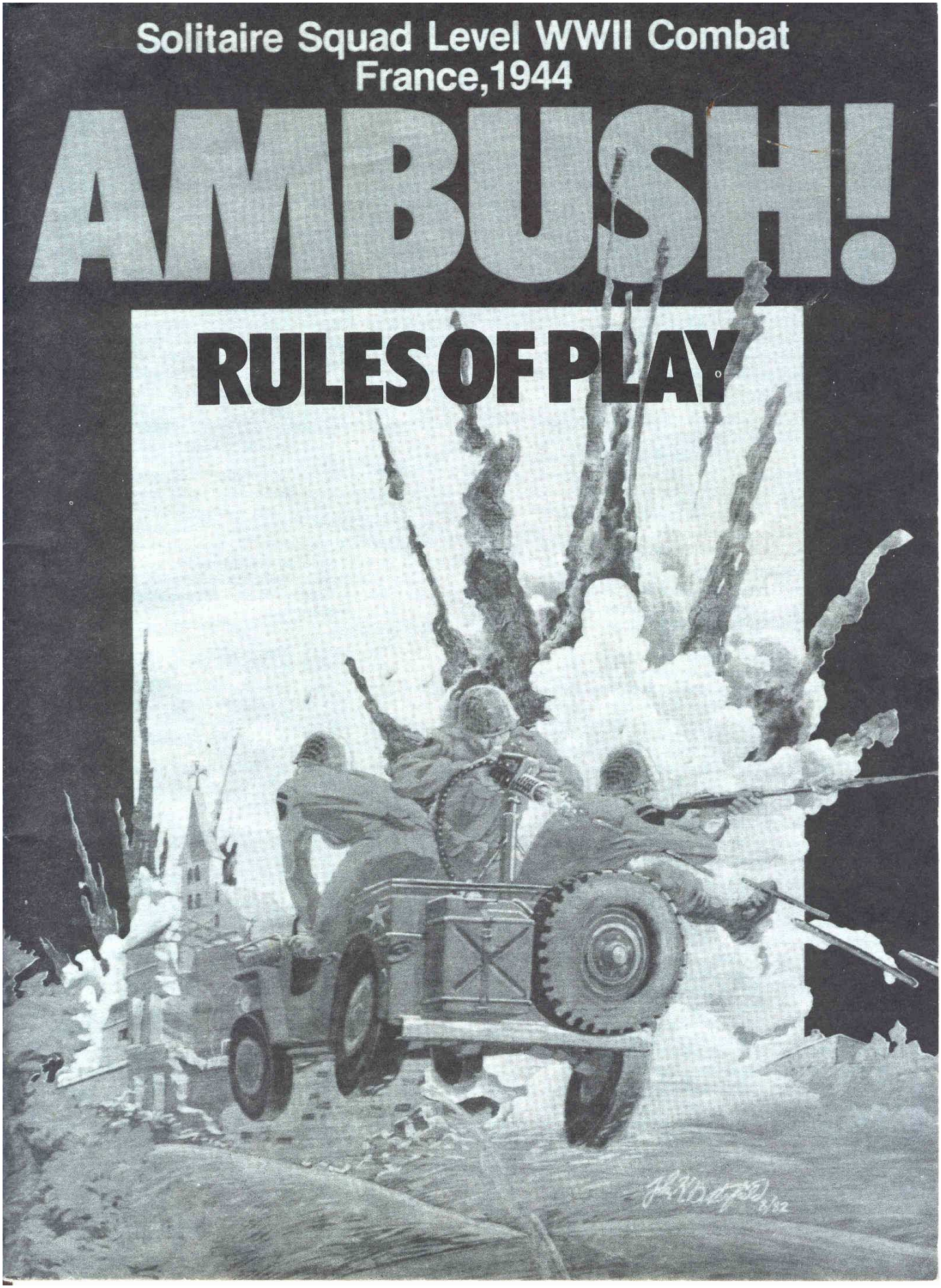
Solitaire Squad Level WWII Combat
France, 1944

AMBUSH!

RULES OF PLAY



TRADUCTION PAR DANIEL OGRODNIK ET NOËL HAUBRY
AJOUTS, CORRECTIONS, MISES A JOUR PAR ARNAUD MOYON
Dernière mise à jour : Août 2008

1. Introduction

Ambush! est un jeu solitaire de combat homme contre homme au niveau tactique sur le front de l'ouest pendant la Seconde Guerre Mondiale. Il décrit en détail les actions de petites unités, la plupart du temps de façon précise. Toutefois, il faut bien comprendre qu'il se passe plus de choses dans une seule mission d'*Ambush!* que durant une bataille historique complète d'un soldat moyen. De fait, vous et votre escouade êtes un groupe d'élite qui allez vivre un nombre extraordinaire de combats et d'aventures pendant vos missions.

Puisque *Ambush!* est un jeu solitaire, la présence des Allemands est cachée jusqu'à ce que vous les découvriez. Par ailleurs, vous ne savez jamais ce que les Allemands vont faire jusqu'à ce que leurs intentions soient révélées au cours du jeu. Nous avons essayé de retranscrire les déplacements des Allemands et leurs stratégies du mieux que nous avons pu. Toutefois, les actions des Allemands et les procédures d'intelligence cachées que nous utilisons sont assez simple et peuvent facilement être découvertes. Nous vous recommandons vivement de ne pas les contourner, car un des principal attrait de ce jeu est d'être surpris en cours de partie par ce que font les Allemands. La raison du choix du titre du jeu va devenir évidente dans très peu de temps.

Il est possible de jouer à *Ambush!* à deux joueurs. En effet, le jeu est particulièrement distrayant quand il est joué de cette manière. La meilleure façon de jouer à deux est de diviser votre escouade en deux groupes de quatre soldats. Chaque joueur reçoit au final un commandant. L'équipement doit être partagé équitablement entre les deux demies-escouades du mieux que vous pouvez. La partie est ensuite disputée normalement avec les deux joueurs jouant de façon coopérative, plutôt que compétitive. C'est particulièrement amusant si vous limitez les conversations entre vous. Par exemple, vous pouvez parler de la stratégie et des déplacements possibles seulement lorsque vous avez chacun un soldat – le commandant de préférence – à portée de voix l'un de l'autre (deux hexes). Vous pouvez joueur de façon semi-compétitive en conservant séparément la trace de chaque VP que votre demie-escouade gagne et en comparant vos totaux à la fin de la mission. Vous pouvez utiliser ces mêmes idées pour jouer au jeu à trois joueurs ou plus. Essayez, car *Ambush!* est assez flexible pour autoriser plusieurs types de jeu.

