ou AA, le premier pas perdu par l'attaquant doit être blindé). Le défenseur donne satisfaction au premier pas de perte en perdant un pas blindé, AT ou AA). On retourne la 21<sup>ème</sup> Division Blindé sur sa face réduite. Le 10/8 Pz perd un pas à cause du résultat de R associé avec le marqueur "No Retreat". Le 10/8 Pz reçoit un marqueur de perte de pas et le premier combat se termine.

La deuxième attaque Soviétique se fait avec la 3<sup>ème</sup> division Blindé, 3 points de force, qui attaque l'artillerie 803 et le 678<sup>ème</sup> régiment du Génie allemand qui possède ensemble 2 points de force. Le rapport de base est 3 contre 2. Le marqueur d'ordre est retourné et révèle un "No Retreat". Le jet de dé donne un 3, modifié en 4 par le DRM du "No Retreat".

Le résultat est 1 perte de pas pour chaque camp. La décision du joueur Soviétique est facile. Avec seulement un pas de la 3ème division blindé qui attaquait, le pas est perdu (élimination de la division). Le joueur de l'Axe doit choisir entre la perte de l'unité du Génie motorisée de bonne valeur, ou de la forte unité d'artillerie. Le 678 Rgt de Génie est éliminé pour satisfaire la perte de pas, le joueur de l'Axe préfère préserver son artillerie pour l'avenir.

## Phase de Mouvement Soviétique :

- La 9ème Bde AT se déplace dans l'hex 3229.
- La 202ème Division de Fusiller se déplace dans l'hex 3731
- La 35ème Division de Fusiller entre sur la carte par l'hex 3326 et se déplace dans l'hex 3327
- La 70ème Division de Fusiller entre sur la carte par l'hex 4027 et se déplace dans l'hex 3828
- La 21 Division Blindé se déplace dans l'hex 3928

- L'artillerie de la 11ème Armée se déplace en 3928
- Le HQ de la 11ème Armée se déplace dans l'hex 3828
- Le 7 Istr se déplace de l'hex 3828 à l'hex 3829

Il n'y a pas action dans la Phase de construction Soviétique. Le marqueur d'Activation sur la 237ème Division de Fusiller est enlevé dans l'Interphase du Tour de Jeu et le marqueur de Tour de Jeu est avancé au tour 12.

La situation s'est avérée être beaucoup plus mauvaise pour le joueur de l'Axe que prévu, quand la position d'attaque agressive a été adoptée. Les renforts sont en route, mais la 8ème division de Panzer et la 3ème division Motorisé est collé et en danger de prendre de nouvelles pertes.

## Tour de Jeu 12

Les deux seules actions effectuées avant la Phase de Mouvement de l'Axe sont :

- Pendant la Phase de Renfort/retrait, les joueurs de l'Axe et Soviétique enlève les renforts du GT12 des tableaux d'installation. Les unités de combat terrestre sont mises de côté pour leur entrée pendant le tour de jeu. Les trois unités aériennes Soviétiques et les deux unités aériennes allemandes sont placés dans leurs cases respectives Prêt.
- Dans la Phase de préparation aérienne, le joueur de l'Axe jette un dé pour le Ju88 dans la Case "Ayant Volé". Le jet de dé donne 5. Le joueur de l'Axe consulte la table de préparation dans la Case "Ayant Volé". Le Ju88 passe le contrôle et est placé dans la Case Prêt pour être utilisé pendant le GT 12.

## Phase de Mouvement de l'Axe

- Le 10/8 Pz emploie le Mouvement d'Infiltration pour entrer dans l'hex 3729 où il est rejoint par le 8/8 Pz et le 59/8 Pz.
- L'artillerie 803 se déplace dans l'hex 3430.
- La 8/3 M avance d'un hex en 3329 (Mouvement d'Infiltration).
- Le 28/8 Pz, 29/3 M et le 53/3M entre dans l'hex 2933 et emploie le mouvement de route pour atteindre l'hex 3230.

Les marqueurs d'Attaque Déclarés sont placés sur les hex 3229 (9ème Bde AT) et 3829 (7 Istr).

## Phase d'Interdiction de l'Axe

Le joueur de l'Axe exécute une Mission d'Interdiction contre l'hex 3828, contenant le HQ de la 11ème armée Soviétique Il choisit son Bf110 et un Ju88 (chacun avec un taux d'Interdiction de 1) de la Case Prêt et les place face cachée sur l'hex de mission.

Le joueur de l'Axe espère que les unités aériennes rattrapperont à l'interception au combat aérien et au tir AA du HQ. Si elles y arrivent, leur taux d'interdiction combinée de deux permettra à un marqueur d'Interdiction de Niveau 2 d'être placée sur l'hex. Le HQ de la 11ème armée aurait ses Points de Commandement réduit de deux à zéro, empêchant le mouvement de réaction et l'envoi d'ordres. La pile de la 8ème Pz obtiendraient une attaque facile qui

rendrait la ligne Soviétique grande ouverte et permettrait aux Allemands de menacer Shimsk au sud.

Le joueur Soviétique reconnaît le danger, enlève son unité d'avion de chasse de la Case Prêt et le place sur l'hex 3828 pour intercepter. Le joueur de l'Axe révèle les deux unités aériennes. Puisque le Bf110 est une unité de tir avec une capacité d'interdiction, le joueur de l'Axe doit annoncer immédiatement si elle agira comme une unité de tir (l'escorte d'avion de chasse) ou une unité en mission (pour exécuter l'Interdiction). Le joueur de l'Axe désigne le Bf110 comme une unité de Mission. Le Soviétique I16 est un avion de chasse malheureux avec un taux de combat de 1. Le Bf110 et le Ju88 défendent avec un taux de 2 et 3 respectivement - il prendra ses chances. Le joueur soviétique lance le dé pour l'Initiative Aérienne, presque une formalité depuis il y a seulement une unité de tir - mais attendons, le résultat est 6 (aucun combat aérien). Toutes les unités de tir retournent immédiatement dans la case "Ayant Volé". Le I16 retourne dans la case "Ayant Volé" sans avoir pu tirer.

Le joueur de l'Axe résout maintenant le tir AA. Il y a un DRM de +1 parce que la mission est conduite sur ou adjacent à un hex contenant un HQ. Le jet de dé pour le Bf110 est 6 modifié à 7 et pour le Ju88, un jet de dé de 7 (argh) est modifié à 8. TheJu88 est interrompu par le tir AA et retourne dans la case "Ayant Volé". Le taux d'Interdiction du Bf110 est 1, ce qui permet un marqueur d'interdiction de niveau de 1 d'être placé sur 3828, mais le HQ de la 11ème Armée a toujours un point de commandement qu'il peut employer. Le Bf110 va maintenant sur la case "Ayant Volé" Volé.

## Réaction Soviétique

Le Joueur Soviétique emploie le point de commandement restant pour permettre à la 21ème Division blindé d'employer le Mouvement de Réaction pour entrer dans l'hex 3829.

Le joueur Soviétique emploie aussi le Point de Commandement pour publier un ordre de Retraite dans l'Hex du Défenseur. Le marqueur approprié est placé face cachée dans l'hex.

## Phase de Combat allemande

Le joueur de l'Axe prend son avion de chasse Bf109 de la Case Prêt et le place face cachée sur l'Hex du Défenseur 3729. L'avion de chasse ne peut fournir aucun DRM au combat, mais peut, peut-être empêcher une ou les deux unités en mission Soviétiques d'ajouter leurs DRMs. Le joueur Soviétique enlève les deux bombardiers de la Case Prêt et les place aussi sur l'hex 3729. On retourne les unités aériennes et on lance le dé pour l'Initiative Aérienne. Le jet de dé est 7 (avantage Soviétique). Si le joueur Soviétique avait eu des types d'avion différents, il pourrait choisir celui qui s'opposerai le mieux contre le Bf109. Mais pas cette fois. Une unité de mission SB2 est confronté au Bf109 et les taux sont comparés. Le taux Soviétique de 1 est soustraite au taux Allemand de 4 et cela nous donne +3 (la colonne sur la Table de Combat Aérien que le joueur de l'Axe emploiera). Le jet d'un dé de l'Axe est 3, ce qui élimine le SB2. Il va immédiatement dans la Case Détruit. Le Bf109 a fait son travail et va dans la case "Ayant Volé". Le SB2 lance le dé pour le tir AA puisqu'il y a assez d'élément de la 8ème Division de Pz dans le combat qui lui donnent l'Intégrité de Division Panzer. Le jet de dé est 6 et le SB2 survit pour fournir un DRM de +1 à l'attaque déclarée avant qu'il rejoigne la case "Ayant Volé".

La première attaque est effectuée par les quatre unités allemandes (avec l'artillerie 803 pour un bon appui) contre la 9ème Bde AT. Le

rapport est de 14 contre 2, ce qui donne une attaque à 7 contre 1. Le jet de dé est 2 sans DRMs. La 9ème Bde AT est éliminée et la 8/3 M avance dans l'hex du défenseur laissé vacant.

La seconde attaque planifiée par le joueur de l'Axe est par contre modifiée. Au lieu d'une attaque avec un bon rapport de force, sans l'implication de la 21ème division Blindé, le rapport est maintenant 11 contre 5 (2 contre 1).

Le joueur de l'Axe pourrait fournir des ordres de retraite prolongée pour réduire probablement des pertes de pas, mais voudrait contrôler où ses unités iront en cas de retraite, ce qu'il ne pourra faire. On retourne le marqueur d'ordre pour révéler "No Retreat".

Le jet de dé est 6, modifié à 7 par les DRMs suivants ; -1 pour l'Intégrité de la Division de Panzer, +1 pour le point de CAS Soviétique et +1 pour l'ordre "No Retreat", pour un résultat net de +1. Résultat : il n'y a aucune perte pour la défense (les Soviétiques), et la retraite (mais aucune perte de pas) pour l'Axe. Le joueur de l'Axe recule le 8/8, 10/8 Pz et 59/8 Pz dans l'hex 3530.

## Phase de Mouvement Motorisée de l'Axe

- Le 29/3 M se déplace dans l'hex 3229 pour bloquer le mouvement Soviétique vers les hex de PV du bord ouest de la carte.
- Le 8/3 M se déplace dans l'hex 3629.
- Le 53/3 M se déplace dans l'hex 3527.
- Le 28/8 Pz se déplace dans l'hex 3530.
- Le 59/8 Pz se déplace dans l'hex 3632.
- Le 8/8 Pz se déplace dans l'hex 3729.

Il n'y a aucune action dans la phase de construction de l'Axe.

## Phase de Mouvement Motorisée Soviétique

- Le 5<sup>ème</sup> régiment de motocyclette (MC) rentre par l'hex 4031 et se déplace dans l'hex 3833.
- La 21ème division Blindé ne se déplace pas.
- Le HQ de la 11ème Armée peut seulement dépenser un point de commandement, il l'utilise pour déplacer la 237ème Division de Fusilier dans l'hex 3627. Le 237ème Division de Fusilier reçoit un marqueur Activé.

Un marqueur d'Attaque Déclaré est placé sur l'hex 3527 (53/3 M).

## Phase de Réaction allemande

L'artillerie 803 Apprêté est hors de portée donc elle ne peut pas soutenir le 53/3 M. Aucun mouvement de réaction n'est effectué. La seule réaction effectuée est de placer un marqueur de Retraite Prolongée sur l'Hex attaqué.

## Phase de Combat Soviétique

Il y a seulement une attaque déclarée. Le marqueur d'ordre est retourné pour révéler une retraite prolongée. Le dé est lancé. Le

résultat est 4 sans DRMs. L'attaquant et le défenseur perdent un pas. On retourne la 237ème Division de Fusilier et le 53/3M sur leur faces réduites.

### Phase de Mouvement Soviétique

- La 183 Division de Fusil entre par l'hex 3333 et se déplace dans l'hex 3332 (encerclent le 59/8 Pz).
- Le 5 MC se déplace dans l'hex 3733
- La 235ème Division de Fusilier se déplace dans l'hex 3428 (qui non seulement encerclent le 53/3 réduit, mais rend l'attaque sur la 237ème Division de Fusilier très difficile pour le joueur de l'Axe)
- La 70ème Division de Fusilier et le HQ de la 11ème Armée se déplacent dans l'hex 3728.

Il n'y a aucune action prise pendant la phase de construction Soviétique. Pendant l'Interphase du Tour de Jeu, le marqueur d'activation est enlevée de la 237ème Division de Fusilier et le marqueur d'Interdiction de Niveau 1 est enlevé de l'hex 3828.

### Tour de Jeu 13

Le joueur de l'Axe doit faire une percée rapidement. Malgré la perte de deux pas et d'une unité aérienne, au GT12 les Soviétiques ont réussi à pousser leur ligne d'un hex près de Soltsy et sont maintenant dans une position pour probablement l'attaquer et le reprendre.

Les joueurs allemands et Soviétiques mettent de côté leurs renforts pour le tour. Pendant la Phase de préparation aérienne, les cinq unités aériennes ont passé leurs contrôles de préparation et sont placées dans les cases Prêt.

### Phase de Mouvement allemande

- Le joueur de l'Axe déplace les unités suivantes :
- Le RSC se déplace de son hex d'entrée à l'hex 3229
- Le 1/SS Tk se déplace par la route de l'hex 2933 à l'hex 3528
- Le 53/3 M utilise le mouvement d'Infiltration pour se déplacer dans l'hex 3528.
- Le 8/3 M se déplace aussi dans l'hex 3528.
- Le 29/3 M se déplace par route dans l'hex 3327.
- L'artillerie 803 se déplace dans l'hex 3530.
- Les quatre unités composant la 8ème Panzer se déplacent dans l'hex 3631.

Les marqueurs d'attaque déclarée sont placés sur les hex 3428 (la 235ème division de Fusilier) et 3731 (202ème division de Fusilier).

Il n'y a aucune Interdiction de l'Axe pour ce tour.

### Phase de Réaction Soviétique

L'unité d'artillerie est hors de portée de l'un ou l'autre Hex attaqué. La 21ème division Blindé a les critères de Mouvement de Réaction

et le joueur Soviétique, sentant une ruse de l'Axe, dépense un point de commandement et la déplace dans l'hex 4030. Aucun ordre de retraite n'est publié (et des marqueurs placés) sur les deux Hex du Défenseur. Les unités Soviétiques ont seulement un pas et sont perdues, même si elles sont force de reculer. Peut-être que le DRM +1 dans chaque cas changera le jet de dé pour obtenir un résultat où l'Axe aura aussi une perte de pas.

### Phase de Combat de l'Axe

Le joueur de l'Axe prend ses trois unités aériennes dans la case Prêt et les placent, face cachée sur l'Hex du défenseur en 3731. Le joueur Soviétique place de même ses deux unités aériennes disponibles sur l'hex 3731. Les unités aériennes sont retournées et puisqu'il y a des unités de tir, il peut y avoir un combat aérien. Un jet de dé est fait sur la table d'initiative aérienne. Le jet de dé est 1! Le joueur de l'Axe sourit. Il a l'avantage tactique local, ainsi que l'initiative. D'abord il déclare que son Bf110, une unité avec une double capacité aérienne, est employé comme une unité de tir. Ensuite, puisque chaque unité de tir ennemie doit être attaqué par une unité de tir amie, le joueur de l'Axe (qui a l'initiative) doit choisir entre le Bf109 ou le Bf110 pour avoir un combat aérien avec le I16 Soviétique. Le Bf110 est choisi, permettant au Bf109, plus capable, d'attaquer l'unité de mission SB2.

Le combat aérien entre le BF110 et le I16 se passe mal pour le joueur de l'Axe. Le BF110 obtient 9 sur la colonne +1, aucun effet. L'I16 obtient 2 sur la colonne -1, ce qui envoie le Bf110 dans la case "Ayant Volé". Le Bf109, cependant, obtient 5 sur la colonne +3, envoyant le SB2 immédiatement dans la case "Endommagé". Maintenant, à cause de la Supériorité Tactique Locale, le Bf109 arrive pour faire une deuxième attaque contre n'importe quelles unités aériennes survivantes Soviétiques. Le I16 victorieux est attaqué une deuxième fois et ne peut pas rendre le tit pendant cette attaque. Malheureusement pour le vaillant I16, le jet de dé sur la colonne +3 est 3, l'envoyant immédiatement dans la case "Détruit". Le Bf109 victorieux est placé dans la case "Ayant Volé" à côté du Bf110.

Le Ju88 subit maintenant le tir AA de la 202ème division de Fusilier. Le jet de dé est 6, donc le Ju88 apportera son facteur de CAS de 1 comme un DRM de -1 au prochain combat.

Le rapport de force pour le combat dans l'hex attaqué 3731 est de 16 contre 2, ce qui donne une attaque à 8 contre 1. Le jet de dé est 3, réduit à 2 par le DRM de -1 (-1 pour l'Intégrité de Division Pz,-1 pour le CAS et +1 pour "No Retreat"). La 202ème division de Fusilier est éliminée et enlevée. Toutes les unités attaquantes s'avancent dans l'hex 3731.

Le joueur allemand engage l'artillerie 803 dans une deuxième attaque, augmentant la force d'attaque totale des unités 3 M et 1/SSTk de 13 à 16. La 235ème division de fusilier en défense a une Force de défense de 2, c'est aussi une attaque à 8 contre 1. Le jet de dé est 7, modifié à 8 par un DRM de +1 pour "No Retreat". Le défenseur est supposé perdre deux pas, mais il en a seulement un. La 235ème division de fusilier est enlevée de la carte. Les unités attaquantes n'obtiennent aucune percée parce que le défenseur ne peut perdre deux pas. Ils doivent perdre un pas et un marqueur de perte de pas est placé sur le 1/SSTk. Le 8/3 et 53/3 M avancent dans l'hex 3428.

### La Phase de Mouvement Motorisée de l'Axe

Enfin, une percée qui permettra au joueur d'Axe de menacer Shimsk

à partir de deux directions. Le joueur Soviétique aura du mal à couvrir toutes les approches.

- Le 1/SSTk se déplace dans l'hex 3629
- Le 29/3 M se déplace dans l'hex 3427
- Le 28/8 Pz se déplace dans l'hex 3931
- Le 59/8 Pz se déplace dans l'hex 3831
- Le 8/8 et 10/8 Pz se déplace dans l'hex 3730

Il n'y a aucune action dans la phase de construction de l'Axe, donc le jeu se poursuit avec la Phase de Mouvement Motorisée Soviétique.

Maintenant, les choses semblent difficiles pour le joueur Soviétique. Son armée de l'air est inopérante et il n'a plus assez d'unités terrestres pour protéger complètement Shimsk et les hex adjacents.

- Le 5 MC se déplace dans l'hex 3233.
- Le 28/28 Tk entre par l'hex 3834 et se déplace dans l'hex 4032
- La 21ème Division Blindé se déplace dans l'hex 3927.

Aucune attaque Soviétique n'est déclarée. Il n'y a aucune Phase de Réaction allemande ou de Phase de Combat Soviétique.

### Phase de Mouvement Soviétique

- La 70ème Division de Fusilier se déplace dans l'hex 3929.
- La 237<sup>ème</sup> division de fusilier, le 7 Istr et le HQ de la 11<sup>ème</sup> armée font mouvement dans l'hex 3727.
- L'artillerie de la 11<sup>ème</sup> armée se déplace dans l'hex 3927.
- La 5 MC se déplace dans l'hex 3034.
- La 183<sup>ème</sup> Division de Fusilier se déplace dans l'hex 3032 directement devant l'artillerie 803 qui n'exerce aucune ZOC (de nouveau, le joueur de l'Axe a négligé de couvrir ses secteurs arrière).

Le joueur Soviétique projette de défendre deux hex d'approche critiques en force, avec l'artillerie en position pour renforcer l'un ou l'autre hex et la 21ème Division Blindé dans le rayon d'action pour réagir dans l'un ou l'autre hex. En attendant la 5 MC et la 183<sup>ème</sup> division de Fusilier essayeront de sauver une victoire en restant adjacent aux hex d'entrée du bord d'ouest de l'Axe.

Il n'y a aucune action dans la Phase de construction Soviétique Technique et dans l'Interphase de Tour de Jeu, donc le marqueur de Tour de Jeu est avancé à GT 14.

### Tour de Jeu 14

Les deux joueurs mettent de côté leurs renforts du GT 14. Le joueur allemand lance de nouveau le dé, et les trois unités aériennes retournent dans la case Prêt. Le joueur Soviétique obtient un bon résultat pour avoir son bombardier passer de la case "Endommagé" à la Case "Ayant Volé".

### Phase de Mouvement allemande

- Les 2/SS Tk, SS Tk Rcn Bn et 616 Panzer Jaeger (PzJg) Bn entrent par l'hex 2933, mais doivent s'arrêter parce qu'ils sont entrés dans la ZOC de la 5MC.
- Le RSC I se déplace dans l'hex 3131.
- Le 1/SS Tk se déplace dans l'hex 3131.
- Les 8/3 et 53/3 M se déplacent dans l'hex 3031.
- Le 29/3 M se déplace dans l'hex 3627.
- Les 8/8, 10/8 et 59/8 Pz se déplace dans l'hex 3628.
- Le 28/8 Pz et l'artillerie 803 se déplacent dans l'hex 3629.

Les attaques sont déclarées sur les hex 3032, 3034 et 3727. Les marqueurs d'Attaque Déclarés sont placés sur chaque hex.

### Phase d'Interdiction allemande

Encore une fois le joueur de l'Axe essaye une Interdiction sur le HQ de la 11ème Armée. Cette fois, les trois unités aériennes sont prises de la case Prêt et placées sur l'hex 3727. Il n'y a aucune Interception. On retourne les unités aériennes et le joueur de l'Axe déclare que le Bf109 et le Bf110 sont employés comme des unités de Mission. Chaque unité aérienne subit le tir AA avec un DRM +1 pour le HQ. Les jets de dé modifiés sont 3 pour le Bf109, 10 pour le Bf110 et 7 pour theJu88. le Bf110 est envoyé dans la case "Endommagée", mais cette fois le taux d'Interdiction du Bf109 et du Ju88 est égale à deux, ainsi un marqueur d'Interdiction de niveau 2 est placé sur l'hex 3727. Les points de commandement du HQ de la 11ème Armée ont été réduit à zéro. Il n'a aucun point de commandement disponible pour activer des unités motorisées pour le Mouvement de Réaction ou l'envoi d'ordres.

### Phase de Réaction Soviétique

La seule action possible est d'engager l'artillerie de la 11ème Armée pour soutenir l'Hex attaqué 3727.

### Phase de Combat de l'Axe

L'attaque contre l'hex 3727 est faite avec une force d'attaque totale (incluant l'artillerie) de 18 contre une force de défense (incluant l'artillerie) de 6.

Le rapport de force est de 3 contre 1 avec un DRMde -1 pour l'Intégrité de la division de Pz. Le jet de dé est 3, modifié à 2. La pile en défense perd 2 pas (la 237 Division de Fusilier et le 7 Istr) et le HQ de la 11ème Armée retraite dans l'hex 3927. Les trois unités de la 8<sup>ème</sup> division de Pz avancent dans l'hex 3727.

La seconde attaque déclarée est une attaque à 6 contre 1 par les trois unités entrantes contre la 5 MC. Il y a un DRM de +1 pour le coté d'hex de rivière. Le jet de dé est 4, modifié à 5 et donne 2 pertes de pas au défenseur. La 5 MC est enlevée. Aucune avance des unités attaquante.

La dernière attaque déclarée est à 4 contre 1 par les quatre unités de l'Axe adjacentes à la 183ème division de Fusilier. Il n'y a aucun DRM. Le jet de dé est 10. Il n'y a aucun perte pour l'attaquant et le défenseur.

Le joueur d'Axe concède la victoire du scénario. Il n'y a pas dans le rayon d'action de piles motorisées avec assez de force d'attaque pour essayer un débordement, même avec un rapport minimum de 5 contre 1, dans la Phase de Mouvement Motorisée de l'Axe. Le joueur Soviétique ne ressemble pas à un gagnant, mais il l'est pour le scénario. Ses forces ont été battues autour du secteur Soltsy/Shimsk, mais avec une unité Soviétique adjacente aux hex d'entrée, le joueur de l'Axe n'est pas arrivé à tenir les hex d'entrée essentiels dégagés, et a perdu parce que ses prévisions d'avance ont été dérangées.

## Résultat

*Typique de beaucoup des contre-attaques préparées à la hâte et conduites par les Soviétiques dans les premières étapes de la guerre, la bataille de Soltsy montra son importance comme un arrêt infligé à l'avance allemande. Les Soviétiques ont revendiqué la destruction virtuelle de la 8ème Division de Panzer. Von Manstein montra la bataille comme rien de plus qu'un inconvénient provisoire. La vérité était quelque part entre les deux. La 8ème Division Panzer était encore active après la bataille, mais elle est restée hors de l'action pendant plusieurs semaines, une période qui signifie quelque chose pour une division ayant besoin de temps pour absorber des remplacements substantiels et remplacer des pertes d'équipement significatives.*

## 10.0 Scénario 1

### Siège de Tallinn

"Quand les régiments sont entrés dans la ville l'après-midi, ils ont rencontré une population radieuse." - (Histoire de la 61<sup>ème</sup> division d'infanterie, 1961.

*Le plan original de Barbarossa assigné à la 18ème armée allemande (V. Kuchler) était de dégager la côte de la Baltique. Pendant la durée de la campagne, 18ème Armée resta au plus près de cette mission. Parmi les objectifs se trouvait la capture de la base navale Soviétique à Tallinn, en Estonie. La capture de cette base principale aiderait grandement dans la sécurisation de la mer Baltique pour les navires de l'Axe.*

*Bien que les forces allemandes soient entrées en Estonie le 6 juillet, ce n'est que le 8 août que la reprise d'une offensive allemande perça jusqu'à la côte à Kunda. La campagne de la 18ème armée se divisa en deux ailes, à l'est le front principal à Narva et à l'ouest, Tallinn, maintenant coupé de toutes communications terrestres avec Leningrad. Le secteur de Tallinn a été défendu par le 10<sup>ème</sup> Corps de Fusilier, formé de trois divisions, renforcés par des troupes navales et des unités secondaires, sous le commandement de l'amiral Tributs (à partir du 17 août). Les Soviétiques étaient lents dans l'exécution de défenses vers l'intérieur des terres, mais ont néanmoins creusé des tranchées sur trois lignes générales autour de Tallinn soutenu par les canons lourds de la flotte et des canons dans des positions fixes sur terre. Sur le papier cela semblait formidable mais le potentiel de défense était trop mince et positionné trop en avant du support de leur artillerie navale. Il y avait peu de réserve. Contre cela, les Allemands ont déployé le 42ème Corps (Kuntze) de trois bonnes divisions et renforcé avec des unités de l'armée et des Estoniens. Les Allemands aussi semblaient fort mais ils ont manqué de troupes motorisées pour profiter d'ouvertures et avaient peu d'artillerie de siège. Cependant, ils avaient l'initiative.*

*Après quelques préliminaires, l'offensive allemande principale commença le 19 août. Tandis que les Allemands avaient l'ordre d'achever l'opération vers le 24 août, ils ont eu besoin des quatre premiers jours pour dépasser la première ligne de défense, reculant leur prévisions. La défense soviétique de la ligne suivante n'a pas duré longtemps. Le 25 Août ils se battaient dans les faubourgs Est de Tallinn et à Nomme. Tallinn brûlait après deux jours d'attaque aérienne. A ce moment, la défense semble avoir choisi finalement l'évacuation avec des combats dans les rues de la ville le 26 et le 27 Août et la capture finale le 28.*

## Matériel :

1. La moitié de carte du scénario 1 (qui inclut les informations de placement de l'Axe et du Soviétique)
2. Les unités employées : ceux avec icônes de code de scénario carrées ou des cases de couleur de scénario rouges.
3. Les tableaux d'aides de jeux

Les autres informations nécessaires sont contenues sur la carte du scénario.

## Résultat

*Les forces terrestres soviétiques ont réussies dans leur combat de retraite mais la marine Soviétique accosta beaucoup trop loin. Dans deux grands convois de 84 et 78 bateaux respectivement (incluant le croiseur Kirov et 18 destroyers) environ 30,000 troupes Soviétiques ont été embarquées, laissant 11,432 hommes (comptés par l'Allemand) derrière avec tout l'équipement lourd. Cette évacuation mal préparée, le "Dunkerque" Soviétique, subit une attaque aérienne au moment où elle est rentrée dans un champ de mine marine. Les bateaux se sont dispersés et cela fut fatal pour beaucoup. Les pertes se sont élevées à 5 destroyers et 41 autres bateaux avec le Kirov endommagé ainsi que beaucoup d'autres. Environ la moitié du personnel évacué a été perdu. Les survivants ont fourni un complément bienvenu aux défenses pressurées de Leningrad, mais demanda du temps pour être re-équipées et réorganisées. En conclusion, la Flotte de la Baltique a perdu sa base avancée et est maintenant limitée au secteur de Leningrad pour les trois prochaines années.*

## 11.0 Scénario 2

### Opération Beowulf

La "formation d'entraînement de la mer Baltique"-les préparatifs navals allemands ont été organisés sous ce nom de couverture en 1941.

*Les îles de la Baltique étaient la partie principale du schéma d'ensemble de la défense côtière Soviétique, chaque île était devenue une forteresse. Les troupes soviétiques comprenaient environ 20,000 hommes, organisés autour de la 3ème brigade de Fusilier, mais composé principalement de personnel de la marine. Les Soviétiques ont construit des systèmes de tranchée échelonnés en profondeur le long de la côte, centrée principalement sur chaque batterie côtière. Certaines batteries comprenaient des pièces d'artillerie très lourdes. De nouvelles batteries côtières ont été placées pendant juillet et août pour couvrir la menace croissante d'une invasion à l'arrière, et la péninsule de Sorve était lourdement fortifiée pour une position finale; tout avait été organisé pour une*

défense tout azimut.

Les Allemands avaient préparé deux plans d'attaque, et par circonstances ont adopté l'approche la moins risquée: par le rivage Estonien. Le plan allemand était représentatif des opérations allemandes qui plaçait toutes les armes, l'armée de terre, la marine et l'armée de l'air, sous un seul commandement. Pour l'attaque amphibie ils ont rassemblé plus de 100 bateaux et chalands et environ 180 bateaux d'assaut. La 61ème division d'infanterie, renforcée avec des unités du Génie et des unités secondaires, soutenu par l'artillerie sur le continent, mènerait l'attaque et une autre division pourrait être engagée si nécessaire. De même une opération de commando a été préparée (qui échoua) avec des diversions navales conçues pour distraire la défense (qui ont réussi). Avec des opérations préliminaires sur Vormsi et deux îles secondaire contre une opposition mineure achevée vers le 10 septembre, tout était prêt le 13.

A l'aube du 14 septembre l'attaque principale commença, dirigé contre la côte orientale de Muhu. La résistance initiale fut dure et la coordination allemande commençait à flancher, mais la défense a été brisée le 16. Au début du 17 une tête de pont a été établi sur l'île de Saaremaa à Orissare. A partir de ce moment, beaucoup des défenseurs se sont rapidement retirée dans la péninsule de Sorve. Le 23 septembre, les allemands commence leur attaque contre la défense de Sorve. Ils ont employé des lance-flammes et ont été aidé par d'importante attaques aériennes et même par le tir des canons de croiseurs allemands. La progression était lente face aux systèmes de bunker étendu et des contre-attaques fréquentes, mais vers le 5 octobre les derniers défenseurs étaient à court de munitions et capitulaient.

C'était maintenant au tour de la garnison Soviétique de Hiiumaa. Beaucoup plus faible, elle était sans aucune illusion sur l'issue de la bataille et il n'y aurait aucune évasion possible. Le 12 octobre, la 61ème division débarquait dans le sud et le sud-ouest. Les troupes soviétiques ont concentré leur défense autour des batteries de défense côtière, mais se sont finalement retirées dans la Péninsule de Takhuna. Là, elles se sont défendues jusqu'à la capitulation le 21.

#### Matériel requis :

1. La carte du scénario 2 (incluant le placement de l'Axe et du Soviétique).
2. Unités Employées : celles avec un icône de Code de Scénario en cercle, et les cases de couleur de scénario d'ocre d'or..
3. Les aides de jeux.

Toute les autres informations nécessaires sont contenues sur la carte du scénario.

#### Résultat

Tandis qu'une poignée de torpilleurs Soviétiques ont essayé de s'échapper (sans succès) il n'y eu aucune évasion. La garnison entière Soviétique a été perdue - 212 canons et 15,300 hommes capturés, peut-être 4700 mort. Les pertes allemandes se sont élevées à 2850 hommes (KWM) pour les deux îles, une victoire claire bien qu'il y ait des regrets pour le temps dépensé. Au niveau stratégique, les deux camps auraient pu trouvé beaucoup plus efficace leurs troupes dans le secteur de Leningrad, mais des circonstances ont probablement dicté la campagne. En août

*l'Amiral Tributs a proposé à Staline que la garnison entière avec la garnison de Hango et d'autres troupes navales pourrait être débarquées à Tallinn pour une offensive dans les arrières allemand, mais Staline a rejeté ce plan correctement, vraisemblablement pour des raisons politiques. Tandis que les Allemands cherchent à affamer Leningrad afin de la soumettre, ce qu'il n'ont pas réussi à faire avec les îles qui étaient bien ravitaillées en nourriture. Tandis que la garnison Soviétique doit avoir été évacuée une fois que Tallinn ait été perdu, les Soviets ont pensé qu'ils pourraient dévier le bénéfice d'une propagande des îles comme une base aérienne avancée. C'était le dernier arrêt pour les unités de bombardier à Long Rayon d'action sur leur façon de bombarder Berlin. Les soviets blâment leur incapacité de maintenir sur les îles un nombre de facteurs important d'hommes, mais en face d'eux, il y avait une supériorité aérienne complète allemande et le manque d'armes d'infanterie. Ils ont conclu qu'ils avaient besoin encore de plus d'hommes pour tenir ces îles mais le problème réel consistait en ce que la garnison a été mal formée dans la bonne tactique d'infanterie. Avec l'évacuation d'Hango le 5 décembre tout l'effort Soviétique Baltique naval a été entièrement fermé dans le voisinage immédiat de Leningrad pendant les trois suivants ans.*

## 12.0 Scenario 3

### La Ligne Luga

"Novgorod doit être tenu jusqu'au dernier homme." -  
Communication d'armée, le 15 août 1941 Soviétique 48

"L'ennemi est aux portes." - Proclamation du 21 août 1941 à Leningrad

*Avec le succès Soviétique dans la stabilisation du front le long de la rivière Luga pendant la bataille de juillet, le commandement allemande a étudié de nouveaux moyens pour renouveler l'offensive. Après des débats divers à Berlin, le nouveau plan pour le 4ème Pz. Groupe (Hoepner) est d'attaquer Luga par en bas, à travers le bon terrain permis par le Plateau Koporye directement vers Leningrad avec un assaut sur la Ligne centrale de Luga pour bloquer le défenseurs là. A leur gauche, l'aile droite de la 18ème Armée (Von Kuchler) poursuivrait les troupes Soviétiques s'enfuyant de l'Estonie et nettoierait la côte Baltique. A droite, l'aile gauche de 16ème Armée (Busch) au-dessus de Luga fournirait le bras critique oriental de l'offensive d'abord en prenant Novgorod, ensuite en coupant Leningrad du reste de l'Union soviétique et finalement en se connectant avec l'armée Finlandaise. Notamment, ce plan sera la base pour toutes les nouvelles opérations du Groupe D'armée Nord dans le secteur de Leningrad pour le reste de la guerre. Afin de faciliter l'avance des renforts de la 16ème Armée. Le plan original de Barbarossa prévoyait de ravitaillé le Pz groupe 3 par le Groupe D'armée Centre à la conclusion de la Bataille de Smolensk, mais maintenant Berlin limite ceux du 39ème Pz. Corps (Schmidt) et du 8ème Corps Aérien (Von Richthofen). L'offensive, cependant, a été remise plusieurs fois. Les difficultés était le ravitaillement et les problèmes de transport pour la 16ème Armée et les retards de mouvement du 8 Corps Aérien, les deux aggravée par le mauvais temps. Ces renforts aériens ont prouvé qu'ils étaient essentiels une fois l'offensive commencé, mais Reinhardt (41ème Pz. corps) s'est inquiété que ces retards lui fasse passer l'occasion d'une victoire décisive.*

*Les Soviets, en attendant, réfléchissent où faire leur position. Pendant Juillet, le Maréchal Voroshilov a été irrité que pas assez d'effort ait été mis dans la fortification de la ligne Luga et les*

circstances semblait prouver qu'il avait raison, seulement pour le moment. Encore beaucoup d'effort dépendait des équipes de travailleurs civils en dehors de Leningrad, les efforts les plus efficacement employés étaient dans le voisinage de Leningrad. Cependant, les Soviétiques mobilisaient à ce jour pour l'engagement total de tous les moyens, afin de conduire la guerre. Ces réserves fournies auraient pu être mises dans la ligne Luga, mais beaucoup ont été mal formées et mal équipées. Les unités de la ligne ont été alors subordonnées dans un dispositif ahurissant de groupes d'opération aériennes, et des commandements avec des changements d'autorité fréquent. La confusion qui en découlait, a gêné la réaction aux mouvements allemands, et fait que les commandants n'aimaient pas se coordonner avec des unités voisines et a ainsi causé une propension de retraite. Aucun plan complet clair n'a existé, sauvant de la défaite immédiate n'importe quelle attaque allemande.

Le 8 août le mauvais temps forçait les Allemands de procéder encore à un autre ajournement. Au lieu de cela, ils attaquèrent. A 09H00, le 41<sup>ème</sup> Pz. Corps, avec une préparation d'artillerie massive, a commencé son attaque sur le dessous de Luga. Les Soviétiques étaient prêts et ont fortement résisté, mais vers le 14 août le front Soviétique était brisé, les Panzers en avant ont été arrêtés seulement par le mur bien fortifié des défenses extérieures de Leningrad dans le secteur Kransogvardeisk le 21. En attendant, le 10 août, le 56<sup>ème</sup> Pz. Corps (Manstein) devant Luga attaquait pour clouer et ensuite briser les défenses, mais sans Blindés, la progression se faisait lentement.

Alors ce fut le tour du 1er Corps (16<sup>ème</sup> Armée) en haut de Luga, d'attaquer vers Novgorod avec un appui aérien considérable le 10 août. La défense dépendait de la 48<sup>ème</sup> Armée Soviétique qui s'écroula rapidement, perdant le contrôle de Novgorod vers la fin de la journée du 16 août. Maintenant la route s'est ouverte vers la voie ferrée Moscou-Leningrad à Chudovo, cette ville est tombée le 20 Août après un assaut hâtif.

Les Soviétiques jouaient leur atout. Le 12 août, la 34<sup>ème</sup> Armée Soviétique a commencé sa propre offensive au sud du Lac Ladoga avec tout ou partie de 10 divisions de fusiliers contre le 10<sup>ème</sup> Corps allemand. S'ils pouvaient défaire ce corps, les Allemands seraient forcés d'arrêter leur attaque sur la ligne Luga. Le 15 la situation était devenue sérieuse. L'attaque de Manstein a été rappelée et les deux divisions motorisées de son corps ont été redirigées pour attaquer derrière la 34<sup>ème</sup> Armée Soviétique. Au commencement du 19 Manstein avait gagné haut la main et le 22 la poche créée apportait plus de 33 000 prisonniers et beaucoup d'équipement. Le corps de Manstein reçut l'ordre alors de continuer vers l'est dans les collines de Valday. Le 7 septembre il prenait Demyansk et sont rejoints par la 19<sup>ème</sup> et 20<sup>ème</sup> Pz avec qui il se trace un chemin vers le nord à partir de Velikie Luki. Cette opération finale aboutit à une autre poche cette fois rapportant 35 000 prisonniers et de nouveau, beaucoup d'équipement.

Pendant ce temps l'aile gauche de la 16<sup>ème</sup> Armée avait reçu des renforts. Le 39<sup>ème</sup> Pz corps est arrivé le 24 et une attaque d'infanterie a été immédiatement lancée au nord et au nord-ouest le long de la route principale de Moscou-Leningrad. Les troupes motorisées de Schmidt ont fourni la garde de flanc et l'opération se déroula bien. Avec la mise en déroute de la 1<sup>ère</sup> Division de NKVD à Mga le 6 septembre et la chute de Schlisselburg le 8 septembre, Leningrad était complètement coupé

#### Matériel requis :

1. La Carte L.
2. Les Cartes d'Installations.

- Le recto de la carte 2 et 3 de l'Axe.
- Le verso de la carte 2 et 3, le recto de la carte 4 et la carte 5 Soviétique.

**3. Unités Employées :** Celles avec une icône de triangle.

4. Le recto de la carte de scénario 1 et le recto-verso de la carte 2.

## 12.1 Durée du Scénario

Il y a seize tours de jeu. Début avec le GT 24 et fin au GT 39.

**Note :** Le temps est automatiquement Boue avec Tempête pour le premier tour de jeu. Toutes les unités aériennes sauf les unités aériennes factices doivent commencer dans la Case "Ayant Volé". Lancé le dé sur la Table Météo pour tous les tours de jeu restants.

## 12.2 Secteur du Scénario

Toute la carte L. L'encart de Leningrad n'est pas employée dans ce scénario. Les hex de couleur du secteur de Leningrad pour l'encart de Leningrad fonctionnent comme des hex de carte normale pour ce scénario.

## 12.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier.

## 12.4 Limitations Spéciales

**12.4.1 La contre-offensive Soviétique à Staraya Russa.** Pour simuler l'intention Soviétique de détourner l'attention de l'Axe loin de Leningrad en attaquant Staraya Russa, les restrictions suivantes sont en vigueur :

- Toutes les unités Soviétiques au sud de la rangée d'hex xx27 doivent rester au sud de cette rangée jusqu'à la phase de mouvement Soviétique du GT 30.
- A partir du GT 30 au GT 32, une unité de combat terrestre Soviétique (par tour) au sud de la rangée d'hex xx27 est libre de se déplacer sans restriction (le mouvement par route ou rail est permis)
- Au début du GT 33 la restriction de la rangée d'hex xx27 est levée.
- Les deux attaques obligatoires du début doivent être faites au sud de la rangée d'hex xx27 pas plus tard que la phase de combat Soviétique du GT 30

**12.4.2** Aucune unité de l'un ou l'autre camp ne peut quitter la carte.

**12.4.3** Difficultés de ravitaillement de l'Axe

- Tous les MSUs, ou dépôts, doivent entrer sur la Carte L avec le mouvement par voie ferrée.
- Pendant chaque GT où le joueur de l'Axe convertit des ASPs en MSUs ou en dépôts, il place les MSUs, ou dépôts, nouvellement créé un GT en avant sur la piste d'enregistrement des tours. Si une combinaison de MSUs ou de dépôts nouvellement formé plus ceux déjà placés sur la piste d'enregistrement des tours excède six points de rail, le joueur d'Axe place l'excès de

MSUs/Dépôts de son choix deux GTs en avant sur la piste d'enregistrement des tours.