Ambush! peut être joué comme une série de missions indépendantes en utilisant une nouvelle escouade à chaque fois, ou vous pouvez utiliser la même escouade pour chaque mission et jouer au jeu comme une campagne. Nous recommandons vivement le jeu en mode campagne, car votre escouade acquière sa propre histoire et semble peu à peu prendre vie. N'hésitez pas à rejouer les missions, car des événements différents se produiront à chaque fois, bien que la trame principale restera la même. Nous espérons que vous aimerez *Ambush!* et qu'il vous procurera des nombreuses soirées de plaisir.

QUESTIONS SUR LE JEU

Si vous avez des questions au sujet des règles, vous êtes libre de nous écrire. Lorsque vous le faite, merci de formuler vos questions de façon que nous puissions y répondre si possible par un seul mot, et joignez-y une enveloppe timbrée à votre adresse. Cela assurera une réponse précise et rapide à vos questions. Envoyez le tout à :

Ambush! Questions
Victory Games, Inc.
43 West 33rd Street, Suite 603
New York, NY 10001

---

2. Termes et matériel

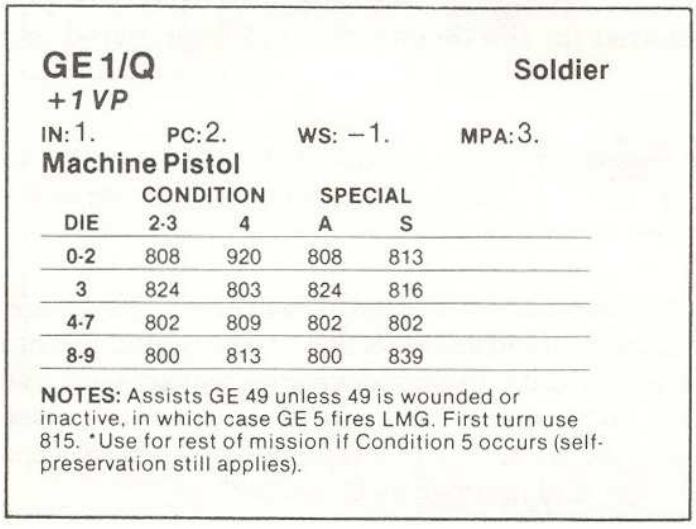
Certains des termes et concepts mentionnés dans les règles suivantes ne seront pas clairs tant que vous n'aurez pas lu le reste des règles. Revenez simplement à cette section plus tard, une fois que vous aurez fini de lire les règles.

2/1 Cartes de Soldat Allemand

Chaque soldat ou véhicule Allemand qui peut intervenir dans une des missions, possède sa propre carte qui fait état de ses caractéristiques et des actions possibles. Quand un soldat Allemand est activé, tirez sa carte de la pile et placez-la devant vous afin de pouvoir la consulter facilement. Conservez la carte ainsi jusqu'à ce que l'Allemand devienne inactif soit qu'il ait été tué ou invalide ou qu'il ait quitté la carte.

Numéro. Le numéro identifie chaque carte personnage et véhicule de façon individuelle.

Lettre d'identité. Une lettre de A à Z (en enlevant le O) qui correspond au pion soldat ou véhicule afin de représenter l'Allemand sur la carte. Chaque lettre apparaît sur plus d'une carte, mais apparaît seulement sur une seule carte utilisée par mission.



GE 1/Q — Soldier
+1 VP
IN: 1. PC: 2. WS: −1. MPA: 3.
Machine Pistol

	CONDITION		SPECIAL	
DIE	2-3	4	A	S
0-2	808	920	808	813
3	824	803	824	816
4-7	802	809	802	802
8-9	800	813	800	839

NOTES: Assists GE 49 unless 49 is wounded or inactive, in which case GE 5 fires LMG. First turn use 815. *Use for rest of mission if Condition 5 occurs (self-preservation still applies).

Type. Un mot qui décrit le rôle ou la caractéristique principale du soldat Allemand, tel que officier, tireur d'élite ou chauffeur.

Prime de Point de Victoire due à l'Activation. Le nombre de Point de Victoire que vous recevez quand l'Allemand est activé, sans compter ce qu'il se passe avec cet Allemand plus tard.

Prime Conditionnelle de Point de Victoire. Le nombre de Point de Victoire que vous recevez si quelque chose de précis arrive à l'Allemand. La plupart des Allemands n'ont pas de prime Conditionnelle de VP.

Armes. Tout l'équipement que l'Allemand transporte. Chaque Allemand utilise son équipement comme décrit dans les paragraphes.

Caractéristiques. Chaque Allemand est évalué dans quatre domaines : Initiative, Perception, Habileté aux armes, et Capacité de Mouvement. Certains Allemands ont aussi une évaluation à la Conduite. Certains véhicules ont une série d'évaluations, en fonction du statut en cours du véhicule et de l'équipage. Voir 2/10 pour l'explication de chaque caractéristique.

Table d'Action. Grille utilisée pour déterminer quelles actions un soldat Allemand entreprend à chaque fois que c'est son tour. Généralement, le résultat d'un jet de dé est croisé avec la Condition de Mission en cours (un nombre de 1 à 6) pour obtenir un Paragraphe d'Action qui décrit les manœuvres de l'Allemand. Cependant, il arrive parfois, qu'une Réaction Spéciale ou que l'Instinct de Survie (tout deux indiqués par des lettres) d'un Allemand prennent le dessus, auquel cas le résultat du dé est croisé avec la colonne portant la lettre appropriée.

Notes. De nombreux soldats ont des instructions qui précisent ce que fait chacun quand il est activé la première fois ou quand d'autres situations se produisent en jeu. Lisez ces notes attentivement.

2/2 Pochette de visualisation et Cartes Mission

Les Cartes Mission représentent, de façon mélangée, toutes les références aux paragraphes nécessaires pour jouer chaque mission. La pochette vous permet de trouver les paragraphes dont vous avez besoin sans vous laisser voir ce que la mission pourrait avoir en réserve pour vous. Chaque mission est jouée en utilisant deux ou trois Cartes Mission lue une par une dans la pochette de visualisation. Chaque Carte Mission est identifiée par un Numéro de Mission et Numéro de Condition de Mission. Au début de la mission, placez dans la pochette la carte 1 de Condition de Mission de cette mission, avec la mention Condition 1 faisant face aux fentes. Référez-vous à la pochette/carte à chaque fois qu'un Contrôle de Paragraphe est déclenché par soldat US qui entre dans un hex, chaque fois que vous faites un Test d'Evénement, et chaque fois que vous devez déplacer un Allemand.