**Exemple :** Au GT 24 le joueur de l'Axe reçoit 6 ASPs qu'il convertit en deux MSUs et deux Dépôts. En consultant la piste d'enregistrement des tours (PET), il trouve un dépôts et un MSU (pour un total de 3 points de rails) dans la case du GT 24 de la PET. Il place un dépôts et un MSU (encore 3 points de rail) dans la case du GT 25. Aucun dépôts ou MSUs ne peuvent être placés dans la case du GT 25 (la case d'un GT en avant) parce que les MSUs et les dépôts cumulent maintenant 6 points de rail sur la PET. Le dépôts restant et le MSU (3 points de rails) sont placés deux GTs en avant, sur la case du GT 26. Au GT 25 le processus se répète. Le MSU et le dépôt dans la case du GT 24 sont entré dans le GT24, mais maintenant il y a déjà 6 points de rails de MSUs et de dépôts sur la PET (3 au GT 25 et 3 au GT 26). Les six points de rails supplémentaires en MSU/Dépôts iront dans la case du GT 27.

- Pendant la phase de mouvement de chaque GT de l'Axe, n'importe quel MSU ou dépôt occupant la case du GT courant de la PET, entre sur la carte en employant le mouvement par Rail.

**Note :** Le scénario commence par un MSU et un dépôt dans la case du tour 24 de la PET. Ils ont droit d'entrée sur la carte par le train pendant la phase de mouvement du GT 24 de l'Axe.

- Les MSUs/dépôts peuvent seulement entrer sur la carte L, dans leur tour d'entré, par les hex de rail de bord de carte suivants:

<u>Hex</u>	<u>PMs de rail dépensés</u>
1014	36
1933&2034	22
3333&3334	34

**Note de Conception :** l'utilisation exclusive du mouvement par Rail est une simplification pour accélérer le jeu. Le mouvement par route est possibles mais si on calcule les distances couvertes pendant toutes les combinaisons possibles de temps sec et de boue, cela demanderait plus d'effort que le réalisme du jeu ne l'exige, surtout que le mouvement par rail est la méthode optimal pour le joueur allemand de faire avancer ses MSUs/dépôts sur la carte L.

#### 12.4.4 Production de Blindé Soviétique et Remplacement Blindé

a. Jusqu'au GT 30, ne prenez pas en compte le Type de PR A, le résultat sur la Table de Remplacement(remplaçant) Soviétique. Le seul Type de PR A disponible jusqu'au GT 30 est l'utilisation ou non du Type de RPs inclus dans les renforts Soviétiques du scénario.

b. A partir du GT 30, les divisions Blindé Soviétiques ne peuvent plus être reconstruites ou renforcées avec un Type de PR A. Seuls, les bataillons et les brigades blindé Soviétiques peuvent être reconstruits ou renforcés avec eux.

c. Les Type de PR A Soviétique sont dépensé normalement à moins qu'une ligne de rail amies ne puisse être tracée entre Léninegrad et le bord Est de la carte. Tant que le mouvement de rail ne peut pas avoir lieu entre Léninegrad et le bord Est de la carte L, le Type de RP A doit être employé pour construire, reconstruire ou renforcer des bataillons, ou des brigades, de blindé Soviétiques sur les hex L3406 (l'usine Kirov) et L3707 (l'usine Kolpino).

#### 12.4.5 La reddition Soviétique dans les poches côtières. Les

unités soviétiques sur la carte L incapable de tracer une ligne d'hex de terre/côtiers vers Léninegrad ou une source de ravitaillement de bord de carte - tant que ces unités peuvent tracer une ligne d'hex de terre/côtiers sans unités ennemies, ou leurs ZOCs, vers un port amical, ils ne font pas de test de reddition (la ligne est alors prolongée du port vers Léninegrad).

12.4.6 Les sources de ravitaillement Soviétiques pour ce scénario sont :

- tout port ami
- Léninegrad
- hex de bord de Carte 7009, 7017, 7028 et 7031

## 12.5 Renforts / Remplacements

a. le joueur Soviétique emploie sa table de remplacements du scénario 3 sur la carte du scénario deux.

b. les renforts Soviétiques se trouve sur le recto de la carte d'installation 4, et les groupes de *Pool* de renfort éligibles Spéciaux 2,8,9,10,12 et 16 se trouvent sur la carte de placement Soviétique 5.

c. les renforts de l'Axe et les Groupes de *Pool* de Renfort Spéciaux éligibles sont inclus sur le recto de la carte de placement 3 de l'Axe.

## 12.6 Conditions de Victoire

Référez-vous au verso de la carte de Scénario 2 de l'Axe pour les hex de VP et les Niveaux de Victoire.

## Résultat

*Sur la carte les Allemands semblent avoir accompli leur but d'isolement de Léninegrad. Mais la force de combat allemande a été mal déployée, et le terrain ne favoriserait pas le redéploiement. Les Soviétiques étaient sur des lignes intérieures, bien fortifiées et près des bases de ravitaillement et ils ont semblait capables de profiter de ces facteurs. Ils lançaient des attaques de soulagement. Les Allemands battait régulièrement le commandement Soviétique, mais les troupes Soviétiques ont souvent résistés jusqu'au bout et cela a crée de lourdes pertes des deux côtés. Les Allemands ont eu besoin d'une pause et l'ont pris, mais ce temps a permis à beaucoup de troupes Soviétiques sur la côte et dans les marais de se rendre à la ligne de défense principale de Léninegrad. Les Allemands devront se battre encore dans une grande bataille afin de briser les défenseurs Soviétiques et réaliser les lignes de siège désiré.*

## 13.0 Scénario 4 :

### Groupe D'armée Nord

"Cette guerre est la grande guerre du peuple Soviétiques ." - Staline, le 3 juillet 1941

*Le Groupe D'armée Nord, commandé par Le Feld Marshall Ritter von Leeb, a commencé la guerre avec le moins de Blindés parmi les troupes des trois groupes d'armée, mais a heureusement fait face peut-être à l'opposition la plus faible, le Front Soviétique Nord-ouest, commandé par le Colonel Général F.I. Kuznetsov. Comme partout, l'attaque allemande a surpris les Soviétiques, étonnés et non*

préparé pour la guerre et, d'une manière prévisible, les unités d'assaut allemandes faisaient des progrès considérables. Malgré la progression allemande, le commandement Soviétique a essayé de mettre en pratique des plans de contre-attaques dans les opérations terrestres. Ici au nord, cela a abouti à la première grande bataille blindée de la guerre. Comme le 41 Panzer Corps de Reinhardt avançait au nord-est, d'abord le long de la route principale de la Prusse de l'est vers Siauliai, mais se détourne alors vers la traversée de la rivière Dubysa avec l'objectif suprême de traverser la rivière Dvina à Krustpils (hors de la carte du jeu), la 2ème division Blindé Soviétique se déplace au Nord Ouest pour intercepter l'avance allemande. Ils se sont rencontrés à Raseiniai. La 2ème division blindé Soviétique avait, près de 300 Blindés légers, environ 75 T34s et 15 KV's, les Blindés Monstres contre lequel les Allemands avaient peu de moyens pour les combattre. Cela commença l'après-midi du 23, des vagues de blindés Soviétiques attaquèrent frontalement la 6ème Division Panzer qui était équipée avec des blindés légers tchèques. Pendant deux jours la 6ème Panzer a tenu les Soviétiques et a été stoppée aussi dans son avance, mais les Allemands ont réussi à attirer beaucoup de Blindés Soviétiques dans un marais tandis que la 1ère division de Panzer les prenait sur leur flancs. Tandis que les 23ème et 28ème divisions Blindé Soviétiques avec 3 à 400 Blindés supplémentaires attaquait le 1er Corps allemand près de la route principale, et ici aussi, les troupes allemandes ont résisté à l'attaque. Dans ces actions les Soviétiques perdirent environ 90 pour cent de leur force blindée et perdu n'importe toute chance réelle d'arrêter le Groupe D'armée Nord.

Tandis que la bataille de blindé de Raseiniai occupait les blindés de Reinhardt et l'attention de presque tout le monde, l'autre corps de Panzer, le 56ème de von Manstein, manoeuvrait courageusement et presque non détecté à environ 80 milles dans les arrières du Soviétique pour couper la route Daugavpils-Kaunas. Les forces de Manstein se pressaient sur la route pour prendre Daugavpils lui-même et ses ponts importants dans la matinée du 25. Ce mouvement est peut-être l'événement le plus dramatique de tout le Front Est dans les premières étapes de la guerre montrant les bénéfices d'objectifs clairs, la planification intensive et la direction dans une opération de bataille profonde. La saisie des ponts intacts à travers la Rivière Dvina, une barrière de rivière principale, les plans de défense stratégique Soviétiques complètement dérangés entraîneront une retraite générale Soviétique qui ne se finira pas avant la ligne Luga devant Léningrad.

#### Matériels requis :

1. La carte C.
2. Le recto de la carte 1 des scénarios et le recto-verso de la carte 2 des scénarios.
3. Le recto de la carte de scénario 1 du Soviétique et de l'Axe.
4. **Les Unités employées :** Tout les unités avec une case de couleur de scénario Verte.

### 13.1 Longueur du Scénario

Il y a cinq tours de jeu. Commencement au GT1 et fin avec le GT5. Le temps est automatiquement Sec (aucune Tempête) pour toute la durée du scénario.

### 13.2 Secteur du Scénario

La carte C, au Nord et à l'Ouest de la frontière du Groupe d'Armée Nord/Groupe d'armée Centre.

### 13.3 Placement

Le joueur Soviétique se place le premier.

### 13.4 Limitations Spéciales

Voir le recto des cartes de placement Soviétique et de l'Axe 1.

### 13.5 Restrictions Spéciales

**a. Etat de préparation d'invasion Soviétique et de l'Axe** (disponible aussi sur le recto de la carte de scénario 2)

#### Axe

- Aucune mouvement de réaction ou stratégique n'est permis du GT 1 à 3.
- Les unités motorisées de l'Axe leur AM maximum dans les phases de mouvement et mouvement motorisées du GT 1 et 2.
- L'unité de pontonnier de l'axe ne peut pas être remplacée au GT 1.
- Pendant la phase de mouvement de l'Axe du GT1, seule les unités de l'Axe sur, ou adjacent, à la frontière Allemagne/Lithuanie peuvent se déplacer. Il n'y a aucune restriction de mouvement supplémentaire à partir de la phase de mouvement motorisée de l'Axe du GT1.

**Note :** Certaines unités non-motorisées de l'Axe ne seront pas capables de se déplacer jusqu'au GT2. Le mouvement par rail n'est pas affecté. Les unités terrestres, incluant les MSUs et les dépôts, peuvent se déplacer par le train.

Les attaques Déclarées contre les hex du défenseur dans (ou adjacent à ) des hex contenant la frontière Allemagne/Lithuanie ne requiert pas de ravitaillement d'Attaque au GT1.

#### Soviétique

- Aucune mouvement de réaction ou stratégique n'est permis du GT 1 à 3.
- Aucun mouvement de rail (sauf pour les trains blindés) du GT 1 à 5.
- Le mouvement sur route du GT 1 et 2 - (en Lettonie et Lithuanie seulement) le taux de mouvement sur route n'est pas permis sur aucuns hex de terrain dégagé (incluant ceux des villes et des fortifications). Les ponts à travers les rivières et les rivières principales en terrain dégagé ne peuvent pas être utilisés à moins qu'un hex de traversée, ou les deux, contient une ville, une ville principale, une colline, ou une forêt, ou qu'un hex, ou les deux, contient un HQ opérationnel ou une unité AA.

**Note de Conception :** Le groupe d'armée Nord n'avait pas suffisamment de supports aériens (particulièrement des avions d'attaques au sol) pour monter une campagne d'interdiction des routes dévastatrices comme ça été le cas pour les groupes d'armées

Centre et Sud. Le grand nombre de bombardiers Ju88 permettra une interdiction des voies ferrées plus efficace

**b. Les exigences de Garnison de l'Axe** (disponible aussi sur le recto de la carte de scénario 2) : Chaque hex de ville capturé doit être occupé par un pas d'infanterie ou de Génie, sinon les points de victoire pour cette ville sont perdus.

## 13.6 Renforts/Remplacements

**a.** Renforts de l'Axe et Soviétiques – consultez le recto des cartes de placement de l'Axe et Soviétique 1.

**b.** Aucun camp ne reçoit de remplacements.

## 13.7 L'AGB (Army Group Boundary, frontière de groupe d'armée)

- La seule unité Soviétique qui peut se déplacer/retraire au sud de l'AGB est le HQ de la 11<sup>ème</sup> Armée. Il n'est pas compté dans les VPs. Une fois qu'il traverse l'AGB, il est hors du scénario.
- Les unités soviétiques peuvent tracer un ravitaillement complet par les hex de route principale et de rails de l'AGB pendant le GT 1 et 2 seulement.

## 13.8 Sortie par les bords carte

Les unités de l'axe peuvent sortir du bord de carte au Nord du secteur de jeu du scénario par PB 6.5. Secteurs de sortie de carte pour les unités de l'Axe :

- **Liepaja** : hex C1101 à C1501.
- **Riga** : hex C3401 à C3601.
- **Krustpils** : hex C4701 à C4901.
- **Rezekne** : hex C6101 à C6401.

## 13.9 Conditions de Victoire

Référez-vous au verso de la carte de scénario 2.

### Résultat

Les batailles de frontière dans ce secteur, comme ailleurs, se sont conclues avec succès pour les Allemands mais leur incapacité à renforcer le succès de Von Manstein à Daugavpils du à la lenteur de Von Leeb dans l'exploitation qui aurait conduit à de grand encerclement d'unités Soviétiques qui n'ont jamais été réalisés sur ce front. Les forces soviétiques esquivèrent rapidement, clairement battues, elles étaient encore capable de se réorganiser avec les éléments rescapés. Malgré des victoires tardives et de grands efforts, les forces allemandes n'ont jamais pris Leningrad, l'objectif suprême et ont ainsi manqué une victoire stratégique.

## 14.0 Scénario 5 :

### La Campagne

"Leningrad lèvera les mains de son propre accord ; tôt ou tard elle doit nécessairement tomber. Personne ne s'échappera de là, personne ne sera capable de passer à travers nos lignes. Leningrad est condamné à mourir de famine." - Hitler, le 8 novembre 1941

*Le plan Barbarossa d'Hitler pour l'invasion et la défaite de l'Union soviétique prévoyait la destruction de la plus grande partie de l'Armée Rouge dans les zones frontières occidentales et l'occupation de la Russie Européenne. Pour accomplir cela, le groupe d'armée Nord avait l'ordre de détruire les forces Soviétiques dans la région de la Baltique, occuper les ports de la Baltiques et occuper Leningrad pour déloger les forces navales Soviétiques de leurs bases. D'une façon semblable à celle pratiquée en Pologne et en France, Barbarossa exigeait une campagne d'Attaque-éclair (Blitzkrieg) sur tous les fronts. Dans le groupe d'armée Nord, le fer de lance sera le Groupe de Panzer 4 avec ses deux Panzer Korps opérant sur deux lignes parallèles. Leur premier objectif sera les ponts vitaux sur la rivière Dvina par où ils s'avanceraient pour occuper la Ligne Staline qui est au sud de Pskov. Les planificateurs ont reconnu que les Panzers dépasserait rapidement les deux armées d'infanterie allemandes, un désagrément qui n'arriverai pas si on attendait d'avancer sur un large front. Même s'il fallait attendre que les deux flancs, gauche et droit, avance de manière identiques, ils deviendraient de plus en plus non protégés puisque l'infanterie ne pourrait jamais aller de pair. Dans la planification d'avant-guerre, la solution était de détourner le Groupe de Panzer 3 au nord du groupe d'armée Centre dès que Smolensk serait capturé. Insouciant, les Panzers ont dû maintenir une allure rapide avec une défense qui se regroupait en cas de besoin.*

*Pendant la campagne le problème des flancs est devenu apparent, en particulier parce que pendant juillet et août Hitler et Halder (le Chef de l'OKH) ont préconisé des objectifs différents et ont soutenu une méthode différente pour les atteindre. Le 8 juillet ils ont abandonné le plan original d'envoyer le Groupe de Panzer 3 au nord. Hitler voulait maintenant que le Groupe de Panzer 4 seul isole Leningrad à l'est et au sud-est; signifiant au Groupe D'armée qu'il devait s'avancer avec l'aile droite la plus forte possible et sans appui sur l'autre flanc. Le groupe d'armée Nord a accepté ces changements croyant que l'OKH annonçait que les Soviétiques étaient déjà défaits et que les survivants se retireraient s'ils étaient attaqués. Il se trompaient tristement et les Soviétiques n'étaient pas dans les conditions pour faire croire le contraire.*

*Le 10 juillet le Maréchal Voroshilov était envoyé de Moscou pour commander la Direction du front Nord-Ouest nouvellement établie, une association de tutelle conçu pour donner une coordination stratégique aux divers fronts et aux armées dispersées sur une très large région, de la rivière Dvina à Mourmansk. Les renforts provenait de l'intérieur et du remaniement des troupes faisant face à la Finlande. Les fortifications ont été commencées au sud de Leningrad et la décision a été prise de tenir le long de la Rivière Luga. Voroshilov a apporté quelques améliorations au commandement général mais ce n'était pas sa guerre. Le 11 septembre il a été remplacé par le général G. K Zhukov, un homme qui faisait sentir sa lourde présence dans chaque bataille qu'il fit.*

### Matériel requis:

1. La carte A, B, C, L, W et l'encart de Leningrad
2. Le recto des carte placement Soviétique de 1 à 4 et la 5.
3. Le recto des carte placement de l'Axe 1 et 2.
4. Le resto de la carte de Scénario 1, et le recto-verso de la carte 2.

**5. Unités employées :** Toutes les unités sauf celles avec les cases de scénario violettes.

## 14.1 Longueur du Scénario

Il y a 47 tours de jeu. On commence avec le GT1 et on termine avec le GT 47. Le temps est automatiquement Sec (aucune Tempête) pour les sept premiers tours de jeu seulement; utilisez la Table Météo pour tous les tours de jeu restants.

## 14.2 Secteur du Scénario

Au-dessus de l'AGB pour la carte C, plus les cartes A, B, L, W et l'encart de Léningrad.

## 14.3 Placement

- Le joueur Soviétique se place en premier.
- Le joueur Soviétique place les unités du scénario 4 sur la carte C, plus les unités du début de jeu Soviétique du recto des cartes 1 et 2 sur les cartes A, B, L, W et de l'encart de Léningrad.

**Note :** Certaines unités placées à l'origine sur la carte C se retrouvent maintenant sur les cartes A et B, ceci est dû aux chevauchements des cartes A et B sur la Carte C (voir le recto de la carte de placement Soviétique 1).

- Le joueur d'Axe place les unités du scénario 4 sur les cartes C et A (voir le recto de la carte de placement de l'Axe 1 pour les hex de placement original et alternatif).
- Résolvez la préparation aérienne à chaque tour de jeu en commençant avec le GT 4. La préparation aérienne est pré-déterminé pour le GT 3.

## 14.4 Situations Spéciales

**a. La capacité de Chemin de fer de l'Axe :** 6 points d'empilement par la carte et par tour de jeu.

**b. La capacité de Chemin de fer Soviétique**

- Zéro points d'empilement par GT sur la carte C
- 6 points d'empilement par GT sur les cartes A et B.
- 14 points d'empilement par GT sur les cartes L, W et l'encart de Léningrad

**Note :** parce que les Soviétiques ne peuvent pas employer le mouvement par rail les cinq premiers GTs, en raison des restrictions d'état de préparation à l'invasion, donner une capacité de mouvement par rail a semblé superflu.

**c. Points de Conversion de Chemin de fer de l'Axe (PCRs)** (disponible aussi sur le recto de la carte de scénario 1) :

1. GTs 1 - 11 :

- 6 PCRs pour toutes les cartes par GT.

- En supplément 8 PCRs par GT dans les pays de l'Estonie, la Lettonie, ou la Lituanie (indépendamment de l'emplacement sur la carte).
- En Lettonie, Lituanie et Estonie - le numéro(nombre) maximal de PCRs par ligne est 8 (sur une ligne seulement). Le nombre maximal de PCRs sur toutes les autres lignes est 6.
- En Russie - le nombre maximal de PCRs sur n'importe quelle ligne de rail est 4.