★ Quand un soldat US entre dans un hex, cherchez le chiffre du paragraphe en alignant dans la fenêtre de la pochette le numéro de l'hex

avec la lettre de l'hex de la carte. Si un numéro de paragraphe noir apparaît dans la fente au-dessus ou au-dessous de ce nombre, cherchez le paragraphe dans le Livret de Paragraphes. Si le nombre est précédé par une Découverte (s1, s2, etc.) et que cette découverte *a* déjà eu lieu, alors ne lisez pas le paragraphe mentionné. Dans certaines fentes, le mot Event apparaît plutôt qu'un numéro de paragraphe. Ceci signifie que vous devez effectuer un Test d'Evénement (5/6) si la phase d'Opérations est en cours. Les Tests d'Evénement ne sont pas déclenchés par les Cartes de Mission pendants les Cycles de jeu.

★ Quand un Test d'Evénement est déterminé, alignez le résultat du dé sur la pochette avec la colonne RE (Evénement Aléatoire) de la Carte Mission. Si un numéro de paragraphe apparaît dans la fente appropriée, cherchez-le dans le Livret de Paragraphes. Toutefois, si le numéro est précédé d'une découverte qui a déjà eu lieu, ne lisez pas le paragraphe mentionné.

★ Quand vous déplacez un Allemand (6/8), localisez l'hex qu'il occupe en alignant le numéro de l'hex sur la pochette avec la lettre de l'hex sur la Carte Mission. Lisez les coordonnées rouges de l'hex ou le numéro de paragraphe qui apparaît dans la fente correspondante. Si ce sont des coordonnées d'hex, déplacez l'Allemand sur cet hex. Si un numéro de paragraphe apparaît, cherchez-le dans le Livret de Paragraphes pour déterminer la façon dont l'Allemand se déplace. Dans certains cas, le mot Exit apparaît, ce qui indique que l'Allemand quitte la carte.

Alors que le déroulement d'une mission se poursuit, un paragraphe peut vous demander de mettre une nouvelle condition en place. Quand cela arrive, enlevez la Carte Mission de la pochette et retournez-la ou remplacez-la avec la Carte Mission de la nouvelle condition.

2/3 Les Cartes de Mission

Chaque mission est jouée sur une des deux cartes. La carte A représente une région agricole, avec une route surélevée entourée de haies et de champs. La carte B représente un petit village construit autour d'un carrefour et d'une gare ferroviaire, nichée dans une petite vallée. Une grille hexagonale est surimprimée sur les éléments du terrain afin de faciliter la disposition des éléments du jeu. Chaque hex possède une coordonnée lettre-nombre et représente une distance de 10 mètres d'un bord à l'autre. La symbologie du terrain utilisée sur chaque carte est identifiée dans le Terrain Key. Il y a souvent plus d'un type de terrain présent dans un seul hex afin de donner un côté plus naturel. Toutefois, un seul type est pris en compte en termes de jeu.

Un hex qui contient un *quelconque* dessin de bois est un hex de bois en entier (l'hex G-2, sur la Carte B, par exemple, est entièrement un hex de bois). Dans le cas de tous les autres types de terrain, le type d'un hex est déterminé par le type de terrain qui remplit majoritairement l'hex.

En complément de l'aire de jeu, chaque carte possède les emplacements suivants.

★ L'emplacement Action Round est utilisé pendant les Phases d'Actions pour indiquer l'état de chaque soldat en jeu. Chaque soldat possède un marqueur Phase d'Action qui est déplacé d'espace en espace sur l'emplacement. Un marqueur AR dans l'espace Inactive indique que le soldat est tué, invalide, ou capturé. Un marqueur AR dans l'espace Unaware indique que le soldat est actif, mais ne sait pas ce qu'il se passe autour de lui. Un marqueur dans l'espace Complete indique que le soldate est actif et averti, mais qu'il n'a pas d'actions dans le Tour courant. Un marqueur AR dans l'espace Turn indique que le soldat peut effectuer une ou deux Actions dans le Tour courant. Les marqueurs AR sont disposés dans les emplacements Turn dans la moitié Advantage ou Disadvantage de Turn, en fonction du camp qui possède l'avantage pour le tour.

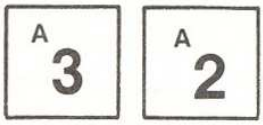
★ L'Action Track Allemand fait état du résultat du lancé de dé de l'Action Allemande courante durant les Tours d'Actions. Chaque fois qu'un nouveau numéro d'Action Allemande est lancé, déplacez le Marqueur German Action sur l'espace correspondant sur l'emplacement afin de vous en souvenir.

2/4 Les éléments de jeu

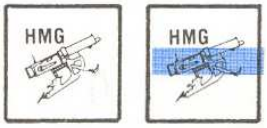
La plupart des 218 pions représentent des soldats US et Allemands, véhicules, équipements spéciaux, caractéristiques spéciales du terrain. Le reste des pions sont des marqueurs, utilisés pour noter l'état de vos soldats et de l'ennemi.

Les soldats US et Allemands sont disposés sur la carte lorsque chacun entre en jeu. Les soldats US sont identifiés par une silhouette et par les lettres de L à X (en omettant le O). Chaque soldat est représenté dans deux positions : débout sur la face avant, et accroupi sur la face arrière. La position « couché à terre » est indiquée en plaçant le marqueur PRONE sur le soldat.

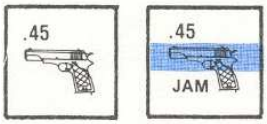
Marqueurs Action Round (Round d'Action). Chaque joueur US possède plusieurs marqueurs AR avec sa lettre d'identification, qui montrent différents degrés d'initiative (un par face). Au début d'une mission, le marqueur AR ayant l'IN correspondant au soldat est placé sur la piste AR et est utilisé pour noter l'état du soldat au cours des Rounds d'Action. Les autres marqueurs AR du soldat ne sont pas utilisés. Chaque soldat Allemand possède un marqueur AR qui est disposé sur la Piste AR, face IN visible, quand ce soldat est activé.



Les Armes Lourdes sont disposées sur la carte afin d'indiquer ces armes qui sont trop volumineuses pour être portées par un soldat ou qui doivent être préparées avant utilisation. Ceci inclut les mitrailleuses moyennes, les mitrailleuses lourdes, les bazookas US, et les mitrailleuses légères, moyennes et lourdes Allemandes. Chaque arme est représentée prête à tirer d'un côté et non préparée de l'autre.

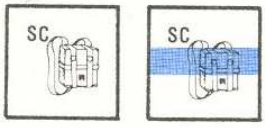


Les Armes Individuelles ne sont pas représentées par des marqueurs sur la carte, mais sont en revanche enregistrée sur le Squad Record ou sur les Cartes de Soldat Allemand. Les marqueurs d'arme individuelle sont disposés sur la carte seulement lorsqu'une arme est laissée dans un hex ou s'enraye. Chaque arme est représentée opérationnelle d'un côté, et enrayée de l'autre.

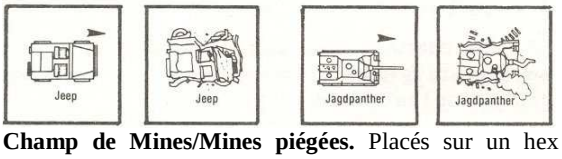


Les Emetteurs peuvent être transportés et utilisés par certains soldats US et Allemands.

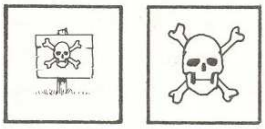
Les Charges Explosives peuvent être transportées par certains soldats US. Chaque charge explosive est représentée prête à être lancée sur une face et non préparée de l'autre.



Les Véhicules sont utilisés dans certaines missions par votre escouade ou par les Allemands. Les seuls véhicules US disponibles sont des jeeps et des chars. Les véhicules Allemands comprennent une voiture de reconnaissance (Kubelwagen), un voiture de commandement blindée, un tank destroyer (Jagdpanther), et un tank (Panzer IV). Chaque véhicule Allemand possède une lettre d'identification (Y ou Z). Chaque véhicule est représenté opérationnel sur une face et non opérationnel sur l'autre. La face opérationnelle de chaque véhicule a une flèche qui indique dans quelle direction le véhicule se déplace.



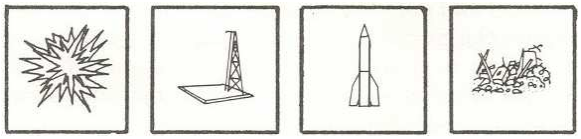
Champ de Mines/Mines piégées. Placés sur un hex avec la face appropriée visible lorsque la présence d'un champ de mine ou d'une mine piégée est révélée par un paragraphe.



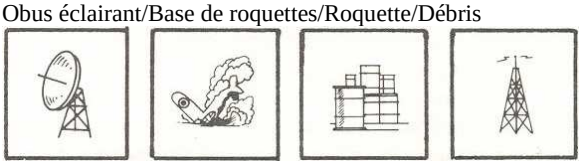
Trou d'Obus/Décombre/Bâtiment en feu. Placés sur un hex pour représenter les effets d'une frappe aérienne ou d'une autre explosion importante. Tous les hexs qui ne sont pas des bâtiments et qui sont touchés par l'artillerie deviennent des trous d'obus. Un hex de bâtiment touché par l'artillerie se transforme en décombres. Un hex de bâtiment contenant des combustibles touché par l'artillerie devient un bâtiment en feu dans lequel on ne peut entrer. Les pions Trou d'obus ont des décombres ou des bâtiments en feu sur leur verso.

Les Gués. Ces pions sont placés sur les rivières pour indiquer qu'à cet endroit la traversée à pied est possible.

Les Marqueurs Spéciaux. Ils représentent une variété d'objets et de constructions, non imprimées sur la carte, mais qui peuvent être rencontrés au cours d'un scénario.

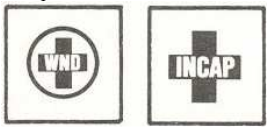


Obus éclairant/Base de roquettes/Roquette/Débris



Radar/Carcasse d'avion/Réserve de pétrole/Antenne

Les Blessés et les Invalides. Ces pions doivent être mis en place sur chaque soldat « blessé » ou « invalide ».



Les Morts et les Prisonniers. Ces pions doivent être mis placé sur tout soldat « mort » ou « prisonnier ».

Prone. Ces pions doivent être placés sur chaque soldat qui rampe. Par principe, tout soldat « tué » ou « invalide » est à plat ventre et de ce fait, aucun marqueur « Prone » ne doit être placé sur lui.

Event. Ce marqueur est placé dans chaque hexagone dans lequel une détermination d'événement s'est produite ainsi que ceux dans lesquels des tentatives de découverte de l'ennemi ont été faites (ces tentatives sont commandées par le livret des paragraphes). Quand un soldat pénètre dans un hexagone dans lequel un marqueur d'événement est déjà en place, il n'y a pas lieu de se reporter aux paragraphes du livret des paragraphes.

Numéro d'Action Allemand. Ce marqueur est mis en place et déplacé sur l'emplacement prévu pour les actions allemandes imprimé sur la carte ; ce marqueur est utilisé pour indiquer le numéro d'actions en cours pendant les rounds d'action.

Deuxième Etage. Ce marqueur est placé sous un soldat qui se trouve dans l'hexagone S-13 de la carte B.

2/5 La feuille de groupe (Squad Record)

Au début de chaque scénario, toutes les caractéristiques, tous les armements et équipements des Américains sont notés sur cette feuille. Au cours du scénario, on doit noter toutes les acquisitions ou pertes d'armement ou d'équipement, tous les points de victoire ainsi que toute information concernant le déroulement de la partie. On doit utiliser une feuille de groupe par scénario.

Les Américains peuvent utiliser, pour tous les scénarios, l'exemple suivant de feuille de groupe Cependant, il est recommandé de toujours utiliser cet exemple dans son intégralité, et non individuellement pour remplacer des soldats tués. Si l'on désire jouer tous les scénarios sous la forme d'une campagne continue d'opérations de guerre, on peut utiliser cette feuille pour débuter et remplacer par la suite chaque soldat tué par un autre que le joueur américain créé de toutes pièces. Quand le joueur utilise cette feuille dans un scénario autre que le scénario 1, il conserve les caractéristiques, mais non l'armement. Il faut utiliser la procédure d'acquisition des équipements (voir § 4) et respecter les limitations prévues pour le scénario en cours.