2. GTs 12 - 47 :

- 10 PCRs pour toutes les cartes par GT.
- En supplément 6 PCRs par GT dans les pays de l'Estonie, la Lettonie, ou la Lituanie (indépendamment de l'emplacement sur la carte).
- En Lettonie, Lituanie et Estonie - le nombre maximal de PCRs par ligne est 6 (sur n'importe quelle ligne de rail).
- En Russie - le nombre maximal de PCRs sur n'importe quelle ligne de rail est 4.
- La conversion de voie ferrée qui traverse un côté d'hex de frontière Estonie/Russie ne peut pas excéder six PCRs et un maximum de 4 PCRS utilisés peuvent être employés en Russie.

**d. Missions de Transport aérien Disponible :** Voir le recto de la carte de scénario 1.

**e. Les Unités Navales de l'Axe :**

- Peuvent entrer dans les zones maritimes de Courland, Riga et Moonsund automatiquement à partir du GT sélectionné jusqu'à la fin du scénario.
- Peuvent seulement entrer dans la zone maritime du Golfe de Finlande ou de Léningrad en commençant le GT après que Tallinn (B2204) devienne contrôlé par l'Axe jusqu'à la fin du scénario.

**f. Unités de Flottille de l'Axe :**

- Peuvent entrer dans les zones maritimes de Courland et Moonsund automatiquement à partir du GT d'entrée jusqu'à la fin du scénario.
- Peuvent seulement entrer dans la zone maritime du Golfe de Finlande et de Riga après que Riga (B1637) devienne contrôlé par l'Axe jusqu'à la fin du scénario
- Peuvent seulement entrer dans la zone maritime de Léningrad en commençant le GT après que Tallinn (B2204) devienne contrôlé par l'Axe jusqu'à la fin du scénario.

**g.** Les unités navales, de Transport et les unités de Flottille Soviétique sont toutes soumises à la Table de Perte Maritime Soviétique pour le scénario entier (consultez la Table de Perte Maritime Soviétique sur la Carte A ou sur le diagramme des aides de jeu). La Table de Perte Maritime Soviétique indique les Zones Maritimes où le mouvement de Flottille et Naval Soviétique est permis ou interdit.

## h. Garnisons Soviétiques :

1. Référez-vous à la Table de Remplacement Soviétique de la Carte de Scénario 2 pour la "libération" des garnisons.

### 2. Restrictions des garnisons Soviétiques

- Le 13<sup>ème</sup> Rgt de NKVD ne peut pas être "libéré" avant qu'un ou plusieurs hex principaux de la ville de Léninegrad ne soient occupés par l'Axe. Il peut alors être choisi pour être "libéré" normalement.
- Chacune des sept brigades de Milice de Léninegrad ne peut pas être "libérée" avant que le méga-hex qu'elle occupe n'ait toutes les unités de garnison automatiquement "libérées" (référez-vous à la phrase suivante).
- Toutes les unités de Garnison dans un méga-hex sont automatiquement "libérées" quand une ou plusieurs unités de l'Axe entrent dans un méga-hex adjacent.

i. **Garnisons de l'Axe** : Référez-vous au recto de la carte de Scénario 2 (ou PB 13.5.b - Scénario 4).

j. **restrictions d'État de préparation à l'invasion** : Référez-vous au recto de la carte de Scénario 2 (ou PB 13.5.b - Scénario 4).

### k. Unités de Partisan Estoniens et Conversion

- Les cinq unités de Partisan Estoniens sont placées selon les positions du recto de la carte d'installation de l'Axe 2.
- Les unités de partisan Estoniens peuvent entrer dans n'importe quel hex de l'Estonie, incluant les hex contenant la frontière Estonienne, mais aucune unité de partisan Estonien ne peut traverser un hex de frontière Estonien pour aller dans un pays voisin. Les îles d'Hiumaa, Viuhu, Saaremaa et Vormsi sur les cartes A et/ou B sont considérées faire partie de l'Estonie.
- Les partisans Estoniens sont toujours en ravitaillement complet et ne requiert pas de ravitaillement d'attaque.
- Les partisans Estoniens peuvent être employés par l'Axe pour des débarquements et peuvent utiliser le transport maritime de l'Axe tant que le port de destination ou l'hex cible sont en Estonie.
- Les partisans Estoniens ne reçoivent aucun remplacement.
- Les partisans Estoniens sont des unités à un pas. Le verso des unités représentent les bataillons de sécurité de l'Axe formés en dehors des partisans.
- Au GT 36, le joueur de l'Axe a l'option de retourner tous les partisans Estoniens (qu'ils soient sur la carte ou parmi les pertes) sur le verso du pion. Les bataillons de sécurité peuvent être reconstruits en employant les PRs de type I et peut être déplacé n'importe où dans le secteur du scénario.

### l. Mouvement de Chemin de fer hors-cartes

- Axe - aucun

- Soviétique - permis entre les hex suivants :

L6634 à W4821-20 RPs

L7031 à W4821 - 43 RPs

L7031 à W4825 - 51 RPs

Toutes les dépenses de *Rail Point* ne comptent pas l'hex d'entrée et de sortie.

### m. Sortie de Carte

- l'AGB - la seule unité Soviétique qui peut se déplacer/reculer au sud de l'AGB est le HQ de la 11<sup>ème</sup> Armée. Il n'est pas éliminé, mais est au lieu de cela, il est placé cinq GTs en avant sur la piste des tours. Le HQ rentre, sur son côté Non-Op, comme un renfort n'importe où sur le bord sud de la carte W. Lancé le dé normalement pour le rétablissement de son statut opérationnel.
- Sortir de la carte n'est pas permis pour l'un ou l'autre camp, à l'exception du mouvement par rail hors-carte pour le Soviétique entre les cartes et le bord sud de la carte W noté ci-dessus.

### n. conditions spéciales des sources de ravitaillement

#### 1. Sources de ravitaillement sur la carte W pour l'axe

- Les hex de route principales W2628 et W3228 deviennent des sources de ravitaillement pour l'Axe une fois qu'ils deviennent contrôlés par l'Axe. Pendant les tours de temps Sec, placez un marqueur *Roadnet Max 21 hex* sur les hex W2325 et W3425.
- Les Hex de rail de bord de carte W3027 et W3327 ne sont pas des hex de source de ravitaillement et aucun d'eux ne peut recevoir des marqueurs de tête de ligne (à moins que le joueur d'Axe ne prolonge la la conversion des lignes de rails de la carte W vers ces hex).
- Les MSUs et les dépôts ne peut pas entrer par le bord sud de la carte W.

**Exception** : les MSUs avec le renforcement spécial de l'Axe du groupe *Pool 4* peut entrer au bord sud de la carte W si le groupe est choisi.

2. Le joueur de l'Axe a deux sources de ravitaillement sur la carte qui peuvent être employées non seulement pour le traçage du ravitaillement complet, mais aussi pour le placement d'un, ou tous les, MSUs et dépôts disponibles à chaque GT. Les sources sont Tilsit (C1717) et Gumbinnen (C2024). Elles ont les deux fonction pour le scénario entier.

**Note de Conception** : les Allemands avaient établi en avant des dépôts de ravitaillement dans ces deux villes de Prusse Orientale, et continuèrent de les approvisionner pour le groupe d'armée Nord tout au long de la campagne.

3. Les unités soviétiques peuvent tracer le ravitaillement complet par les hex de route principale et de rail de l'AGB pendant les GTs

1 et 2 seulement.

#### **o. La production et les remplacement Blindés Soviétique**

1. Jusqu'au GT 30, ne pas prendre en compte le résultat des PRs de type A sur la table de remplacement Soviétique. Le seul PR de type A disponible jusqu'au GT 30 est celui qui est "à utiliser ou perdre" inclus dans les renforts Soviétiques du scénario.

2. A partir du GT 30 Les divisions Blindés Soviétiques ne peuvent plus être reconstruits ou renforcés avec un PR de type A. Seulement les bataillons et les brigades Blindés Soviétiques peuvent être reconstruits ou renforcés avec eux.

3. Les PRs de type A Soviétique sont dépensés normalement à moins qu'une ligne de rail amie ne puisse être tracée entre Leningrad et le bord Est de la carte. Tant que le mouvement de rail ne peut pas avoir lieu entre Leningrad et le bord est de carte L, les PRs de type A doivent être employés pour construire, reconstruire ou renforcer les bataillons ou les brigades de Blindés Soviétiques sur les hex de l'encart 2112 (l'usine Kirov) et 2707 (l'usine Kolpino).

**Note de Conception :** la plupart de la production de Blindé Soviétique KV a été concentrée dans les usines de Kirov et Kolpino à Leningrad. Jusqu'à ce qu'elles soient isolées, la plupart de ces Blindés étaient expédiés à d'autres fronts dans l'esprit Socialiste "à chacun selon ses capacités et à chacun selon ses besoins". Quand le transport ferroviaire vers les autres parties de la Russie fut coupé par les forces de l'Axe, les défenseurs de Leningrad utilisèrent leur propres stocks de blindés, assez important, pour leurs propres besoins.

**p. Invasion de l'Axe des îles Moonsund.** En raison du petit nombre de troupes impliqué (moins de 20 000 par camp), quelque BSRs sont modifiées pour le combat sur Muhu, Saaremaa, Hiiumaa et Vormsi, comme suit :

- Un MSU doit être placé dans le port de Virtsu et dépensé pendant le GT où les premières unités de l'Axe exécutent un débarquement contre une des îles Moonsund. Aucun nouveau ravitaillement d'attaque ne sera nécessaire (le ravitaillement d'attaque ignoré par la suite) pour toutes Attaques Déclarées de l'Axe contre n'importe quels hex des îles Moonsund.
- Une division d'Infanterie allemande peut être complètement séparées en RSCs (exception à BSR 23.1). La division doit commencer la phase de mouvement de l'Axe dans le port de Virtsu ou de Haapsalu. Enlevez la division (mais ne la placez pas dans la case Cadre ou Éliminés), et remplacez là par un nombre de RSCs égale au nombre de pas de la division. Sur un GT ultérieur, quand un ou plusieurs RSCs reviennent au port de Virtsu ou Haapsalu, le joueur de l'Axe peut enlever les RSCs et les remplacer par la division originale (avec une force de pas égale au RSCs enlevés).
- N'importe quelle unité de type infanterie de l'Axe, indépendamment de sa taille, peut détruire un point fortifié Soviétique dans l'hex qu'il occupe pendant la phase de construction de l'Axe (exception à BSR 18.1.4)

**q. Regroupement des scénarios de Campagne d'AGC et d'AGN :** Référez-vous au Scénario 7 (la campagne) dans le Livret de Jeu d'AGC.

## **14.5 Reddition Soviétique**

La règle de reddition Soviétique de BSR est écrite pour couvrir la reddition sur des cartes sans côte. AGN a non seulement des côtes, mais aussi des îles et des grand lacs/mers intérieur, et dans le jeu on doit tracer une ligne sans unités ennemies ou leurs ZOCs à une source de ravitaillement amie. Ajoutez les modifications suivantes à la procédure du traçage des lignes:

- Mers et lacs intérieurs. Les unités soviétiques peuvent tracer leur ligne à travers des lacs et des mers intérieurs (et éviter ainsi de faire des contrôles de reddition).

**Note de Conception :** la formulation de la règle de reddition de BSR implique qu'une telle ligne peut être tracée. - nous avons juste voulu faire le point. Sur tous les lacs il y avait un grand niveau de trafic de bateaux (et les interdictions de l'Axe du dit trafic) au-dessous de l'échelle de ce module. Beaucoup d'unités Soviétiques ont tenu bon en étant dos aux lacs, en grande partie grâce à cette possibilité de traverser le lac pour être renforcé ou pour retraiter, les deux était possible.

- **L'Estonie continentale sur la carte B :** Une fois que les forces de l'Axe atteignent la côte Baltique et trace une ligne d'hex terrestre/côtiers sans unités ennemies ou leurs ZOCs vers Leningrad ou les sources de ravitaillement de bord de carte n'est plus possibles, les unités Soviétiques n'ont plus à faire des contrôles de reddition tant qu'elles peuvent tracer une ligne sans unités ennemies ou leurs ZOCs vers Tallinn ou Paldiski. La ligne est alors tracée par mer vers Leningrad.

**Note de Conception :** l'Estonie était en révolte et malgré la multiplicité des ports, la seule base d'opérations Soviétique "sûre" était le secteur de Tallinn/Paldiski. Ce n'était pas par hasard que les unités Soviétiques en Estonie ont reculé vers ces deux ports.

- **Les îles Moonsund (carte A) :** Tant que des unités Soviétiques occupent un port ou peuvent tracer une ligne d'hex terrestre/côtiers sans unités ennemies ou leurs ZOCs vers un port ami, elles ne doivent pas faire des contrôles de reddition (la ligne est alors prolongée du port vers Leningrad).

**Note de Conception :** A la différence de l'Estonie continentale, les îles Moonsund étaient bien sécurisées, c'est pourquoi une liaison avec n'importe quel port ami suffit. Les ports représentent la possibilité (plus imaginé que réel) pour s'échapper.

- **Carte A et B (excluant l'Estonie) :** les unités soviétiques incapables de tracer une ligne d'hex terrestre/côtiers sans unités ennemies ou leurs ZOCs vers Leningrad ou une source de ravitaillement de bord de carte sont soumises à la reddition si elles sont adjacentes à une unité de combat de l'Axe sans bande de ZOC. Les ports, pour des raisons variées, ne peuvent pas achever la ligne par mer vers Leningrad.

**Note de Conception :** Une combinaison de la supériorité navale de l'Axe dans une partie de la Baltique, des soulèvements et un désir fervent de la part des Soviétiques de garder isolées des unités Soviétiques dans cette partie de la Baltique afin d'essayer de tenir

durablement.

- **Carte L** : Tant que ces unités peuvent tracer une ligne d'hex terrestre/côtiers vers Léninegrad ou une source de ravitaillement de bord de carte sans unités ennemies ou leurs ZOCs vers un port ami, elles n'ont pas à faire de contrôles de reddition (la ligne est alors prolongée par mer du port vers Léninegrad).

## 14.6 Renforts / Remplacements

**a. Renforts Soviétiques** : Voir le recto de la carte de placement Soviétique 3, 4 et 5.

**b. Remplacements Soviétiques** : Voir la table de remplacement Soviétique sur le recto de la carte de scénario 2. Au GT 35 les restrictions de PR de type I s'appliquent.

**c. Renforts et remplacements de l'Axe** : Voir le recto de la carte de placement 2 de l'Axe.

## 14.7 Groupes Soviétiques/Finlandais en Carélie

**Note de Conception** : les unités finlandaises représentent une partie de l'armée finlandaise s'avançant jusqu'à leur frontière d'avant 1940 avec la Russie après leur offensive couronnée de succès en Carélie, tandis que les unités Soviétiques représentent les unités de la 23ème Armée, récemment défaite retraitant de la Carélie.

**14.7.1** Les unités de Groupe Finlandaises et Soviétiques de Carélie ne peuvent pas être déplacées avant que certaines conditions ne soient rencontrées [14.7.2 et 14.7.3].

**Note de Conception** : On avait ordonné à la 23ème Armée Soviétique, avec le dos au mur, de tenir et mourir si nécessaire. Les Finlandais, ayant récupéré le territoire qu'ils avaient perdu pendant la guerre d'hiver de 1940, avaient fait halte pour attendre des événements à Léninegrad. Réalisant qu'il devrait lutter seul contre les Soviétiques si les Allemands perdaient cette guerre, ils n'allaient pas directement attaquer Léninegrad à moins d'être certains que les Allemands étaient sur le point de prendre Léninegrad.

### 14.7.2 Restrictions des unités Finlandaises.

- Elles emploient l'hex L2601 comme source de ravitaillement.
- Elles n'ont aucune capacité de chemin de fer et ne peuvent pas convertir des hex de chemin de fer pour les utiliser comme ligne de ravitaillement.

**Note** : la route principale se termine à L3102, limitant la distance où les unités Finlandaises peuvent avancer en Russie et tracer un itinéraire de ravitaillement.

- Elles ne peuvent pas employer les sources de ravitaillement "allemandes" bien qu'elles puissent employer un MSU allemand dans le rayon d'action comme une source de ravitaillement d'un tour.
- Les unités Finlandaises ne requièrent pas de ravitaillement d'attaque (une simplification de conception).

- Les unités finlandaises ne peuvent pas être reconstruites par remplacement.
- Les unités Finlandaises ne peuvent pas se déplacer ou faire des attaques déclarées jusqu'au GT après que les unités de l'Axe ont des unités de combat terrestre occupant au moins un hex de ville principale de Léninegrad dans trois, ou plus, méga-hex de l'Encart, ou ont capturé les ports du lac Ladoga de Konkorevo (L4103) et Morye (L4002).

### 14.7.3 Restrictions des unités Soviétiques

**a.** Jusqu'à ce que des unités Finlandaises n'exécutent une, ou plus, attaque déclarée, les unités du Groupe Soviétiques de Carélie doivent rester en place, à part les échanges d'unité.

**b.** Le HQ de la 23ème armée Soviétique ne peut pas se déplacer à moins que son hex ne soit occupé par un autre HQ Soviétique (Opérationnel ou Non-Op). Des échanges ultérieurs d'HQ peuvent aussi être faits sur une base ; un pour un.

**c.** Les unités de combat terrestre Soviétiques dans le Groupe de Carélie peuvent être déplacé si une autre unité de combat terrestre Soviétique (de n'importe quelle force) est d'abord placée dans l'hex. Des échanges ultérieurs "un pour un" sont aussi permis.

**d.** Une fois échangé, les unités de Carélie sont libres de se déplacer et de combattre normalement.

**14.7.4** Il n'y a aucun transport aérien ou naval à partir ou vers la Carélie pour l'un ou l'autre joueur

## 14.8 L'Encart de Léninegrad

**a.** la Section 15 contient les règles spéciales de l'Encart de Léninegrad. Ces règles s'appliquent à ce scénario, au scénario 6 (l'Opération Défense de Léninegrad) et le scénario 7 (l'Assaut sur Léninegrad).

**b.** Les hex de la carte L comprenant le secteur de l'Encart de Léninegrad sont décrit par une rangée d'hex de transition jaunes. Ces hex de transition, et les hex qui les entourent, sont tous dupliqués sur l'échelle agrandi de l'encart de Léninegrad.

**c.** Les taux de mouvement sur l'Encart de Léninegrad et la Carte L diffèrent (les taux de mouvement de l'Encart sont conçus pour le combat dans et autour de Léninegrad même). Pendant une partie de la campagne, les unités se déplaçant sur les l'Encart seraient pénalisées en bougeant plus lentement que s'ils étaient sur la Carte L. Pour réduire au minimum ce problème :

- Placez les unités de garnisons de départ et en renforts sur l'Encart (pour réduire le désordre sur la Carte L).
- Quand toutes les unités de garnisons sont "libérées", transférez les de l'Encart sur la carte L. Pour faciliter le placement, chaque méga-hex de l'Encart contient une case inscrivant son hex correspondant sur la Carte L.

**Note** : le Méga-hex est décrit entièrement dans la section 15 (l'Encart de Léninegrad).

- Les renforts qui ne sont pas des garnisons (incluant les unités reconstruite d'un pas) sont placé sur la carte L où ils se

déplacent ou restent, à la discrétion du joueur Soviétique.

**Note 1 :** En commençant au tour 33, tous les renforts inscrits sur le recto de la carte 4 Soviétique ont leur placement spécifié sur l'Encart. Si des unités de l'Axe ne sont pas encore entrées sur des hex de transition de la carte L, les renforts, qui ne font pas partie des garnisons, peuvent toujours être transférés sur la carte L.

**Note 2 : Les unités UR/MG Soviétiques.** Beaucoup d'entre elles doivent se placer dans un rayon de 5 hex d'un hex de ville principal de Léninegrad. Bien que ce ne soit pas obligatoire, il est préférable de placer ces unités immobiles sur l'Encart dès le début.

d. Au moment où une, ou plusieurs, unité(s) de combat terrestres de l'Axe se déplace(nt) adjacent à un hex de transition de la carte L, arrêtez temporairement le jeu.

- L'utilisation par le Soviétique du secteur de l'Encart de la Carte L cesse.
- Transférez toutes les unités Soviétiques occupant le secteur de l'Encart de la carte L sur l'Encart même. En prenant des unités de la Carte L vers l'Encart, trouvez le mega hex correspondant à l'hex de la Carte L et placez les unités dans chacun des sept hex normaux du mega hex.
- Placez (s'il le souhaite) des Marqueurs de Contrôle Soviétiques sur les Hex de Transition de la Carte L.
- Reprendre le jeu pour le joueur de l'Axe.

e. Tous les nouveaux renforts et remplacements se feront sur l'Encart de Léninegrad.

f. Les unités Soviétiques et de l'Axe peuvent entrer et quitter l'Encart de Léninegrad, mais doivent payer des dépenses de mouvement de l'Encart en se déplaçant sur l'Encart.

## 14.9 Conditions de Victoire

Voir le verso de la carte de Scénario Deux.