Chaque soldat américain dispose d'un emplacement qui lui est propre sur la feuille de groupe et cet emplacement est identifié par une lettre ; il faut y mentionner les caractéristiques suivantes pour chaque américain :

Initiative (IN)
Capacité à découvrir l'ennemi (perception) (PC)
Habileté aux tirs et maniement des armes (WS)
Conduite de véhicules (DS)
Capacité de mouvement (MPA)

De plus, chaque emplacement permet la notation des indications suivantes :

- les équipements – On comprend dans ce terme l'armement individuel et le matériel dont un soldat américain peut être doté. Il faut inscrire dans chacune des cases des équipements (port boxes) le nom des équipements (compte tenu de la taille de ces équipements) dont le combattant est doté ; un soldat ne peut avoir sur lui plus de matériel qu'il n'y a de cases (soit 2). Il faut noter que deux soldats peuvent combiner leurs « ports boxes » pour transporter une arme collective.
- les munitions – On mentionne dans la partie « Ammo » tous les chargeurs, toutes les grenades, tous les obus de bazooka que le soldat transporte. Il faut inscrire dans chaque case le nom de chacune de ces munitions. Un soldat dont toutes les cases « ammo » sont occupées par une telle indication ne peut avoir sur lui d'autres munitions. Quand, au cours de la partie, un soldat utilise un des chargeurs, une des grenades ou un des obus de bazooka, il faut rayer la case correspondante.
- les cases de points de combats – Ces cases ne sont utilisées que si le joueur américain utilise le groupe de combat dans une campagne continue (voir § 16), il y a lieu de cocher une de ces cases chaque fois que le soldat gagne un point de combat pendant un scénario.
- le prix d'un soldat – On note à cet endroit la valeur (cost), en points de groupe de combat, de chacun des hommes du groupe ; cet élément est utilisé quand on joue une campagne continue.

AMBUSH!

SQUAD RECORD

Victory Games, Inc., grants permission to copy this Squad Record sheet, for personal use only.

Squad Points 37 Weapons Points 38

A _____ Cmdr ☑ Cost 13

IN: 4 PC: 7 WS: +1 DS: 6 MPA: 4

Port	Submachinegun					
Ammo	SMG	SMG	SMG	SMG	G	G
CP's						

B _____ Cmdr ☑ Cost 8

IN: 3 PC: 6 WS: 0 DS: 4 MPA: 4

Port	Semi-Auto Rifle					
Ammo	R	R	R	G	G	
CP's						

C _____ Cmdr ☐ Cost 5

IN: 3 PC: 5 WS: 0 DS: 2 MPA: 4

Port	Semi-Auto Rifle					
Ammo	R	R	R	G	G	
CP's						

D _____ Cmdr ☐ Cost 3

IN: 2 PC: 3 WS: +1 DS: 4 MPA: 4

Port	Automatic Rifle		Automatic Rifle			
Ammo	AR	AR	AR	AR	AR	G
CP's						

E _____ Cmdr ☐ Cost 3

IN: 2 PC: 4 WS: -1 DS: 2 MPA: 4

Port	Semi-Auto Rifle					
Ammo	R	R	R	G		
CP's						

F _____ Cmdr ☐ Cost 3

IN: 2 PC: 3 WS: 0 DS: 4 MPA: 4

Port	Semi-Auto Rifle					
Ammo	R	R	R	G		
CP's						

G _____ Cmdr ☐ Cost 1

IN: 1 PC: 2 WS: +1 DS: 0 MPA: 3

Port	Submachinegun					
Ammo	SMG	SMG	SMG	SMG	G	G
CP's						

H _____ Cmdr ☐ Cost 1

IN: 1 PC: 1 WS: -1 DS: 4 MPA: 3

Port	Semi-Auto Rifle					
Ammo	R	R	R	G		
CP's						

SIGHTINGS

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

CONDITION

1	2	3	4	5	6

VICTORY POINTS

Gained	Lost

NOTES

ACTIVATION

C.1:
C.2:
C.3:
C.4:
C.5:
C.6:

Cmdr: Commander. **Cost:** Squad Point cost.
IN: Initiative Rating. **PC:** Perception Rating.
WS: Weapon Skill. **DS:** Driving Skill.
MPA: Movement Point Allowance. **CP's:** Combat Points. **C.1 (.2, etc):** Condition number.

© 1983, Victory Games, Inc., New York, NY 10001

3000105

- le chef (Cmdr) – Cet emplacement est coché si le combattant en question est un chef.

Les informations suivantes sont aussi notées sur les feuilles de groupe :
- la valeur globale, en points de groupe de combat, de la section/
- la valeur globale, en points d'armement de l'armement de la section.
- les points de victoire gagnés ou perdus par le groupe pendant le scénario.
- La Condition de la Mission en cours et les Niveaux d'Activation. Chaque scénario peut avoir jusqu'à 6 conditions ; chaque dispose d'un niveau d'activation, qui est utilisé pour activer les Allemands et ces niveaux sont notés dans l'espace Activation au début de la mission (voir § 5/8). A chaque fois qu'une nouvelle condition s'applique, rayez toutes les cases jusqu'à et y compris la case du nouveau numéro de Condition.
- les découvertes, qui sont au nombre de 10 pour chaque scénario, numérotées de 0 à 9. Quand une découverte se produit, il faut rayer la case correspondante des découvertes (sightings) ; par la suite, le joueur ignorera tous les paragraphes dont les numéros seront précédés d'un numéro de découverte déjà effectuée.

2/6 Les cartes spéciales de soldats américains

Ces cartes correspondent à d'autres soldats américains susceptibles d'être rencontrés par le groupe de combat à l'occasion d'une mission. Chacune de ces cartes portes les mêmes indications que celles mentionnées dans les emplacements des cartes d'effectifs du groupe ; de plus, chaque carte est identifiée par un numéro, une lettre et, dans certains cas, apporte des précisions quant au comportement du soldat quand il est en jeu.

2/7 Le livret des faits et gestes

Ce livret constitue le cerveau de « Ambush ».

2/8 La carte des tableaux

Tous les tableaux nécessaires à une partie sont imprimés sur cette carte.

2/9 Les deux dés à 10 faces

Trois types de jets de dés différents sont utilisés dans « Ambush » :
- jet d'un dé : on obtient un résultat compris entre 0 (et non 10) et 9.
- jet de deux dés : par addition des nombres indiqués par les deux dés, on obtient un résultat compris entre 00 et 18.
- jet de pourcentage : on obtient un résultat compris entre 00 et 99.