### Résultat

*Le Groupe d'Armée Nord a accompli la plupart de ses buts vers la fin de 1941 et a manqué seulement la réalisation de l'isolement total de Léninegrad. Bien que Léninegrad puisse toujours obtenir quelque ravitaillement à travers le Lac Ladoga, Berlin considérerait cela comme insuffisant pour empêcher la famine et la capitulation éventuel. Tandis que la famine, rendue publique, est en fait arrivée, la capitulation ne s'est pas faite. Les Allemands ont grandement sous-estimés la détermination de la défense Soviétique pour résister jusqu'au dernier. Léninegrad avait une signification si symbolique pour le régime Soviétique qu'ils ne pouvaient pas l'abandonner. En effet, des commandants Soviétiques se sont attendus à ce que le siège soit brisé bientôt. Que le siège n'ait pas été brisé pendant 900 jours donne un exemple de la l'incapacité et l'erreur de calcul Soviétique. Les Soviétiques étaient entravés par de médiocres commandants, la confusion du commandement, trop d'empressement à retraiter, mal et utilisant une mauvaise tactique avec des pertes lourdes en conséquence. Le Groupe d'Armée Nord n'a jamais eu les hommes et le matériel pour exécuter tous les tâches demandés, bien que, il est le seul parmi les trois groupes d'armée, qui ne s'est jamais disloquer et n'a jamais été détruit.*

## 14.10 Variations de placement

Pour des buts de jouabilité, le développeur a changé le placement ou le retrait pour plusieurs unités Soviétiques. Si vous voulez jouer avec une exactitude historique totale, employez le placement suivant :

**14.10.1** Placer la 128ème Division de Fusilier Soviétique dans la case de cadre au GT5.

**14.10.2** La 48ème Division de Blindé ne peut pas être retardée sur son tour d'entrée du GT 11.

**14.10.3** La 214ème Division de Fusilier entre au GT15 sur les hex W3427 - W3827 au lieu d'eW.

**14.10.4** Les brigades parachutistes Soviétique 9, 10 et 201 sont retirées au GT 30.

**14.10.5** Retirez la 4<sup>ème</sup> brigade Navale au GT 20. Au GT 40 placez là sur n'importe quel port ami du lac Ladoga.

## 15.0 L'Encart de Léninegrad

### 15.1 Généralité

a. L'Encart de Léninegrad est une carte agrandie, et détaillée des 40 hex du secteur de Léninegrad dessinés sur la Carte L. Les règles présentées couvrent ici comment faire la transition entre la Carte L et l'Encart et comment conduire le combat à une échelle plus petite qu'un habitué de la carte de Barbarossa.

b. **Séquence de Jeu.** A l'exception de l'Assignment d'Unité Aérienne sur l'Encart [PB 13.0 Opérations Aériennes], le jeu entre la carte L et l'Encart est sans couture. Le mouvement d'unités sur les deux cartes et entre les deux cartes peut être fait dans n'importe quel ordre. Les attaques peuvent être déclarées et résolues dans n'importe quel ordre sur les deux cartes.

c. Les dispositions de l'Encart s'appliquent seulement aux scénarios 5, 6 et 7. Les codes de couleur des hex de l'Encart sur la Carte L n'ont aucun effet sur le jeu pour le scénario 3.

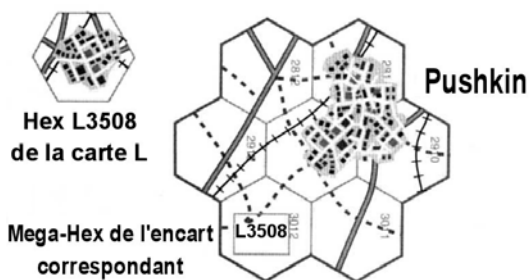
### 15.2 Les Hex de la carte L et de l'Encart

Les hex sur la Carte L, qui sont répliqués sur l'Encart, ont deux variétés : les hex de transition (le code de couleur est jaune) et les hex intérieurs (code de couleur beige). Le codage de couleur n'a aucun effet sur le jeu.

#### 15.2.1 Les Hex de Transition de la carte L

a. Utilisation par les unités Soviétiques

- **Scénarios 5 et 6.** Les marqueurs de Contrôle soviétique/axe peuvent être placés sur des hex de transition, et avant que la première unité de combat terrestre de l'Axe se déplace adjacent à un hex de transition, les unités Soviétiques et les points fortifiés peuvent les occuper aussi [14.8.].
- **Scénario 7** (l'Assaut sur Léninegrad). Les hex de transition de la carte L sont employé seulement pour le placement des marqueurs de contrôle Soviétique/Axe.



b. Les unités de l'Axe dans les scénarios 5, 6 et 7 n'entrent jamais sur les hex de transition. Ils entrent dans les hex de transition de l'Encart à la place [15.5].

c. Les hex de la carte L adjacents à des hex de transition fonctionne normalement à tous égards des autres hex de la carte L avec trois exceptions suivantes:

- Le coût en PM pour entrer dans une ZOC ennemi est basé sur le placement d'unité ennemi dans les hex de Transition de l'Encart adjacents, et les effets des ZOCs projetés dans les hex de transitions de l'encart ont été légèrement modifiés.
- Le combat entre des unités adjacentes à des hex de transition, est basé sur le placement de l'unité ennemie dans l'hex de transition adjacents de l'Encart [15.8]
- Les avances et les retraites des hex adjacents de la Carte L dans des hex de Transition de l'Encart ont été modifié [15.8.4 et 5].

### 15.2.2 Hex intérieurs de la carte L

a. Utilisation par les unités Soviétiques

- **Scénarios 5 et 6.** Le joueur Soviétique peut placer toutes les unités, qui ne sont pas des garnisons, sur les Hex intérieurs de la carte L avant que n'importe quelle unité de combat terrestre de l'Axe ne se déplace adjacent à un hex de transition de la carte L. Suspendez le jeu. Transférez toutes les unités Soviétiques occupant des Hex intérieurs de la carte L sur l'Encart même. En déplaçant les unités de la carte L vers l'Encart, trouvez le mega-hex correspondant à l'hex de la carte L et placez les unités dans n'importe lequel des sept hex normaux qui font parties du mega-hex.
- **Scénario 7.** Les hex intérieurs (beiges) de la carte L n'ont jamais d'unité ou de marqueurs d'informations de n'importe quel type placé sur eux.

b. Les unités de l'Axe dans les scénarios 5, 6 et 7 n'entrent jamais dans les Hex intérieurs de la carte L.

## 15.3 Mega hex de l'encart

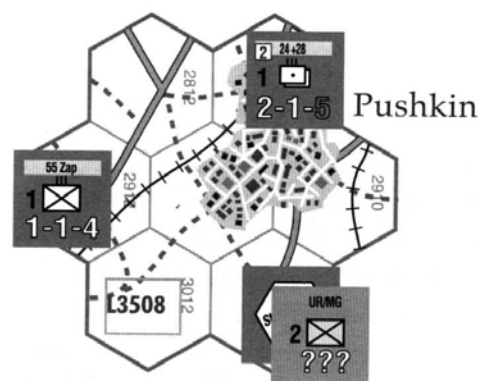
L'échelle de l'Encart est plus petite que celle de la carte L. Toute les hex intérieurs et de transition de la carte L sont dessinés sur l'Encart avec une plus grande taille ; les Mega-hex. Sauf quand cela est indiqué dans ces règles de l'Encart, les Mega-hex de transition et d'intérieur fonctionnent de la même façon.

**15.3.1** Chaque hex Mega comprend sept hex de taille normale (appelez après des hex normaux) - un hex central entouré par six hex adjacents.

**15.3.2** La frontière de chaque Mega-hex est inscrite avec un trait plus gros.

**Exemple (Voir graphique ci-dessus) :** l'hex de transition de la carte L 3508 (contenant la ville de Pushkin), devient un Mega-hex de transition sur l'Encart, comprenant les hex normaux 2811, 2812, 2910, 2911, 2912, 3011 et 3012. La ville de Pushkin occupe les hex normaux 2811, 2910 et 2911. Notez que les sept hex normaux contiennent des détails supplémentaires (comme plus de routes secondaires) qui ne sont pas sur l'hex 3508 correspondant de la Carte L.

**15.3.3** Chaque hex normal dans un Mega-hex a un nombre. Les unités se plaçant, ou apparaissant, sur l'Encart emploieront ces nombres d'hex normaux.



**Exemple (Voir graphique ci-dessus) :** Assaut sur Léninegrad (Scénario 7) :

L'artillerie 24+28 se place dans l'hex normal 2811

Le Rgt Zap 55 se place dans l'hex normal 2912

Une unité inconnue UR/MG plus un point fortifié se placent dans l'hex normal 3011

**15.3.4** Dans chaque hex Mega se trouve une case contenant le nombre de l'hex correspondant de la carte L.

**Exemple :** Le Mega hex de Pushkin (ci-dessus) contient une case dans l'hex normal 3012 contenant le nombre de l'hex correspondant de la carte L ; L3508.

**15.3.5** Le terrain des Mega-hex ne correspond pas toujours exactement avec le terrain montré dans l'hex de la Carte L. Quelques exemples:

Des rivières principales suivent toujours les cotés d'hex, mais peuvent maintenant passer par l'intérieur des Mega-hex au lieu de suivre l'extérieur de l'hex comme ils font sur des coté d'hex de la carte L.

Certains hex de la carte L semble avoir un seul type de terrain

(comme de la forêt). le Mega-hex de L'Encart correspondant montre souvent des forêt dans seulement trois ou quatre hex normaux.

Des détails de terrain complémentaires, comme des rivières secondaires, des forêt, des collines, etc, apparaissent parfois dans les hex Mega quand leur hex correspondant de la carte L est un hex de terrain dégagé.

Des routes supplémentaires apparaissent souvent dans les Mega-hex de l'Encart et qui n'apparaissent pas dans l'hex correspondant de la carte L.

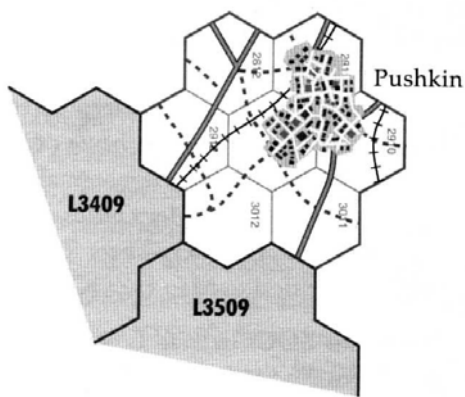
**15.3.6** Les Mega-hex de transition diffère des Mega-hex d'intérieur dans les aspects suivants :

Ils sont de couleur jaunes (de même que sur la Carte L) et les Mega-hex d'intérieur sont coloré normalement

La projection de ZOC entre les Mega-hex de transition et les hex adjacents de la carte L des hex diffèrent de la projection de ZOC entre tous les Mega-hex et les hex normaux dans les Mega-hex [4.2].

L'empilement pour le combat entre les Mega-hex de transition et les hex adjacents de la carte L, diffère du combat entre des Mega-hex, ou des hex normaux dans des Mega-hex (15.3.7).

Les Mega-hex de transition sont bordés par la couleur des secteurs codés avec des nombres d'hex correspondant à des hex adjacents de la carte L (voir ci-dessous).



**15.3.7 Empilement**

a. la limite de 10 point d'empilement pour des unités de combat terrestre dans un hex de la carte L ne s'applique pas dans aucun Mega-hex. Chaque hex normal dans un Mega-hex a une limite d'empilement de 6 points (théoriquement, un hex Mega pourrait avoir jusqu'à 42 points d'empilement d'unités dans les sept hex normaux).

**Exception :** Une unité du Génie de l'Axe peut toujours être empilé dans un hex normal avec d'autres unités de l'Axe même si l'empilement de l'unité du Génie viole la limite de 6 points d'empilement.

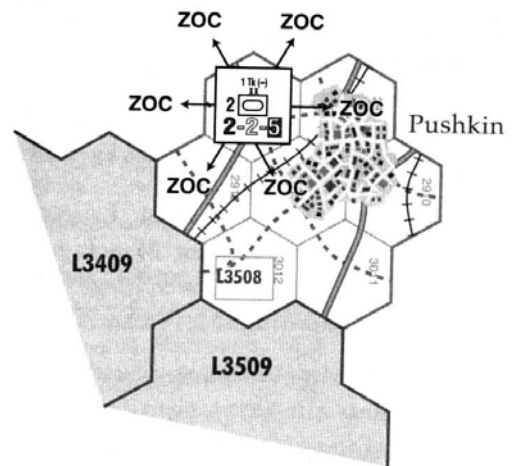
b. Les unités Navales n'ont aucune limite d'empilement sur l'Encart.

**15.4 Les zones de Contrôle (ZOCs)**

**15.4.1** Dans tous les Mega-Hex de l'Encart, n'importe quelle unité avec une ZOC exerce cette ZOC dans l'hex normal qu'elle occupe et les six hex normaux l'entourant. Les délimitations entre les Mega-Hex n'ont aucun effet sur les ZOCs. Ces effets de ZOC sont identiques aux effets de ZOC de la carte L (voir ci-dessous).

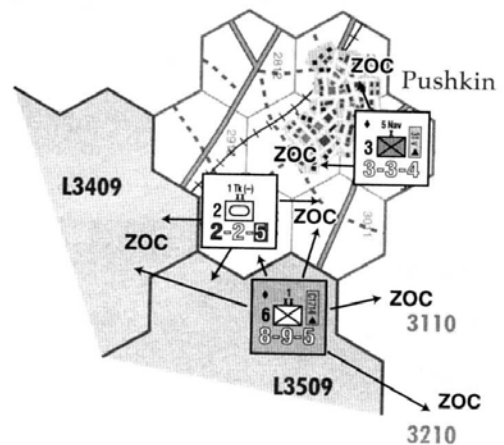
**15.4.2 La projection de ZOC** (Voir Graphique Ci-dessous).

a. Les ZOCs sont projetés dans les hex adjacents de la carte L à partir des hex de transition de l'Encart seulement par des unités, qui exercent des ZOCs, occupant des hex normaux dans les Mega-Hex de transition de l'Encart directement adjacents aux hex de la carte L. Ces effets de ZOC sont identiques aux effets de ZOC de la carte



L.

b. Les unités, avec ZOCs, sur la carte L projettent des ZOCs dans tous les hex de transition de l'Encart adjacents, mais les effets de ZOC (identique à ceux de la carte L) s'étendent seulement dans les hex normaux directement adjacents aux hex de la carte L.



**15.5 Mouvement**

Les Allocations de Mouvement imprimées (AM) des unités restent inchangées sur l'Encart – certains coûts de mouvement sur l'Encart diffèrent.

**15.5.1 Hex de la Carte L adjacent**

a. Tous les coûts de PM de terrain standard et les effets de mouvement s'appliquent.

b. Les unités incapables d'entrer dans les hex de transition de l'Encart à partir des hex de la carte L (PM restants insuffisants, entrée dans une ZOC ennemi) reste dans ceux de la carte L adjacents jusqu'à leur phase de mouvement suivante.

**Exception :** les combats déclarés.

c. Les unités se déplaçant à partir d'hex adjacents de la carte L vers des hex de transition de l'Encart, le font aux taux de mouvement inscrits dans le paragraphe 15.5.2.

### 15.5.2 Le taux de mouvement dans les Mega-Hex

a. Le mouvement terrestre dans des Mega-Hex contestés (des unités amies et ennemies occupent des hex normaux dans le même Mega-Hex) :

Employez toutes les coûts de la Table d'Effets du Terrain (TET) de BSR pour chaque hex normal entré dans le Mega-Hex.

**Note de conception :** bien que les Mega-Hex représente un secteur égal à un hex régulier sur une autre carte, le mouvement dans et par un Mega-Hex contesté est beaucoup plus coûteux. Le coût accru est un mécanisme de conception utilisé pour reproduire l'utilisation intensive de tir d'artillerie par les Soviétiques pour repousser les formations de l'Axe (en plus des unités d'artillerie sur carte fournissant l'appui). Le mouvement pour les Soviétiques est également ralenti, non seulement à cause de l'artillerie de l'Axe, mais aussi à cause de l'état épouvantablement bas de formation de presque toutes les formations jetées dans le combat de Leningrad.

b. le mouvement terrestre dans les Mega-Hex incontestés (aucunes unités ennemies occupent n'importe quel hex normal dans le Mega-Hex).

Employez toutes les coûts de la Table d'Effets du Terrain, pour chaque hex normal entré dans le Mega-Hex.

**Exception :** Toutes les coûts de mouvement routier sont divisés en deux dans des Mega-Hex incontestés.

**Exemple 1 :** le temps est sec. Un unité motorisés se déplace sur la route par les hex normaux 3011, 2911, 2812, 2813 et 2814 à hex normal 2714. Chaque hex normal parcouru est compté comme une route secondaire depuis qu'une partie, ou tout le mouvement, se fait sur une route secondaire. (le coût de PM pour une route secondaire par temps sec est de  $\frac{1}{4}$  MP sur l'encart), donc les PMs totaux dépensés seraient de  $1\frac{1}{2}$  et des PMS de  $\frac{1}{2}$  (la moitié du coût de PM normal de la BSR)

**Exemple 2 :** la même unité motorisée se déplace par les mêmes hex pendant un tour de boue et dépense 6MPs (un PM par l'hex dû pour le voyage sur des routes secondaires - la moitié du coût du PM normal de BSR).

c. **Mouvement Stratégique.** La BSR 11.3 s'applique. Pour des conditions de mouvement, chaque Mega-Hex de l'Encart égale un hex de la carte L. Chaque Mega-Hex occupé ou entré doit être au moins à trois Mega-Hex (deux Mega-Hex d'écart) de n'importe quel hex de la carte L/ Mega-Hex contenant des unités de combat ennemies.

e. **Mouvement de Chemin de fer.** La BSR 11.1 s'applique. Pour des conditions de mouvement, chaque Mega-Hex de l'Encart égale un hex de la carte L. Chaque Mega-Hex occupé ou entré doit être au moins à trois Mega-Hex (deux Mega-Hex d'écart) de n'importe quel hex de la carte L/ Mega-Hex contenant des unités de combat ennemies

**Exception 1 :** les trains blindés soviétiques peuvent se déplacer par des Mega-Hex contestés (5.2.1), mais ils doivent s'arrêter en entrant dans n'importe quel hex normal se trouvant dans une ZOC de l'Axe. Les restrictions de proximité des trois Mega-Hex/carte L des BSR ne s'applique pas.

**Exception 2 :** Les canons sur rails de l'Axe et Soviétique peuvent sortir, se déplacer dans ou à travers n'importe quel Mega-Hex incontesté (5.2.2). trois Mega l'hex / carte L Les restrictions de proximité des trois Mega-Hex/carte L des BSR ne s'applique pas. Les unités de canons sur rail dans des Mega-Hex contestés (5.2.1) ne peuvent pas se déplacer.

f. **Mouvement de Flottille.** Pour des conditions de mouvement, chaque Mega-Hex de l'Encart égale un hex de la carte L. Tout autre BSR et règles de Flottille s'appliquent.

g. **Mouvement des unités Navales.** A l'exception du *Petropavlovsk* (il a une AM naval de 0), les unités navales Soviétiques peuvent se déplacer entre les hex de port principal de Leningrad et des ports principaux amis sur d'autres cartes (ou des ports pour des unités DD) dans les Scénarios 5, 6, ou 7 au coût de point de mouvement d'unité naval normal.

## 15.6 Répartition des Régiments de Panzer

15.6.1 Chaque régiment de Panzer sur la Carte L entrant ou avançant dans un Mega-Hex de l'Encart, doit être scinder dans ses bataillons le composant dans le premier hex normal du Mega-Hex entré. Le mouvement est suspendu tandis que l'échange est fait. Les bataillons composants le régiments peuvent continuer à se déplacer ensemble ou séparément s'ils ont des PMS restants.

Note de traduction : quand on parlera dans la suite des règles de bataillons, il faudra penser que ce sont ceux issues du scindement des régiments de panzer et non pas les bataillons de Panzer indépendants.

**Note de Conception :** Nous savons que plusieurs de ces Régiments de panzer ont commencé la campagne avec trois bataillons de panzer. Nous avons préférés séparer chaque régiment de Panzer en seulement deux bataillons, en partie pour la simplicité et en partie refléter la tendance historique liée au temps pour consolider les régiments de panzer en deux bataillons.

15.6.2 Les bataillons contiennent un nombre de pas égal à leur régiment correspondant à pleine force. Si le régiment de panzer parent a un ou deux pas de pertes, réduisez les bataillons (au choix du joueur allemand) par un nombre de pas égal.

15.6.3 Les bataillons ne peuvent pas être employés avant l'entrée de leur régiment de panzer parent sur l'Encart.

a. Une fois en jeu, cependant, ils restent dans le jeu pour le reste du

scénario. Les pions de régiment de panzer sont mis de côté et ne sont pas employés.

b. Les bataillons sont libres de se déplacer avec (ou indépendamment de) leurs division de panzer parent.

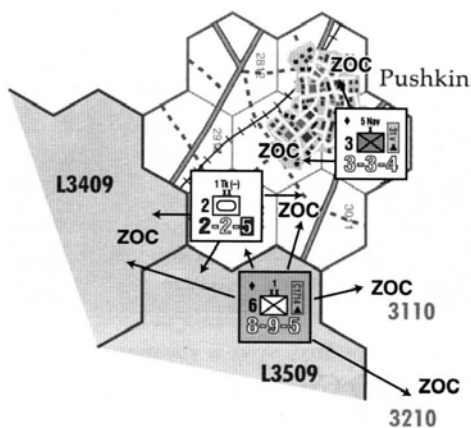
c. Les bataillons peuvent se déplacer librement entre l'Encart et la carte L. Une fois que les bataillons de substitution d'un régiment de panzer sont dans le jeu, pour n'importe quelle division panzer, cette division peut réaliser l'Intégrité des Division Panzer sur la carte L avec seulement un bataillon de substitution présent pour une Attaque Déclarée (exception à BSR 15.6.8).

**Note :** L'expérience du Playtest a montré que les divisions Panzer sortait rarement, voir jamais, de l'Encart une fois qu'elles y étaient rentrées. L'utilisation d'un seul bataillon de substitution pour réaliser l'intégrité des Divisions de Panzer est identique, dans l'effet, à l'utilisation d'un régiment de panzer avec seulement un pas et plus simple que le besoin de ré échanger un bataillon pour son régiment parent comme pour les transits entre les cartes.

#### 15.6.4 Intégrité des Division de Panzer sur l'Encart [révision à BSR 15.6.8]

a. Les règles d'Intégrité des Division de Panzer suivantes s'appliquent seulement sur l'Encart :

Les Division de Panzer reçoivent un DRM de -1 pour chaque groupe contenant un bataillon de Panzer de substitution et un régiment Motorisé ou le bataillon de Reconnaissance. Toutes les unités doivent appartenir à la même Division de Panzer. Une Division de Panzer pourrait avoir deux groupes ayant ces conditions, chacun recevant un DRM de -1.



Les division Motorisés reçoivent le DRM de -1 pour un groupe contenant un bataillon de canons d'Assaut ou un bataillon de Panzer Jaeger et deux régiments Motorisés ou un bataillon de Reconnaissance et un régiment Motorisé. Les régiments Motorisés et ou le bataillon de Reconnaissance doivent tous appartenir à la même division Motorisée.

b. Les DRM des armes combinés restent inchangés aux BSRs.

## 15.7 Ravitaillement d'Attaque

[ Complément et modification à BSR 15.3]

**15.7.1** Chaque point de ravitaillement d'attaque de l'Axe est capable de fournir deux Attaques Déclarées contre des hex de défenseur sur l'Encart.

La dépense d'un MSU ou le retournement d'un dépôt rapporte deux points de Ravitaillement d'Attaque sur l'Encart.

La dépense d'un dépôt rapporte quatre points de Ravitaillement d'Attaque sur l'Encart.

**15.7.2** Après la fin de tout mouvement dans la phase de mouvement de l'Axe, le joueur de l'Axe dépense des MSUs et/ou des dépôts sur l'Encart, ou sur la carte L, dans un rayon de cinq hex d'un hex de transition de l'Encart (compter l'hex de Transition, mais pas l'hex du MSU/dépôt).

**15.7.3** Pour chaque ASP dépensé, déplacez le marqueur ASP de l'Encart de deux cases sur la piste ASP de l'Encart. Si le nombre ASP de l'Encart excède dix, retournez le marqueur ASP de l'Encart sur son côté +10.

**15.7.4** L'encart ASPs peut être dépensé pour n'importe quelle Attaque Déclarée contre un hex du défenseur sur l'Encart, à un taux d'un ASP de l'Encart par Attaque Déclarée. Parce qu'une piste ASP est employée, il n'y a aucun traçage traditionnel de 5 ou 7 hex de LOC à un MSU ou un dépôt. Toutes les unités d'attaque sont présumées être dans le rayon d'action.

**15.7.5** Déplacer le marqueur ASP de l'Encart d'une case en bas sur la piste pour chaque ASP de l'Encart dépensé pour une Attaque Déclarée.

**15.7.6** Tout ASP de l'Encart inutilisé à la fin de la Phase de Combat de l'Axe est perdu. Remettez le marqueur ASP de l'Encart à zéro.

**15.7.7** Les MSUS et les dépôts soviétique fonctionnent normalement sur l'Encart.

## 15.8 Combat

**15.8.1** Les attaques sont conduites normalement par les BSR.

**15.8.2** Les attaques de la carte L dans des Hex de transition de l'Encart seront résolues avec une différence de limites de point d'empilement (un maximum de dix points d'empilement sur la carte L l'hex et jusqu'à six points d'empilement dans chaque hex normal de transition de l'Encart attaqué).

**Exemple :** Dans le graphique ci-dessus, la 1ère Division allemande doit attaquer la 1 TK (-) parce qu'elle exerce une ZOC dans l'hex adjacent 3509 de la carte L (La 1TK(-) occupe un hex normal adjacent à un hex de la carte L). La 5ème brigade Navale ne peut pas être attaquée parce que sa ZOC ne s'étend pas dans l'hex 3509 de la carte L. Si une unité Soviétique, avec un ZOC, a occupé l'hex normal 3110 ou 3210 de la carte L, elle aura aussi du être attaquée.

**15.8.3** Dans le graphique ci-dessus, si la division d'infanterie allemande occupée l'hex normal 3011 de l'Encart, aucune autre

unité de l'Axe (à part une unité du Génie - PB15.3.7.a) pourrait s'empiler avec pour l'aider dans l'attaque de la 1ère Division Blindée et la 5ème brigade Navale.

**15.8.4** Les résultats de Combat sont appliqués normalement.

**Exception :** Certaines avances après le combat ont été modifiées

**15.8.5 Avances des Percées de l'Axe** [complément à BSR 16.7]

a. Si le jet de dé modifié pour n'importe quelle attaque déclarée de l'axe (d'un rapport de 3, 4 ou plus grand) contre n'importe quel hex du défenseur sur l'Encart est de un ou moins, une percée est obtenue.

b. Une ou toutes les unités motorisées de l'Axe participantes (incluant celles avançant sur l'Encart à partir de la carte L) peuvent avancer de trois hex (le premier hex doit être l'hex du défenseur), ignorez les ZOCs Soviétiques pendant l'avance.

c. **Déplacement Spécial.** Si des unités motorisées de l'Axe s'avancent peuvent entrer dans un hex occupé seulement par un HQ Soviétique et / ou des unités d'artillerie (potentiellement dans le deuxième ou le troisième hex d'une avance), suspendre l'avance de l'Axe, retraire les unités Soviétiques de deux hex, placer un marqueur de débordement (Overrun) sur chaque HQ déplacé et augmenter le nombre de points de dégâts sur chaque unité d'artillerie déplacée de deux points (voir 15.13.4.b. Pour les points de dégâts). Les unités motorisées de l'Axe s'avancent peuvent maintenant reprendre le mouvement dans l'hex laissé vacant.

**Note de Conception :** les formations allemandes employées à Leningrad étaient très bonnes, mais pas des surhommes. Les percées et des déplacements sont significatifs d'un des niveaux les plus bas de compétence tactique Soviétique pendant la guerre entière, causés par les masses non formées de troupes sans contrôle efficace du quartier général le plus haut.

## 15.9 Rayon d'action du commandement d'un HQ

Le rayon d'action de commandement pour tout HQ Soviétique (incluant le HQ KBF Naval) sur l'encart est un Mega-hex [l'exception à BSR 22.1.1] ne compte pas le Mega-hex occupé par le HQ.

## 15.10 Débordements

La procédure de débordement ne varie pas des BSR, mais double les forces d'attaque de toutes les unités / piles de débordement pour compenser les niveaux d'empilement réduits sur l'Encart.

**Note de Conception :** la puissance de feu et la valeur de choc d'un nombre plus petit de troupes sont compensés en étant dirigé contre un secteur beaucoup plus petit que sur une carte normale.

## 15.11 Points fortifié

a. Chaque point fortifié reçu comme un renfort de Scénario est doublé quand il est désigné pour être placé sur l'Encart (c'est-à-dire deux points fortifié de renfort permettraient le placement de quatre points fortifié en construction sur l'Encart). Les points fortifié

peuvent être placés, un par hex, sur n'importe quel hex normal de l'Encart. Les points fortifié ne doivent pas s'être placés adjacents l'un à l'autre.

b. Les unités de Génie Soviétiques peuvent augmenter la rapidité d'achèvement de deux points fortifié sur l'Encart par GT. Les Points fortifiés en construction doivent occuper l'hex normal de l'unité de Génie, ou un hex normal adjacent à l'unité de Génie

c. destruction de Point fortifié.

- Les divisions d'infanterie allemandes ou les unités de Génie de l'Axe, peuvent détruire deux points fortifié Soviétiques ou des hex de ligne fortifiés par tour, si le point fortifié / hex de ligne fortifié est occupé par l'unité, ou dans un hex adjacent à l'unité contrôlé par l'Axe.

- Les RSCS allemand et les régiments motorisés peuvent détruire un point fortifié ou 1 ligne d'hex de ligne fortifiée par tour si le point fortifié/ligne d'hex fortifiée est occupé par l'unité.

**Note de Conception :** en raison de changements dans l'intégrité des divisions de Panzer sur l'encart [15.6.4], l'utilisation des régiments motorisés pour détruire les fortifications est utilisé au lieu de calculer l'Intégrité des Division Panzer.

## 15.12 Appui d'Artillerie

a. **Le rayon d'action.** Chaque Mega-hex de l'Encart est égale à un hex de la carte L, quand on calcule le rayon d'action. Calculez le rayon d'action normalement avec les BSRs. Certains rayons d'action peuvent être calculés en partie sur la Carte L et en partie sur l'Encart.

b. Un Mega-hex de l'Encart dans le rayon d'action peut contenir des unités dans plusieurs hex normaux, mais seulement les unités des Attaques Déclarées ou les Hex attaqués reçoivent l'appui d'artillerie. Les autres unités dans l'hex ne sont pas affectées.

c. Chaque unité d'artillerie de l'Axe dans le rayon d'action sur la Carte L, ou sur l'Encart, peut soutenir deux attaques déclarées contre des hex du défenseur sur l'Encart. Employez des marqueurs numériques pour noter le nombre de tir (marqueur numérique 1 pour ceux qui ont tiré une fois, 2 pour ceux qui ont tiré deux fois), ou tourner les unités de 90 degrés chaque fois qu'elles tirent. Si vous utilisez des marqueurs, enlevez les à la fin de chaque Phase d'attaque de l'Axe.

d. Toute l'artillerie Soviétique (incluant les unités navales) soutient normalement - tirant en support de seulement une Attaque Déclarée pendant n'importe quelle Phase d'Attaque Soviétique.

**Note de jeu :** Les *playtesters* nous ont souvent rapporté qu'ils oublièrent d'utiliser leur artillerie de la carte L pour tirer sur l'Encart et vice versa. La "déconnexion" entre les deux cartes ne peut pas être évité, aussi faites plus attention en déplaçant les unités, en allouant l'appui d'artillerie etc

## 15.13 Opérations Aériennes

Les BSRs pour le système aérien a été conçu avec des hex de carte normaux. Les Mega-Hex de l'Encart présentent une nouvelle échelle et exige des modifications au système aérien.

**15.13.1** Chaque unité aérienne engagée dans l'Encart peut exécuter deux missions par GT plutôt qu'une mission de normale (l'exception à BSR 17.1.4).

a. Pendant la Phase de Détermination Météo de chaque GT (après avoir reçu les renforts aériens) les deux joueurs déterminent combien de leurs unités aériennes de la case Prêt seront engagées sur l'Encart pour le GT. Une fois engagées sur l'Encart, ces unités aériennes ne sont pas disponibles pour l'utilisation sur une autre carte du scénario. Les unités aériennes qui ne sont pas engagées à ce moment ne peuvent pas être employées plus tard pour exécuter des missions sur l'Encart.

b. Les deux joueurs enlèvent les unités aériennes choisies de la case Prêt et les placent sur leur cases Mission Une Prêt respectives.

c. Les unités aériennes placées dans la cases Mission Une Prêt peut exécuter deux missions pendant le tour de jeu en cours.

d. Quand une unité aérienne dans la case Mission Une Prêt est employée pour une Mission, selon le résultat du combat aérien et du tir AA, elle sera placé dans la case Mission Deux Prêt (d'où elle pourra exécuter une deuxième mission) ou dans la case Ayant Volé, Endommagé ou Détruit de la carte de Statut des unités aériennes.

e. Quand une unité aérienne dans la case Mission Deux Prêt est employée pour une Mission, selon le résultat du combat aérien et du tir AA, elle sera placé dans la case Ayant Volé, Endommagé ou Détruit de la carte de Statut des unités aériennes.

f. Jusqu'à trois unités aériennes par camp peuvent être engagées pour n'importe quelle mission.

g. Toutes les missions aériennes sur l'Encart (les interdiction et les CAS) sont dirigées séparément (exception aux BSRs 17.1.7 et 17.1.7). Chaque mission d'Interdiction est résolue avant la résolution de la suivante. Les missions de CAS sont conduites par l'un ou l'autre camp à chaque résolution d'attaque déclarée.

**Exemple :** *Un Ju87 et un Bf109 Allemand dans la case Mission Une Prêt sont placés sur l'Encart pour une mission d'Interdiction. Les deux unités aériennes achèvent avec succès leur mission et sont placées maintenant dans la case Mission Deux Prêt(où ils ont droit d'exécuter une deuxième mission d'Interdiction, ou attendre une Phase suivante de Combat pour exécuter une mission de CAS.*

**15.13.2** Il n'y a aucun changement des BSRs pour l'Interception, le combat aérien, ou le tir AA (rappelez-vous que chaque Mega-hex est l'équivalent d'un hex de carte normale, donc les unités AA et les HQs dans des Mega-hex adjacents sont inclus dans le calcul des DRMs AA.

### 15.13.3 Missions CAS (Close Air Support)

a. Seulement une mission de CAS peut être effectuée sur un hex attaqué par phase de combat.

b. Les BSRs pour les missions de CAS s'appliquent, sauf :

- un hex de mission est maintenant un hex normal de l'Encart.
- Les missions de CAS sont menées séparément comme chaque résolution d'Attaque Déclarée.

### 15.13.4 Interdiction

Les BSRs des Missions d'Interdiction et des Effets d'Interdiction ont été modifié et l'Interdiction sur les Ports est utilisée.

#### a. Interdiction Terrestre

- Les hex de mission d'Interdiction terrestre sont les Mega-hex de l'Encart. Les missions d'Interdiction terrestre sont résolues séparément, mais aucun Mega-hex de l'Encart ne peut être la cible de plus d'une Mission d'Interdiction terrestre. Les unités navales soviétiques se trouvant dans un Mega-Hex qui est la cible d'une interdiction terrestre, ne sont pas affectées par les résultats d'Interdiction terrestre. Les unités navales soviétiques doivent subir une Interdiction séparément [15.13.4.c].
- Les unités d'Interdiction de l'Axe sont placées sur l'hex normal central d'un Mega-Hex et tout résultats d'Interdiction s'applique aux sept hex normaux du Mega-Hex.
- N'importe quelle unité aérienne de l'Axe avec un taux d'Interdiction sont éligible pour être une unité de mission d'Interdiction terrestre. Les unités en mission d'interdiction peuvent être escortées et interceptées comme dans les BSRs.
- Résoudre toutes Interception normalement.
- Les unités en mission d'Interdiction subissent le tir AA normal.
- Totalisez le taux d'Interdiction des unités en mission restantes. Lancez le dé sur la Table d'Interdiction Terrestre de l'Encart et appliquez les résultats.

#### b. Points de Dégâts

- Sur l'Encart, le mécanisme de la perte par point de dommage est étendue aux unités d'artillerie aussi bien qu'aux unités navales.
- Toutes les unités d'artillerie dans un Mega-Hex de l'Encart Interdit ont leurs forces d'appui réduites de un pour chaque point de dommage qu'ils reçoivent (à la différence des missions d'interdiction sur les carte normales).
- Notez les points de dommages en plaçant ou retournant des marqueurs numériques.
- N'importe quelle unité d'artillerie recevant 5 points de dommages est enlevée et placés dans la case de Cadre.
- Pendant la Phase de Construction Soviétique, réduisez le nombre de points de dommage sur chaque unité d'artillerie en ravitaillement complet de un.

#### c. Interdiction Navale

- Le seul hex de mission de l'Encart est l'hex 2013 contenant le symbole de port principal. Seulement une mission d'Interdiction de Port peut être conduite contre des unités navales ou flottilles dans cet hex par tour. Les unités non-navales dans l'hex 2013 sont ignorées.
- Les unités en mission peuvent seulement être des unités de Ju87 et/ou de Ju88. Les unités en mission peuvent être escortées et interceptées par les BSRs.
- Résolvez toute Interception normalement.

- Les unités en mission d'interdiction subissent le tir AA normal.
- Totalisez le taux d'Interdiction des unités en mission restantes. Lancez le dé sur la Table d'Interdiction Navale et appliquez les résultats.

## 16.0 Scénario 6 :

### Opération Défensive de Léninegrad

"C'est maintenant le temps d'achever la percée et d'atteindre Léninegrad." - les Instructions du Pz. Groupe 4, le 10 juillet 1941.

*Le 10 Juillet était une date de réorganisation du commandement Soviétique partout sur le théâtre de la guerre. Les unités soviétiques, dans le secteur de la Baltique, avaient reculé de 300 à 350 miles et avaient perdu la plupart de leur hommes, l'équipement, le ravitaillement et l'appui aérien. Des 31 divisions et 2 brigades, seulement cinq étaient à pleine force. Les Allemands avaient traversé la Dvina et avaient occupé la Ligne Staline, bien que les Allemands ont échoué dans la prise de Léninegrad. La plupart des raisons peuvent être attribuées aux décisions du Groupe D'armée, contrairement aux ordres d'Hitler, de diviser les Panzers. Le 41<sup>ème</sup> PzCorps de Reinhardt a été redirigé à travers la forêt et les marais du cours inférieure de la rivière Luga tandis que le 56<sup>ème</sup> PzCorps de Manstein prenait la route de Novgorod via Shimsk. Une telle divergence ressemble à la monumentalement erreur de Custer à Little Big Horn et les Panzertruppen ont presque subi le même destin en se heurtant au nid de résistance. Les deux PzCorps ont dû faire face à de lourdes attaques et peu d'infanterie était disponible pour les aider. La 18<sup>ème</sup> Armée avait seulement commencé sa campagne en Estonie et les grands éléments de la 6<sup>ème</sup> Armée ont été détournés au sud. L'Axe a gaspillé beaucoup d'énergie dans des objectifs secondaires et ils ont payé le prix d'une campagne prolongée. Au crédit du Groupe d'Armée Nord, celui-ci a compris l'importance de surmonter les premiers goulots d'étranglement, mais cela a multiplié les indécisions.*

*Les Soviètes, cependant, n'ont fourni aucun modèle de commandement. La décision de faire une position le long de la Rivière Luga a été effectuée par beaucoup de petits groupes opérationnels assemblés de divers groupes d'unités. Luga lui-même était fortuitement un grand centre de formation d'artillerie, dans un sens la position émergea plus du hasard que d'un plan stratégique élaboré. La défense Soviétique a trop compté sur la difficulté du terrain. Forêt et marais sans fin permettait, même à des forces secondaires, d'établir une position défensive. La frustration allemande qui en découla, a lourdement influencé leur décision de détourner le corps de Reinhardt de la route Luga-Léninegrad vers le secteur de Kingisepp où le terrain a été perçu comme plus favorable pour le mouvement hors des routes. Le mouvement a prouvé qu'il était presque impossible de rester ravitaillé et qu'il ne pouvait pas être soutenu stratégiquement.*

#### Matériel Requis :

1. Les cartes B, L, W et l'Encart de Léninegrad.
2. Le verso de la carte de placement de l'Axe 3, et le recto des cartes de placement Soviétique 3, 4 ainsi que les cartes 5 et 6.
3. Le recto de la cartes de Scénario 1, et la carte de scénario 2 (les deux côtés).

4. **Unités Employées** : Référez-vous aux cartes de placements.

### 16.1 Longueur du Scénario

Il y a 38 tours de jeu. Début avec le GT 10 et fin avec le GT 47. Le temps est automatiquement Sec (aucune Tempête) pour le GT 10; utilisez la Table Météo pour tous les tours de jeu restants.

### 16.2 Secteur du Scénario

Les cartes B, L, W complètes et l'Encart de Léninegrad

### 16.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier.

### 16.4 Limitations Spéciales

Référez-vous au Scénario 5, les sections 14.4 à 14.7 et appliquez les à ce scénario n'ayant pas affaire avec les cartes A et C.

### 16.5 Préparation Aérienne

Effectuez la préparation Aérienne à chaque tour de jeu, en commençant avec le GT11. La préparation Aérienne a été prédéterminé pour le GT 10

### 16.6 Renforts / Remplacements

**a. Renforts Soviétiques.** Consultez le recto des cartes de placement Soviétiques 3, 4 et la carte 5.

**b. Remplacements Soviétiques.** Référez-vous à la carte de Scénario 2.

**c. Renforts et Remplacements de l'Axe.** Référez-vous au verso de la carte de placement de l'Axe 3.

### 16.7 L'Encart de Léninegrad

Les dispositions du paragraphe 14.7, le scénario 5 (la Campagne) et la Section 15 (l'Encart de Léninegrad) s'appliquent à ce scénario.

### 16.8 Conditions de Victoire

Référez-vous au verso de la Carte de Scénario 2.