2/10 Les caractéristiques des soldats

Chaque soldat, américain ou allemand, est défini par une série de caractéristiques. Chaque caractéristique est mesurée par un nombre ; plus le nombre est élevé, meilleure est la caractéristique. Ces caractéristiques sont utilisées au cours du jeu pour savoir ce que peut faire un soldat et comment il peut le faire.

- Initiative (IN) – L'échelle de d'initiative va de 0 à 5 ; cette caractéristique est utilisée pendant les rounds d'action pour connaître le nombre de tours dont dispose le combattant, le moment où il lui sera permis d'utiliser ces tours et si, oui ou non, il paniquera. En ce qui concerne plus particulièrement les soldats américains, l'initiative permet de déterminer si un combattant est ou non sous le contrôle de son chef ; de plus, lors de la création d'un groupe de combat, l'initiative influe sur la perception d'un soldat.

- Perception (capacité à découvrir l'ennemi) (PC) – Cette caractéristique va de 0 à 9. Elle sert à résoudre un contrôle de découverte de l'ennemi (voir perception check § 5/7) chaque fois qu'il est demandé paragraphe du livret.

- Habileté aux armes (WS) – Cette habileté va de –2 à +2. Cette caractéristique influe sur les chances de toucher une cible avec une arme, une grenade ou une charge explosive ainsi que sur le résultat d'un corps à corps.

- Conduite (DS) – Cette habileté va de 0 à 8. Cette caractéristique permet à un soldat d'éviter un accident quand il conduit.

- Capacité de mouvement (MPA) – Cette capacité va de 3 à 5. Elle est exprimée en points de mouvement (voir § 7/5).

- Zone de commandement – Les soldats, tant les américains qu'allemands disposent, quand ils commandent, d'une zone de commandement d'un rayon de deux hexagones. Les soldats américains sont désignés comme chefs par le joueur ; les cartes allemandes précisent quels sont les chefs (officier ou NCO). Voir les § 6/3 pour connaître l'influence d'un chef sur les autres soldats.

2/11 Termes utilisés dans une partie

- Actif – Un soldat est actif tant qu'il n'est pas tué, évanoui, prisonnier. Un véhicule est actif tant qu'il n'est pas hors de combat. Seul un véhicule actif peut se déplacer et/ou tirer.

- Inactif – Un soldat tué, prisonnier ou évanoui est inactif : on ne peut le prendre pour cible ou l'attaquer au corps à corps. La seule action qu'un soldat inactif puisse accomplir est l'évasion dans le cas d'un prisonnier. Un véhicule peut passer sur un soldat inactif. Un Véhicule inactif (donc hors de combat) ne peut ni se déplacer ni tirer.

- Cible – On ne peut prendre pour cible qu'un soldat actif ou qu'un véhicule actif. Ainsi, si un hexagone renferme un soldat actif et un soldat évanoui, le feu peut être ouvert que contre le soldat actif. Quand on tire avec une arme automatique (voir § 13/6), seuls les soldats actifs dans l'hexagone peuvent être touchés et augmenter les chances de faire mouche, les soldats inactifs n'ayant aucun effet.

- Succès/Echec – Toutes les tentatives pour découvrir un ennemi et tous les combats se terminent par un échec ou un succès et, dans la plupart des cas, un jet de « 0 » est toujours un succès tandis qu'un jet de « 9 » est toujours un échec, quelques soient les modificateurs.

---

3. Déroulement d'une partie

3/1 Généralités

« Ambush » n'est pas, comme les autres wargames, divisé en phases et en tours ; une partie de « Ambush » comprend deux séquences : une séquence « Opérations » et une séquence « Actions » (ou rounds) ; ces séquences s'enchaînent les unes après les autres, suivant qu'il y a des soldats allemands « actifs » ou non sur le terrain.

Quand aucun Allemand « actif » n'est en jeu, on se trouve dans la séquence « Opérations » ; pendant cette séquence, les Américains peuvent accomplir n'importe quelle action du § 5/3 dans n'importe quel ordre, sans tenir compte des « tours », des « points de mouvement » ou d'autres considérations.

Dès que le déplacement d'un Américain ou dès qu'un événement font découvrir un soldat allemand « actif » (ou un véhicule allemand « actif »), la séquence « Opérations » prend fin et l'on entame la séquence « Actions » (voir § 6/1). Dès cet instant, le temps est divisé en segments de façon à ce que les déplacements et les combats puissent être détaillés. Pendant la séquence des « Actions » les soldats américains et allemands peuvent accomplir les actions reprises dans la liste du § 6/7. Si, à la fin d'une séquence « Actions », il n'y a plus de soldats allemands « actifs » sur le terrain, on repasse à la séquence « Opérations ».

Ainsi donc, une partie de « Ambush » se déroule dans une succession de séquence « Opérations » et « Actions ».

3/2 Détail d'une partie

- Début d'un scénario – Choisir un scénario et prendre les cartes se rapportant à cette mission ; mettre dans le lecteur de cartes la carte comportant le numéro 1 des conditions de la mission. Puis prendre note des niveaux d'attention des Américains suivant chaque condition de la mission, suivant les indications du scénario.

Constituer le groupe de combat américain, soit en utilisant la procédure du § 4, soit en utilisant le groupe de la page 9.

Mettre tous les pions de « rounds d'action » (voir page 5) dans la partie « unaware » (ignorant) de la carte du terrain en les répartissant dans les différentes cases suivant leurs niveaux d'initiative (IN), ceci pour les Américains.

En ce qui concerne les Allemands, placer le marqueur d'actions (voir page 8) allemandes en un point quelconque de l'emplacement prévu sur la carte du terrain (voir page et § 6/8).

La partie peut maintenant commencer :

- Séquence des Opérations – Les Américains, soit isolément soit par groupe, pénètrent sur le terrain, suivant les instructions du scénario. Chaque fois qu'un groupe de soldats (ou qu'un soldat) pénètre dans un hexagone qui ne contient pas de marqueur d'événement, il faut procéder à une recherche de paragraphe (voir § 5/1).

Si le lecteur de cartes de missions fait apparaître un nombre imprimé en noir, lire le paragraphe correspondant du livret ; si le mot « EVENT » apparaît, procéder à une détermination d'événement (§ 5/6) ; si le mot « NONE » apparaît, continuer la séquence « Opérations ».

Comme il l'a déjà été dit plus haut, on ne procède à aucune recherche de paragraphe si le soldat pénètre dans un hexagone contenant un marqueur « EVENT ».

Le joueur continue à déplacer ses hommes comme il le désire, en effectuant une recherche de paragraphe pour chaque hexagone traversé ne contenant pas de marqueur « EVENT ».

En plus des déplacements, les Américains peuvent « agir » comme il est établi au § 5/3.

En résumé, aucun combat ne peut se produire pendant les « Opérations », bien que des tirs d'artillerie puissent s'abattre ou qu'un sniper allemand puisse intervenir.

Dés qu'un soldat allemand (ou un véhicule) allemand est rendu « actif » par l'un des paragraphes du livret ou par un « événement », les « Opérations » cessent et les « Actions » commencent (voir § 6/2).

- Séquence des Actions – Le soldat (ou le véhicule) allemand est immédiatement mis en place sur la carte du terrain ; puis son marqueur est placé dans la partie « au courant » (complete) de l'emplacement des rounds d'actions de la carte du terrain (action round track).

Le premier round d'actions commence alors (voir § 6/1).

Les Américains peuvent accomplir toutes les actions du § 6/7 (mouvements, combats et autres)

Les Allemands peuvent agir de même en suivant les prescriptions des paragraphes du livret des faits et gestes.

Les actions continuent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun soldat ou véhicule allemand « actif » sur le terrain. A cet instant, la séquence « Opérations » reprend comme indiqué plus haut.

- Fin d'un scénario – Chaque partie de « Ambush » se termine de manière différente, comme il est indiqué dans le scénario. La victoire américaine est déterminée en totalisant les points de victoire gagnés pendant la partie et en soustrayant les points de victoire perdus ; si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué par le scénario, les Américains gagnent ; dans le cas contraire, ils ont perdu.

- Jeu en continu (campaign) – Quand un scénario est terminé, il faut préparer le scénario d'après les règles du § 16.

---

4. Création d'un groupe de combat américain

1. Lire le scénario
Certains scénarios donnent la liste des équipements attribués sans dépense de points ; d'autres peuvent limiter les achats d'équipements. De plus, le fait de connaître la mission que doivent effectuer les Américains permet de mieux choisir le type de groupe de combat.

2. Lancer un dé sur le tableau de la qualité du groupe de combat
Inscrire sur la ligne « squad points » de la feuille d'effectifs le nombre de points donnés par le tableau.

3. Lancer un dé sur le tableau de la qualité des armes
Ajouter à ce résultat du dé le jet de dé précédent et noter sur la ligne « weapon points » le nombre de points donné par le tableau.

4. Créer les Américains au moyen du tableau des membres du groupe de combat
Le prix de chaque soldat dépend de son initiative et de sa fonction de chef. Le niveau d'initiative de chaque homme est donc laissé à l'appréciation du joueur qui doit se souvenir qu'il est tenu par le nombre de points du paragraphe 2 ci-dessus qui doit être inférieur ou égal à la somme des 8 niveaux d'initiative. Le joueur inscrit dans la case « IN » de chaque Américain son niveau d'initiative et coche la case « Cmdr » (commander) si les soldat est un chef. Il faut appliquer les niveaux d'initiative suivant un ordre décroissant, le soldat « A » étant le chef avec le plus grand « IN » et le soldat « H » ayant le plus petit « IN ».

5. Lancer un dé par soldat sur le tableau de perception
A l'intersection du jet de dé et du niveau d'initiative de chaque homme se trouve son niveau d'attention à inscrire dans la case « PC ».

6. Lancer un dé par soldat sur le tableau de compétence d'armement
Ajouter à ce dé le niveau de l'initiative de l'homme et inscrire l'habileté correspondante dans la case « WS ».

7. Lancer un dé par soldat sur le tableau de conduite
Ajouter à ce dé le niveau de l'initiative de l'homme et inscrire l'aptitude correspondante dans la case « DS ».

8. La capacité de mouvement « MPA »
Utiliser le niveau de l'initiative de chaque homme pour déterminer à l'aide du tableau des points de mouvement sa capacité de mouvement ; cette capacité, exprimée en points de mouvement, est portée dans la case « MPA ».

9. Détermination de l'équipement de chaque Américain
Le joueur utilise le tableau des coûts d'équipement (Equipment cost chart) en tenant compte des prescriptions du scénario. Chaque soldat dispose de deux cases pour l'inscription de ses armes ; chaque arme (à l'exception des révolvers) nécessite 1, 2 ou 3 cases et un soldat ne peut jamais transporter plus de deux cases d'armes : si une arme (comme par exemple une mitrailleuse moyenne) nécessite l'inscription dans 3 cases, 2 hommes peuvent combiner leurs cases d'armes pour disposer de cette arme. Quand il faut plus d'une case pour un type d'arme, on doit écrire le nom de cette arme dans le nombre de cases correspondant.

Chaque arme achetée par le joueur pour l'un de ses hommes est normalement munie d'un chargeur dont le prix est inclus dans celui de l'arme.

Chaque soldat dispose de 6 cases pour l'inscription des chargeurs, des grenades et des obus de bazooka, à raison d'une case par grenade, chargeur ou obus. Il faut dépenser un point pour avoir 5 chargeurs ou 3 grenades ou 1 obus de bazooka ou 1 pistolet.

Le total des prix des armes et des prix des munitions ne peut en aucun cas dépasser le nombre de points d'armes du groupe de combat.

Une fois les armes et les munitions achetées, le joueur peut répartir, à sa convenance, entre ses hommes et les différentes munitions ; ainsi,

avec un point d'arme, un soldat peut disposer de 2 chargeurs de pistolet + 1 chargeur de mitraillette + 5 chargeurs de fusils ½ auto.

Ne jamais oublier que toute arme est munie d'un chargeur dont le prix est inclus dans le prix de l'arme, mais qui doit être porté dans une case de munition.

---

5. Les Opérations

Tant qu'il n'y a aucun soldat (ou véhicule) allemand sur le terrain, on est dans une séquence « Opérations ».

Pendant une telle séquence, tous les Américains peuvent se déplacer seuls ou en groupe, dans n'importe quelle direction à raison d'un hexagone à la fois.

Il n'y a pas de dépense de points de mouvement puisque ces déplacements se font hexagone par hexagone : le temps n'à aucune influence.

En même temps, les soldats peuvent effectuer une quelconque des actions du § 5/3, dans n'importe quel ordre et un nombre de fois indéterminé.

5/1 Détermination d'un numéro de paragraphe

Quand un soldat (ou un groupe de soldats) américain pénètre dans un hexagone, il faut effectuer une détermination de paragraphe suivant le § 2/2.

Si la fenêtre laisse apparaître le mot « NONE » (aucun effet), continuer la séquence des opérations.