#### Résultat

*La grande ironie de la campagne de 1941 est qu'Hitler avait probablement le meilleur concept pour la victoire. Vers la fin août, il a considéré que la guerre contre l'Union soviétique ne pourrait plus être achevée cette année. Il a donc espéré détruire l'armée Soviétique dans des encerclements, capturer les ressources de la puissance Soviétique et établir de bonnes positions de départ pour 1942. Alors en septembre, Halder avait orienté Hitler dans une campagne sur Moscou pour finir la guerre. Cela a nécessité la concentration de toutes les forces pour un tel effort et ainsi le Pz. Group4 autour de Léninegrad a dû être retiré du front Nord. Une fois parti, la dernière, la meilleure chance pour la prise de Léninegrad par assaut s'envola et le grand siège commença.*

## 17.0 Scénario 7

### L'Assaut sur Leningrad

"Ou bien le prolétariat de Leningrad sera asservi ou bien nous arrêterons les fascistes." - Proclamation de Zhandov et Voroshilov, le 20 août 1941.

"Je vois Pétersbourg et la mer." - lieutenant Darius, 1er Pz. Rgt., le 11 septembre 1941

*Vers la fin d'août le commandement Soviétique subi une nouvelle réorganisation commandée par Moscou, celle-ci réduisant le contrôle du Maréchal Voroshilov. Dans leur évaluation, Voroshilov ne correspondait pas aux exigences de commandement d'une guerre moderne. La simplification, cependant, a peu changé la situation sur le terrain. Les unités soviétiques à l'est étaient affaiblies, elles avaient peine à couvrir la Rivière Narva au Lac Ladoga et la 54<sup>ème</sup> Armée sur le Volkhov ne pouvait monter une attaque efficace. Devant et à l'ouest de Leningrad la plupart des unités déployées était faible et dépendait de fortifications héroïquement creusées par les citoyens de Leningrad.*

*L'assaut renouvelé allemand a commencé le 8-9 septembre. Comme les troupes Soviétiques ont de nouveau dérotés, Moscou retira Voroshilov immédiatement de son commandement. A sa place, Staline envoya son commandant le plus impitoyable, G.K Zhukov, qui arriva le 11 septembre. Zhukov a immédiatement choqué l'encadrement avec des menaces d'exécutions s'ils ne suivaient pas les ordres précisément. Quelques commandants ont été en fait remplacés. Dans le secteur de Krasnoye Selo, le 42 régiments d'assaut de l'armée allemande a passé Uritsk le 12, mais là Zhukov mis le commandant adjoint Fedyuninskiy, avec l'ordre de tenir. Zhukov a eu l'intention d'employer la 42<sup>ème</sup> armée comme un bouclier défensif et utiliser les troupes, maintenant isolées, dans le secteur d'Oranienbaum pour attaquer le flanc allemand. Cette attaque ne s'est jamais réalisée en raison des attaques allemandes vers Petergof et en raison des manques de munitions, mais la 42<sup>ème</sup> Armée reçut bientôt des renforts suffisants pour former le bouclier, stabiliser la ligne et former un deuxième échelon. Généralement, Zhukov expédiait immédiatement toutes les troupes disponibles, sans prendre en compte leur préparation, au front. Dans le secteur de Pushkin certaines divisions de la 55<sup>ème</sup> Armée ont commencé à glisser sur la 9<sup>ème</sup> et se sont ensuite retirés sans permission sur la 16<sup>ème</sup>, mais avec des renforts la 55<sup>ème</sup> Armée se rallia sur la 19<sup>ème</sup> (les commandants de division concernés, accusés d'être ivre, ont été exécutés). Plus éloigné à l'Est, Kolpino subi une attaque lourde, mais avec les réserves Blindés sortant de l'usine directement sur le champ de bataille, ils étaient capable de se rallier et tenir l'usine. Zhukov ordonna aussi des attaques à travers la Neva afin d'essayer de passer à l'est, mais toutes ont échouées avec d'énormes pertes. Partout, les attaques continues d'infanterie et d'artillerie ont arrêté l'avance allemande avant que les Allemands ne se rapproche suffisamment de Leningrad pour le rayon d'action de leur artillerie moyenne. Le commandement allemand compris cela vers le 18 septembre. Le 20, les Soviétiques ont remarqué que les Blindés allemands quittaient le secteur. Le 23, la Luftwaffe commençait le bombardement de la flotte et de la ville, le 23 aussi à Puikovo la dernière attaque allemande a été arrêtée. Maintenant les deux camps s'installaient pour un siège et la famine. Les 900 Jours avaient commencé.*

#### Matériel requis :

a. L'Encart de Leningrad

b. Les règles spéciales de l'Encart de Leningrad [PB 15.0]

c. Aides de jeu

### 17.1 Longueur du Scénario

Il y a 8 tours de jeu. Début avec le GT40, fin avec le GT47. Le temps est automatiquement Sec (aucune Tempête) pour le premier tour de jeu seulement, utilisez la Table Météo pour les autres GT.

### 17.2 Secteur du Scénario

Le secteur du jeu est inclus sur l'Encart de Leningrad qui comprend une partie de la carré L et l'Encart proprement dit de Leningrad.

### 17.3 Placement

a. le joueur Soviétique se place en premier.

b. Toutes les autres informations de placement sont inscrites sur l'Encart de Leningrad.

### 17.4 Limitations Spéciales

a. La plupart sont inscrites sur l'Encart de Leningrad.

b. Installez les marqueurs de VP sur zéro.

c. Placez les marqueurs de Perte de Pas de l'Axe et Soviétiques sur zéro.

d. Placez les marqueurs Remplacement de Type I et Remplacement de Type A sur le zéro. Aucun marqueur de Remplacement de l'Axe n'est employé.

e. Placez le marqueur "Attaque pas encore faites" (Attack not yet made) sur le zéro.

f. Les RPs de Type A Soviétique doivent être reçus sur l'hex 2112 de l'Encart(l'usine de Kirov), ou en 2706 (l'usine de Kolpino).

### 17.5 Préparation Aérienne

Résoudre la préparation aérienne à chaque GT, en commençant avec le GT41. La préparation a déjà été prédéterminé pour le GT40.

### 17.6 Renforts/Remplacements

a. Les renforts Soviétiques entrent comme indiqué sur l'installation de l'Encart de Leningrad. Les MSUs entrent par n'importe quel hex de source de ravitaillement amie.

b. **Les remplacements Soviétiques.** Voir l'Encart de Leningrad.

**Note de Conception :** La règle couvrant les remplacements Soviétique de Type A reflètent le fait que pratiquement toute la production de Blindé Soviétique KV était concentrée dans les usines de Kirov et Kolpino. Avant qu'elles ne soient isolées, la plupart des Blindés de ces usines ont été expédiés aux autres fronts. Une fois encerclées, les défenseurs de Leningrad sont devenus les

bénéficiaires uniques de ces formidables Blindés!

**c. Remplacements de l'Axe.** Aucun pour ce scénario.

**d.** Les renforts de l'Axe entrent comme indiqué sur l'installation de l'Encart de Leningrad. Les MSUs entrent par n'importe quel hex de source de ravitaillement ami. Soumis à la disponibilité du tour de jeu, le joueur de l'Axe peut introduire un ou tout ses groupes de renfort spéciaux à sa discrétion au taux d'un Groupe par tour de jeu.

## 17.7 Groupes Soviétique/Finlandais de Carélie

**17.7.1** Les deux joueurs ont des Groupes en Carélie qui se place au nord de Leningrad sur la Carte L au début.

**Note de Conception :** Les unités Finlandaises représentent une partie de l'Armée Finlandaise qui s'avança jusqu'à leur frontière avec la Russie d'avant 1940 après leur offensive couronnée de succès en Carélie, tandis que les unités Soviétiques représentent les unités de la 23<sup>ème</sup> Armée, récemment défaite et venant de Carélie.

**17.7.2** Les unités de Groupe Finlandaises et Soviétiques de Carélie ne peuvent pas être déplacées avant que certaines conditions ne soient rencontrées [16.7.3 et 16.7.4].

**Note de Conception :** la 23<sup>ème</sup> Armée Soviétique, avec le dos au mur, avait reçu l'ordre de tenir et mourir si nécessaire. Les Finlandais, ayant récupéré le territoire qu'ils avaient perdu pendant la guerre d'hiver de 1940, avait fait halte pour attendre les événements à Leningrad. Comprenant qu'ils devraient lutter seul contre les Soviétiques si les Allemands perdaient cette guerre, ils n'allaient pas directement attaquer Leningrad à moins qu'ils ne soient certains que les Allemands soient sur le point de prendre Leningrad.

**17.7.3** Restrictions des unités Finlandaises.

**a.** Ils utilisent l'hex L2601 comme source de ravitaillement. Ils n'ont aucune capacité de chemin de fer et ne peuvent pas convertir des hex de chemin de fer pour les utiliser en ligne de ravitaillement. Ils ne peuvent pas utiliser des sources de ravitaillement "allemandes" bien qu'ils puissent employer un MSU allemand comme source de ravitaillement pour un tour. Les unités finlandaises n'exigent pas de ravitaillement d'attaque (une simplification de conception).

**Note :** La route principale se termine dans l'hex L3102, limitant ainsi la distance de l'avance des unités Finlandaise en Russie et la possibilité de tracer un itinéraire de ravitaillement

**b.** Les unités Finlandaises ne peut pas être reconstruites avec des remplacements.

**c.** Les unités Finlandaises ne peuvent pas se déplacer ou faire des attaques déclarées jusqu'au GT après que le total de VP de l'Axe soit de 15 ou plus dans le scénario.

### 17.7.4 Restrictions des unités Soviétiques

**a.** Jusqu'à ce que les unités Finlandaises n'exécutent une ou plusieurs attaques déclarées, les unités du Groupe Soviétiques de

Carélie doivent rester en place, exceptés pour des échanges d'unité.

**b.** Le HQ de la 23<sup>ème</sup> Armée Soviétique ne peut pas se déplacer à moins que son hex ne soit occupé par un autre HQ Soviétique (Opérationnel ou Non-Op). Des échanges de HQ peuvent aussi être faits par la suite, sur la base d'un pour un.

**c.** Les unités de combat terrestre Soviétiques dans le Groupe de Carélie peuvent être déplacées si une autre unité de combat terrestre Soviétique (de n'importe quelle force) est d'abord placée dans l'hex. On permet aussi des échanges par la suite, sur la base d'un pour un.

**d.** Une fois échangé, les unités de Carélie sont libres de se déplacer et de combattre normalement.

**17.7.5** Il n'y a aucun Transport aérien ou naval à partir de ou vers la Carélie pour l'un ou l'autre joueur.

## 17.8 Conditions de Victoire

Référez-vous au verso de la Carte de Scénario 2

### Résultat

*Suite aux batailles de septembre, Leningrad a été complètement isolé, à part le trafic sur le Lac Ladoga. Cependant, le commandement Soviétique à Leningrad envisageait de briser rapidement le siège par des attaques venant de l'est. Au lieu de cela, les Allemands ont tenu leur anneau contre ces attaques et pour peu de temps la situation Soviétique est devenue plus mauvaise. Pour leur part, les Allemands étaient lents à comprendre que les Finlandais n'iraient pas plus au sud et ils ont sous-estimés la détermination de la défense à se battre jusqu'à la fin. Aussi, le commandement allemand avait peu de concept pour prendre Leningrad et ainsi le siège et la famine générale furent leurs plans.*

## 18.0 Scénario 8 :

### L'offensive de Tikhvin

"La victoire à Tikhvin a augmenté la morale de toutes nos forces." - MSU K.A. Meretskov

*Concourant à l'effort d'encercler Leningrad, Hitler a ordonné au groupe d'armée Nord de se déplacer à travers la rivière Volkhov, s'appropriier le secteur de production de bauxite de Tikhvin, isoler Leningrad avec un autre anneau et prendre contact avec les Finlandais. Les soviets ont estimé la force allemande à 140 000 hommes, 1000 canons et 200 tanks dans 14 divisions contre lesquels les Soviétiques avaient la supériorité partout, sauf pour les Blindés. C'était sans compter que la plupart des divisions allemandes avaient leurs efficacités combattives diminuées, aucune n'étaient à plus de 60 pour cent, mais peu d'unités Soviétiques ont montré beaucoup de compétence tactique non plus. Ce serait un combat équilibré.*

*L'offensive allemande commença le 20 octobre et s'est développée comme prévue, principalement vers Tikhvin, mais très lentement par suite des difficultés immenses du terrain et le temps, ainsi que la résistance qui s'accrut. Pour résister à une menace grandissante sur leur flanc, quelques unités allemandes ont été redirigées vers Malaya Vishera sur le flanc droit, la prenant le 26, mais ils ne*

purent aller au-delà. Le 30 octobre, Berlin a insisté pour un effort renouvelé vers Tikhvin et le 8 novembre elle fut finalement prise contre une 4<sup>ème</sup> Armée Soviétique exsangue (Yakovlev). Là, les Allemands interrompt la ligne de chemin de fer principale vers Léninegrad (via le Lac Ladoga) mais s'arrêtent en raison de l'épuisement des troupes. Les Soviétiques répliquent en construisant une route de rondin autour de Tikhvin (en partie hors de la carte à l'Est et au Nord) soutenant ainsi leurs forces tenant la Volkhov inférieure et fournissant un maigre ravitaillement à Léninegrad. A ce moment le commandement Soviétique fut réorganisée de nouveau et maintenant le commandant de la 7<sup>ème</sup> Armée (Meretskov) pris le contrôle du secteur immédiat de Tikhvin et de la 4<sup>ème</sup> Armée. Il a enlevé des unités du front faisant face aux Finlandais et avec ces réserves a commencé à attaquer le 10 novembre, la date que les Soviétiques donnent comme le début de l'Opération Offensive de Tikhvin.

L'offensive Soviétique évolua lentement, presque imperceptiblement. Plus de troupes Soviétiques étaient maintenant disponibles; ils étaient environ 192 950 contre moins d'Allemands, mais les attaques ont d'abord manqué de concentration. Peut-être que le commandement Soviétique était trop inquiet parce que le 20 commença l'enregistrement des morts dû à la famine à Léninegrad. Indépendamment, l'offensive s'intensifia le 19 novembre. Le 20, la 126<sup>ème</sup> division allemande à Malaya Vishera a été mise en déroute et la rupture a semblé dangereuse au commandement allemand comme il y avait un manque de troupes critique pour couvrir leur flanc droit. Le 25, les Allemands étaient sur la défensive dans tous les secteurs, les Soviétiques lançant une grande contre-offensive visant à détruire le saillant Allemand exposé et à rétablir un ravitaillement régulier vers Léninegrad.

#### Matériel requis :

1. Carte L
2. Le verso de la carte de placement 2 de l'Axe et le verso de la carte de placement 2 Soviétique.
3. Le verso de la carte de Scénario 1.
4. **Unités employées :** Celles avec une case de scénario violette ou celles ayant une icône d'étoile.

## 18.1 Longueur du Scénario

Il y a 10 tours de jeu. Début avec le GT29 et fin avec le GT38. Le temps est automatiquement Gel (pas de Neige résiduelle) pour le premier tour de jeu; utilisez la table Météo normalement pour tous les tours de jeu restants.

## 18.2 Secteur du Scénario

Utilisez les hex de la carte L à l'est de la rangée 40xx (4001 à 4025) et au nord de la rangée d'hex xx25 (4025 à 7025). N'hésitez pas délimiter le secteur avec des marqueurs de Contrôle Soviétiques/Axe ou d'autres marqueurs de rechange.

## 18.3 Placement

Le joueur Soviétique se place en premier.

## 18.4 Règles de Scénario Spéciales

**18.4.1** Les unités de Ski Soviétique peuvent employer le mouvement d'infiltration pendant n'importe quelle tour de Neige ou Arctique.

**18.4.2** La capacité de rail de l'Axe est réduite de 6 à 3 pendant les GTs de Neige ou Arctique.

**18.4.3** La capacité de rail soviétique est réduite de 8 à 4 pendant les GTs de Neige.

**18.4.4** Aucun camp ne peut construire des points fortifiés supplémentaires pendant le scénario.

**18.4.5** Les unités de l'Axe sont interdites d'entrer dans les hex de mer intérieur du Lac Ladoga.

**18.4.6** Les tours de jeu sont positionnés sur le compteur de temps de Typhoon! (T).

**18.4.7** Les unités des Groupes de Renfort Facultatifs e l'Axe peuvent être employées pour fournir l'Intégrité de Panzer Division aux 8<sup>ème</sup> et 12<sup>ème</sup> Panzer Divisions.

## 18.5 Préparation Aérienne

Résoudre la préparation aérienne à chaque tour de jeu en commençant avec le GT30. La préparation aérienne est prédéterminé pour le GT29.

## 18.6 Renforts / Remplacements

**a. Soviétique.** Consultez le verso de la carte de placement 4 du Soviétique.

**b. Axe.** Consultez le verso de la carte de placement 2 de l'Axe.

## 18.7 VPs et Conditions de Victoire

Consultez le verso de la carte de scénario 1.

### Résultat

*D'abord, von Leeb a pensé que des renforts et une réorganisation permettraient au saillant de Tikhvin d'être tenu, mais vers le 3 décembre il s'est rendu compte que les Finlandais (au nord du scénario) n'essayeraient jamais de se déplacer au sud, donc il demanda la permission de se retirer. Après quelques retards imposés par Hitler, Tikhvin a été finalement évacués le 9 décembre. Cela a entraîné l'évacuation du saillant entier vers l'Ouest du Volkhov. Après beaucoup de pertes, dans le froid et la neige les derniers Allemands se retirèrent derrière le Volkhov le 23 décembre. Les Soviétiques ont subi 48 901 pertes, une victoire comparativement bon marché, mais les Allemands perdirent beaucoup aussi. Le groupe d'armée Nord aura des renforts, mais jamais il ne retraversa l'est du Volkhov. Dans ce secteur l'initiative était passée de manière permanente aux Soviétiques.*

## 19.0 Les exemples de Jeu

### 19.1 Exemples de Mission Aériennes

**Note :** le nombre maximal d'unités aériennes que le joueur peut assigner à n'importe quelle mission aérienne (Interdiction ou CAS)

## Exemple 1 : Interdiction

N'importe quel hex de carte peut être un hex de mission pour une mission d'Interdiction. Pendant la phase d'Interdiction de l'Axe, le joueur de l'Axe déclare une mission d'Interdiction contre un hex de carte contenant un HQ Soviétique. Le joueur de l'Axe prend une unité de BF109 - de type F (avion de chasse), un JU87 -de type B (bombardier) et un JU88 - de type B (bombardier) de la case Prêt, qui se trouve sur le tableau de déploiement des unités aériennes, les placent faces cachées dans l'hex de mission.

Le joueur Soviétique décide de s'opposer à la mission avec deux MIG-3 de type F (avions de chasse) de la case Prêt sur le tableau de déploiement des unités aériennes Soviétiques et les placent faces visibles dans l'hex de mission. Parce que les deux joueurs ont des unités aériennes dans l'hex de mission, ils doivent maintenant résoudre le combat aérien.

Un point de clarification : Dans le combat aérien, toutes les unités aériennes sont des unités en mission ou des unités qui tirent. Les bombardiers (unités aériennes de type B) sont facile à classifier, ils sont toujours des unités en mission. Leur valeur de Combat Aérien est employée en défense seulement. Ils ne tirent jamais pendant le Combat Aérien. Beaucoup d'avion de chasse (unités aériennes de type F) ont des capacités doubles, en possédant une valeur de CAS et/ou d'Interdiction ainsi qu'une valeur de Combat Aérien (Air Combat Rating, ACR). Quand des avions de chasse, avec les deux possibilités, sont présents dans un combat aérien, le joueur qui les possède doit immédiatement et irrévocablement déclarer s'ils sont employés comme des unités en mission (exécutant un CAS ou une Interdiction avec ces valeurs, et utilisant sont ACR pour la défense seulement) ou comme des unités qui tirent (utilisant leur ACR pour tirer sur les unités adverses).

Le joueur d'Axe révèle maintenant ses trois unités aériennes. Parce que le BF109 a une double capacité, le joueur de l'Axe annonce que ce sera une unité qui tire pour ce combat aérien.

Le joueur de l'Axe lance le dé et consulte la table d'initiative aérienne. Le résultat "1" indique "Initiative pour l'Axe, Avantage Tactique Local". L'initiative permet au joueur de l'Axe, dans certaines limites, de décider les unités qui s'affronteront dans la résolution du combat aérien. L'avantage Tactique Local s'applique seulement à un deuxième round de combat aérien possible et sera résolu plus tard. Les unités adverses qui tirent doivent être affrontés l'une et l'autre, donc le joueur de l'Axe alloue son BF109 contre une des unités MIG-3. Le joueur de l'Axe doit maintenant allouer une unité en mission contre le MIG-3 restant parce qu'il n'a aucune autre unité qui tire. Parce que c'est à lui de choisir l'unité en mission à employer, il choisit le JU88 avec son ACR de trois au lieu du JU87 avec son ACR de 1. Le JU88 sera beaucoup plus dure à intercepter ou endommager pour le MIG-3. Si le joueur Soviétique avait eu l'initiative, le JU87, plus faible, aurait été choisi.

Toutes les unités qui tirent, le font simultanément dans le Combat Aérien. Les unités en mission ne tirent pas - elles défendent simplement avec leur ACR. Le joueur Soviétique tire sur le JU-88 avec son MIG-3, dans la colonne -1 de la Table de Combat Aérien (MIG-3 ACR de 2 moins l'ACR de 3 du JU-88). Il obtient 6 comme résultat (Aucun Effet).

Maintenant les deux joueurs tirent dans l'engagement du BF-109 contre le MIG 3. Le joueur allemand utilise la colonne +2 sur la

Table de Combat Aérien (BF-109 ACR de 4 moins l'ACR de 2 du MIG-3) et le joueur Soviétiques utilise la colonne -2 (MIG-3 ACR de 2 moins l'ACR de 4 du BF-109). Le joueur de l'Axe obtient un 5, qui endommage le MIG-3. Le joueur Soviétique obtient 3, qui n'a aucun effet. Le MIG-3 est mis sur la Case Endommagé. Le BF-109 reste pour le second round en raison de l'Initiative Tactique Locale de l'Axe.

Dans la plupart des cas le combat aérien serait maintenant fini. Cependant, parce que le joueur de l'Axe a obtenu un résultat d'Initiative Tactique Locale, n'importe quelle unité de l'Axe non engagée qui tire peut choisir une nouvelle cible et tirer de nouveau. La seule unité de l'Axe qui tire, le BF-109, est non engagé (son adversaire, le MIG-3 du premier round de combat aérien a été envoyé dans la case Endommagé Soviétique). La seule unité restante Soviétique est l'autre MIG-3, qui devient donc l'unité cible. Le joueur de l'Axe consulte de nouveau la colonne +2, lance le dé et obtient 3, qui est un résultat "détruit". Le MIG-3 est envoyé immédiatement à la case Détruit Soviétique. Parce que c'était une unité cible dans une situation d'Initiative Tactique Locale, il ne peut pas retourner le tir.

Le combat aérien est fini. Toutes les unités qui tirent restantes (dans ce cas, le BF-109) retourne dans leur case Ayant Volées respectives. Le JU87 et le JU88 continuent la mission d'Interdiction.

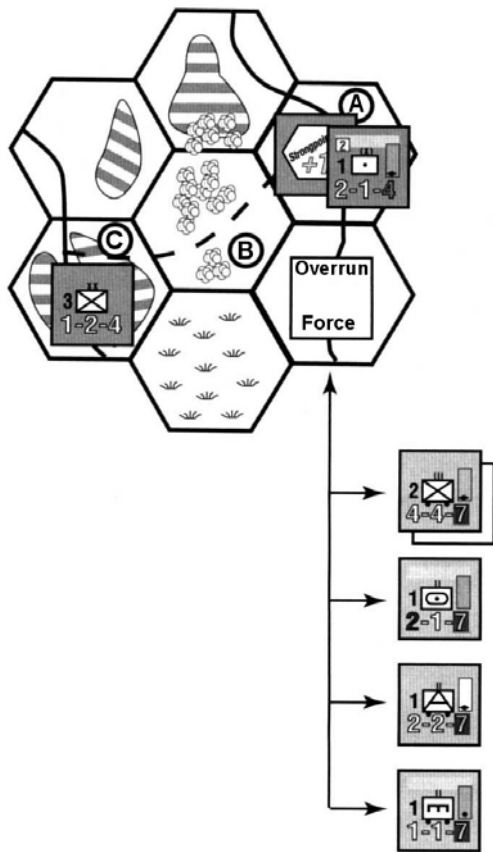
Le joueur Soviétique est capable d'effectuer un tir AA parce qu'un HQ occupe l'hex de mission (il aurait pu aussi occuper un des six hex entourant l'hex de mission). Le HQ fournira un DRM de +1 à chaque jet de dé AA Soviétique.

Le Soviétique tire d'abord sur le JU88. Le résultat est 8 (modifié à 9 dû au DRM du HQ), obtenant un résultat d'interruption de la mission. Le JU88 est placé immédiatement dans la case Ayant Volé de l'Axe. Le tir suivant contre le JU87 donne un 5, mais cette fois le DRM du HQ est compensé par le DRM de -1 du JU-87 qu'il possède contre le tir AA. Le jet de dé final reste à 5, ce qui donne un "No Effect" (Aucun effet) sur la table. Le JU87 reste dans l'hex de mission après le Combat Aérien et le tir AA, donc il exécute automatiquement sa mission. Le joueur de l'Axe obtient un niveau d'Interdiction dans l'hex de mission pour chaque point d'interdiction de l'Axe restant dans l'hex (jusqu'à un maximum de deux niveaux). Le JU87 a une valeur d'Interdiction de deux, donc le joueur de l'Axe place un marqueur d'Interdiction de niveau 2 dans l'hex de mission et déplace le JU87 dans la case Ayant Volé. On conclut ainsi la mission aérienne. Le marqueur d'Interdiction reste dans l'hex de mission jusqu'à ce qu'il soit enlevé pendant l'Interphase du Tour de Jeu. Jusqu'à ce qu'il soit enlevé, cela affecte l'hex de mission et les six hex l'entourant dans une Zone d'Interdiction affectant le joueur Soviétique (pour une liste complète des Effets d'Interdiction, consultez les aides de jeu se rapportant aux missions aériennes).

## Exemple 2 : CAS

Situation : le joueur de l'Axe a déclaré une attaque contre un hex contenant plusieurs unités Soviétiques, dont deux sont des unités AA. Un marqueur d'Attaque Déclaré a été placé sur l'hex. Au début de la phase de combat de l'Axe, le joueur de l'Axe alloue les missions de CAS qu'il souhaite, et l'une d'elle est allouée à cette Attaque Déclarée. A la différence de l'Interdiction, les seuls hex de mission permis pour des CAS sont des hex portant les marqueurs d'Attaque Déclarés. Le joueur de l'Axe alloue un BF109 et un JU87, pris dans la case Prêt de l'Axe, qu'il place faces cachées sur l'hex de mission. Une fois que le joueur attaquant (le joueur de l'Axe dans ce cas) a alloué ses missions de CAS, le joueur en défense alloue

## 19.2 Exemple de Débordement



ses missions de CAS sur n'importe quels hex contenant les marqueurs d'Attaque Déclarés. Le joueur Soviétique alloue deux avions de chasse MIG-3 et un bombardier SU-2, pris de la case Prêt, pour exécuter une mission de CAS dans l'hex d'exemple et place les unités faces visibles sur la carte.

Parce que les deux joueurs ont des unités aériennes dans un hex de mission, ils exécutent un combat aérien :

1. Le joueur de l'Axe n'a pas besoin de déclarer que son BF-109 fonctionne comme une unité qui tire - il l'est automatiquement parce qu'il a une valeur de CAS de zéro.
2. Le joueur de l'Axe teste l'Initiative Aérienne en lançant un dé et la Table d'Initiative Aérienne. Le résultat est 6, qui indique le retour des unités qui tirent dans leurs cases Ayant Volé respectives. Le reste de la procédure de combat aérien est supprimée.

Les unités en mission des deux joueurs doivent subir le tir AA, parce que les deux camps ont des unités de combat terrestre qualifiées, dans ou adjacent à l'hex de mission, pour effectuer un tir AA.

Le joueur de l'Axe obtient 3 sans DRM qui n'aboutit à un résultat "Aucun Effet". L'unité Soviétique SU-2 reste dans l'hex de mission. Le joueur Soviétique obtient 10, modifié par un DRM de +2 (les deux unités Soviétiques AA apportent un DRM de +1 chacune), qui donne un résultat Endommagé après avoir appliqué le DRM du Stuka de -1. Le Stuka est enlevé de la carte et placé dans la case Endommagé de l'Axe.

Maintenant le SU-2 apporte automatiquement sa valeur de CAS de 1 à l'Attaque Déclarée comme un DRM de +1 pour le défenseur. Placez le SU-2 dans la case Ayant Volée. Placez un marqueur numérique dans l'hex cible.

**Situation :** C'est la phase de mouvement de l'Axe. Le temps pour le tour est Sec. Le joueur de l'Axe décide de déborder une brigade d'artillerie Soviétique dans l'hex A avec la force de débordement montrée en illustration (toutes les unités allemandes motorisées commencent la phase de mouvement de l'Axe empilée ensemble dans l'hex adjacent à A, ainsi toutes peuvent se déplacer dans le même empilement de débordement.

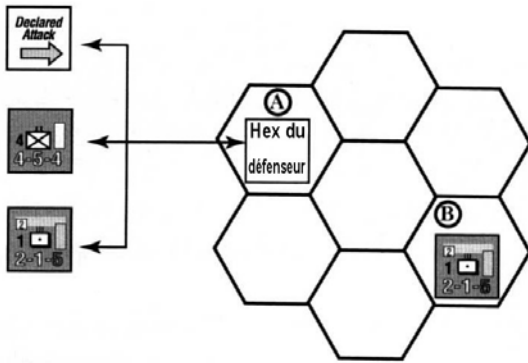
Parce que l'unité d'artillerie Soviétique est empilée dans un hex avec un point fortifié, le joueur de l'Axe doit obtenir un rapport de force de 12-1 pour déborder. La force de l'Axe a treize points de force d'attaque. L'unité Soviétique (étant une unité d'artillerie solitaire dans une situation de débordement) défend avec sa force de défense de un. Avec un rapport de 13-1, la force de l'Axe obtient une des deux conditions nécessaires pour déborder un hex de fortification. Elle a la deuxième parce qu'une unité de Génie motorisée fait partie de la pile de débordement.

Le joueur de l'Axe consulte la Table de Débordement, lance le dé et obtient six. Le joueur de l'Axe applique maintenant les DRM appropriés :

1. DRM du rapport de force : ce DRM est de -2 parce que le rapport de force du Débordement est de 13-1 (l'excès du rapport 10-1 fournit un -2, mais pas tout à fait 14-1 qui fournirait un -3).
2. DRM de Condition du Défenseur: il y a un DRM de -1 parce que toutes les unités étant débordées (la seule unité dans ce cas) sont des unités d'artillerie.
3. DRM de Terrain: il y a un DRM de +2 pour le point fortifié dans l'hex de Débordement.

Le DRM final est -1 (-2, -1 et +2), ainsi le jet de dé modifié est cinq. Ce résultat se trouve dans la ligne 3-7 de la Table de Débordement, ce qui donne un débordement réussi. L'unité Soviétique ne doit pas perdre un pas, mais le joueur de l'Axe place un marqueur de débordement sur l'unité et la recule de deux hex. La pile de débordement de l'Axe doit maintenant s'avancer dans l'hex de Débordement évacué, en ayant dépensé deux PM et demi (un PM pour la tentative de Débordement, une moitié de PM pour entrer dans l'hex de Débordement par une route principale et plus un PM pour entrer dans un hex avec un Point fortifié). L'unité Soviétique dans l'hex débordé n'exerce pas de ZOC, mais même si une ZOC Soviétique avait été exercée, il n'y aurait eu aucun PM le coût payé parce que la pile de débordement a commencé son mouvement adjacent à l'hex de débordé. Le joueur de l'Axe envoie l'unité du Génie et le bataillon de canons antiaériens dans l'hex A. Le Génie est laissé derrière pour détruire le point fortifié pendant la prochaine phase de construction de l'Axe. Le bataillon de canons antiaériens est laissé pour protéger le Génie.

La pile de Débordement réduite continue à se déplacer, entrant dans l'hex B sur la route secondaire à un coût d'un PM pour entrer dans un hex de terrain non-dégagé sur une route secondaire et plus un PM pour entrer dans la ZOC d'une unité Soviétique dans l'hex C (ce qui fait un total de quatre PMs et demi dépensés jusqu'ici). Le joueur de l'Axe détermine si le débordement dans l'hex C est possible. Le coût de PM pour déborder l'hex C sera un PM pour le Débordement plus un PM pour l'entrée dans l'hex C (un hex de terrain non-clair) sur une route secondaire. L'addition de deux PMs donnerait un total cumulatif de six PMs et demi. Toutes les unités de l'Axe ont une AM de sept - assez pour payer les dépenses de PM du Débordement. La pile de débordement a dix points de force



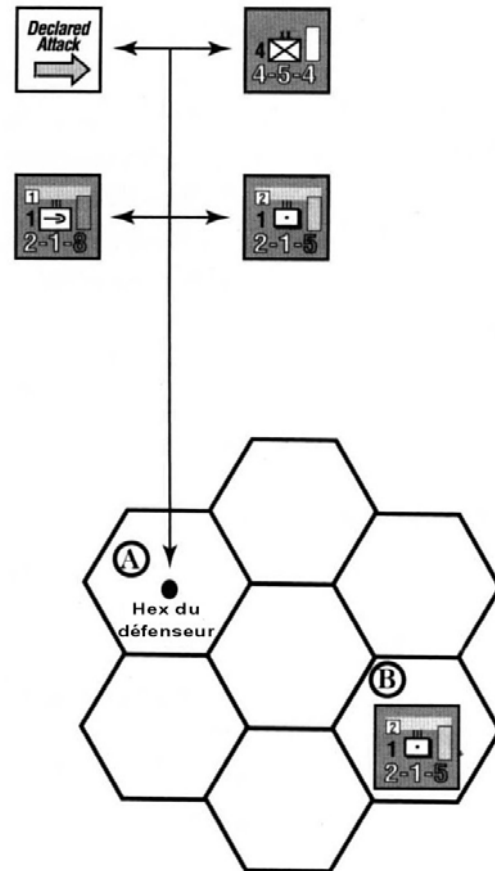
d'attaque juste assez pour obtenir le niveau de rapport de force minimum de 5-1 pour un débordement composé "d'Allemand seulement" contre la division réduite Soviétique avec deux points de force de défense. Le jet de dé du Débordement est fait et un 8 est obtenu. Cette fois les DRM sont défavorables pour le joueur de l'Axe. Il y a le DRM de +2 pour le niveau de rapport de force de 5-1, et un autre DRM de +2 pour le terrain de colline dans l'hex C. Le jet d'un dé modifié est onze. Bien que le total le DRM est +4, le DRM maximum d'un débordement est +3/-3. Non seulement le Débordement échoue, mais la pile de débordement doit aussi perdre un pas. Le mouvement de débordement cesse. La seule option restante au joueur de l'Axe pour l'occupation de l'hex C est de déclarer une attaque contre l'hex à la fin de la phase de mouvement de l'Axe après le déplacement, éventuel, d'unités supplémentaires de l'Axe adjacentes à l'hex C et l'engagement de l'artillerie de l'Axe dans le rayon d'action.

soit l'unité d'artillerie dans l'hex A (l'hex attaqué) ou l'unité d'artillerie dans l'hex B pourrait apporter sa force d'appui à la défense, mais pas les deux. Pour augmenter la force de défense, le joueur Soviétique apporterait probablement la force de défense de l'unité d'artillerie de l'hex A et celle de l'hex B. Les exemples deux et trois mettent en évidence les deux conditions où plus d'une unité d'artillerie Soviétique peuvent apporter leur force d'appui.

### Exemple 2

En défense, si deux, ou plus, unités d'artillerie Soviétiques occupent un hex attaqué, chacune de ces unités peut apporter leur force d'appui aux défenseurs de l'hex. Dans cet exemple, le joueur Soviétique optera pour que les deux unités d'artillerie de l'hex A (l'hex attaqué) apportent leur forces de soutien. Le joueur Soviétique a aussi l'option pour qu'une unité d'artillerie dans l'hex A apporte sa force d'appui et l'autre apporte sa force de défense, ou pour que les unités d'artillerie dans l'hex A apportent leurs forces de défense et l'unité d'artillerie dans l'hex B apporte sa force d'appui. Ce que le joueur Soviétique ne peut pas faire est que l'unité d'artillerie dans l'hex B apporte sa force d'appui si l'une ou l'autre(ou bien tous les deux) unités d'artillerie dans l'hex A apporte sa force d'appui.

**Note :** si un hex attaqué est dans le rayon d'action de commandement d'un HQ Non-Op, seulement une unité d'artillerie Soviétique peut apporter sa force d'appui indépendamment du nombre d'unités d'artillerie occupant l'hex attaqué.



**Note :** au début de cet exemple, le joueur de l'Axe avait une autre option de Débordement disponible. Parce que l'unité Soviétique dans l'hex A n'a pas de ZOC, la pile de débordement pouvait bouger dans l'hex B et déclarer un Débordement sur la division réduite dans l'hex C. Bien que la pile de débordement soit adjacent à deux unités Soviétique elle se trouve dans une seule ZOC (celle de l'hex C), donc le débordement est permis. Le coût de mouvement dans l'hex B est de quatre PMs (un PM pour la ZOC Soviétique, un PM pour entrer dans l'hex hors des routes, et deux PMs pour la forêt dans l'hex). le coût de PM de Débordement est de nouveau deux PMs. Le Débordement sera effectué avec un rapport de force de 6-1, qui n'a pas le mauvais DRM du rapport de 5-1. Le débordement peut encore échouer, mais les chances de subir des pertes est plus faible. La contre partie est qu'il ne restera pas suffisamment de PM pour déborder l'unité dans l'hex A; même si le Débordement contre l'hex C réussit.

## 19.3 Appui d'Artillerie Soviétique

### Exemple 1

Normalement seulement une unité d'artillerie Soviétique peut apporter sa force d'appui à n'importe quelle attaque déclarée (en défense ou en attaque). Dans cet exemple les Soviets défendent, et

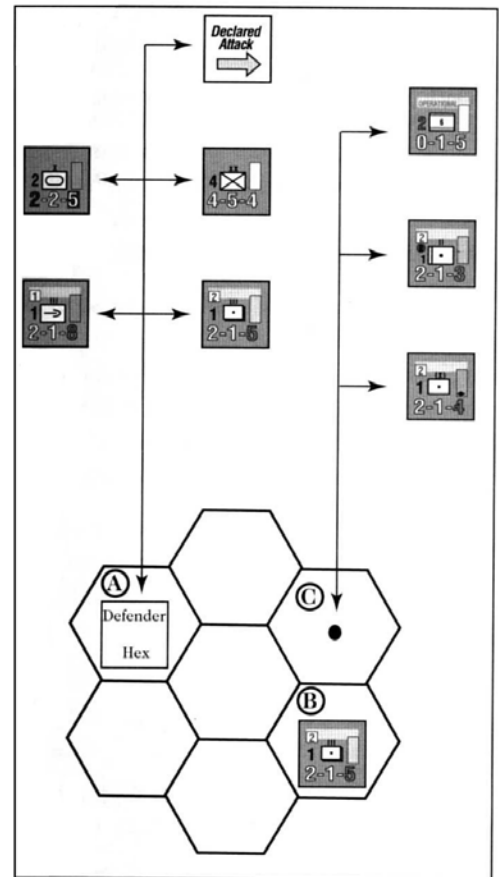
### Exemple 3

Un autre moyen pour qu'il y ait plus d'une artillerie Soviétique pouvant fournir un appui, c'est de les empiler avec un HQ opérationnel dans le rayon d'action. Dans cet exemple, le joueur Soviétique pourrait avoir quatre unités d'artillerie (le maximum) fournissant un appui à l'hex A, l'hex attaqué. Il y a deux unités d'artillerie dans l'hex attaqué qui peuvent apporter leurs facteurs d'appui [se référez à l'Exemple Deux], plus les deux unités d'artillerie empilées avec le HQ opérationnel dans l'hex C. Théoriquement, jusqu'à quatre unités d'artillerie pourraient être empilées avec le HQ dans l'hex C et apporter leurs forces d'appui à une attaque déclarée (en attaque et en défense). Comme dans l'exemple deux, l'unité d'artillerie dans l'hex B ne peut pas apporter sa force d'appui si une des unités d'artillerie de l'hex A ou de l'hex C apporte sa force d'appui.

**Note 1 :** si l'hex attaqué devait être dans le Rayon d'action de Commandement d'un HQ Non-Op, seulement une des cinq unités d'artillerie de cet exemple pourrait apporter sa force d'appui.

**Note 2 :** Les Interdictions aériennes de l'Axe peuvent réduire le nombre d'unités d'artillerie empilées avec un HQ pouvant apporter leurs forces d'appui de un pour chaque Niveau d'Interdiction Dans cet exemple un marqueur d'Interdiction de niveau 1 dans l'hex C permettrait seulement à une des deux unités d'artillerie dans cet hex d'apporter sa force d'appui. Si l'hex C contenait un marqueur d'Interdiction de niveau 2, aucune des unités d'artillerie dans cet hex ne pourrait soutenir [se référez aux Effets d'Interdiction sur les aides de jeu]

**Note 3 :** la force d'appui disponible est de huit (chacune des quatre unités d'artillerie ont une force d'appui de deux) ce qui excède la force de défense de sept (la division avec une force de défense de cinq et la brigade Blindé avec une force de défense de deux) dans l'hex attaqué. Le joueur Soviétique peut avoir l'appui des quatre unités d'artillerie avec seulement sept points de force disponibles, au lieu des huit, ou il peut soutenir avec trois des quatre unités d'artillerie (six points de force d'appui) et avoir une des deux unités d'artillerie de l'hex attaqué apporter sa force de défense.



Vos Notes et Commentaires :



**Cette traduction a été réalisée par Dominique Chupin, la mise en page par l'équipe de JOCADE SARL. Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouvez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à**

**JOCADE**  
59, rue Berbisey  
21000 Dijon  
[jocade@jocade.com](mailto:jocade@jocade.com)  
03.80.49.93.36

**afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.**

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

**[www.jocade.net](http://www.jocade.net)**

GMT Games  
PO Box 1308  
Hanford, CA 93232