Si la fenêtre laisse apparaître un nombre de 3 chiffres en noir, lire le paragraphe correspondant du livret et agir en suivant ses instructions.

Si le nombre de 3 chiffres est précédé d'une référence du genre « s1, s2, s3, etc. », ne le lire que si la découverte dont le numéro est indiqué ne s'est pas produite (voir § 5/4). Si la découverte s'est déjà produite, ne pas lire le paragraphe du livret et continuer la séquence des opérations.

Pendant les séquences des opérations, il faut toujours ignorer les indications en rouge (utilisées uniquement pendant les « actions).

Certains paragraphes vous donnent simplement une indication qu'il faut soigneusement noter : par exemple, un paragraphe peut annoncer : le soldat remarque une trace de pneus fraîche dans la poussière, se dirigeant vers l'hexagone J-14.

Cependant, la plupart des paragraphes font mention de plusieurs situations conditionnelles : le joueur devra soir lancer un dé, soit faire un choix, soit étudier le terrain pour déterminer quelle situation s'applique. De nombreux paragraphes font état de plus d'une option ; si les options sont séparées par des •°, choisir l'option qui s'applique à la situation ; si les options sont numérotées, choisir la première qui s'applique à la situation.

Quand un groupe de soldats pénètre dans le même hexagone, une seule détermination de paragraphe est faite ; tout test de vision (ou de perception) demandé par le paragraphe est fait par le soldat américain disposant de l'initiative la plus élevée « PC » et par lui seul.

Les déterminations de paragraphe sont faites de la même manière pendant les actions : la seule différence est qu'il n'y a pas de détermination d'événement pendant les actions car une autre procédure est utilisée pendant les actions pour créer des événements.

5/2 Les attitudes des Américains

Que l'on soit dans les « opérations » ou dans les « actions », un soldat ne peut être que debout, accroupi ou à plat ventre. Pendant les séquences des opérations, un soldat américain peut changer de position à n'importe quel moment après avoir procédé à la détermination d'un paragraphe rendue obligatoire par une entrée dans un hexagone.

L'attitude d'un soldat est très importante dans les déplacements (§ 7), les combats (§ 9, § 10 et § 11) et les lignes de mire.

5/3 Activités pendant les opérations

Tout soldat américain actif peut, pendant les séquences d'opérations, faire une des activités suivantes, un nombre de fois quelconque et dans n'importe quel ordre.

- Les déplacements – Un soldat accroupi ou debout peut aller d'un hexagone à un autre hexagone adjacent ; un soldat à plat ventre ne peut se déplacer. Un contrôle de paragraphe est effectué même si l'hexagone contient d'autres soldats américains ou a été traversé auparavant par un autre soldat US. Il n'y a pas, pour les soldats et leurs équipements, de limitation d'empilement dans un même hexagone (il n'en est pas de même pour les véhicules).

- Les changements d'attitude – Un soldat ne peut changer d'attitude tant qu'il n'à pas effectué la détermination de paragraphe qui peut lui avoir été demandée.

- Les échanges et les récupérations d'équipements – Un soldat accroupi ou debout peut ramasser ou jeter dans son hexagone tout équipement transportable. Deux soldats et plus, dans le même hexagone, peuvent de la même manière échanger tout ou partie de leurs équipements. Un soldat qui s'empare de l'équipement d'un homme à plat ventre doit être accroupi.

- Le transport d'un soldat tué ou évanoui – Tout soldat debout dont une des cases d'armes est vide peut tirer un soldat tué ou évanoui (dans le même hexagone que lui) vers un hexagone adjacent. Si le soldat qui est traîné est évanoui, il faut lancer un dé pour chaque hexagone traversé : sur un résultat de « 0 » l'homme meurt. Un soldat qui en transporte un autre peut l'abandonner à tout moment.

- La préparation des armes – Tout soldat accroupi ou debout peut préparer une arme qui demande à être préparée avant d'être utilisée. Une mitrailleuse qui a été préparée reste dans cet état tant qu'elle n'est pas déplacée. Un bazooka ou une charge explosive restent préparés tant qu'ils ne sont pas utilisés. Une arme personnelle ne demande pas a être préparée pour pouvoir être utilisée.

- Remise en état d'une arme – Tout soldat debout, ou accroupi, peut tenter de remettre en état une arme enrayée ou abîmée grâce à un jet de 1 dé et au tableau de remise en état des armes (clear jammed weapon table) : sur un résultat de « B », l'arme est définitivement hors d'usage ; sur un autre résultat, elle est réparée ou reste enrayée.

- Le déplacement des Allemands prisonniers – Un Allemand prisonnier ne peut être déplacé que lors des opérations et uniquement par un soldat US occupant le même hexagone (voir § 11/2).

5/4 Les découvertes

Pendant les « opérations », une détermination de numéro de paragraphe peut donner, sur la carte de mission, le numéro d'un paragraphe précédé d'un numéro de découverte (s1, s2, etc.) : il peut y avoir jusqu'à 10 découvertes par mission. Si cette découverte a déjà eu lieu, le joueur ne lira pas, dans le livret des paragraphes (paragraph booklet) les indications données par ce paragraphe ; le joueur garde trace des découvertes qui se sont produites en cours de mission au moyen des cases de découvertes (sightings) de la feuille de groupe : une découverte ne se produit et la case correspondante n'est cochée que lorsque le joueur lit, dans le « paragraph booklet » un paragraphe dont le numéro est précédé d'un numéro de découverte qui n'avait pas été jusqu'ici rayé sur la feuille d'effectifs.

Exemple : § 019 – (s2) – Une fusée éclairante éclate.
La fusée éclairante porte le numéro de découverte 2 : le joueur barre la case 2 des découvertes (sightings) : par la suite, tout paragraphe qui, dans une carte de la mission, apparaîtra précédé de « s2 » sera ignoré et ne sera pas lu ; tout ce qui précède s'applique aussi au tests d'événements sur les cartes de mission.

5/5 Les conditions

Le déroulement d'un scénario est commandé par le changement des cartes dans le lecteur de cartes : ces changements correspondent à des changements de condition de la mission qui modifient les événements qui peuvent se produire, ainsi que les réactions des Allemands. Tous les scénarios commencent avec la carte de conditions n°1 : au cours de la partie, des événements et/ou des paragraphes peuvent commander de changer de numéro de carte de conditions ; quand ceci se produit, le joueur procède aux opérations suivantes :

- il met dans le lecteur de cartes la carte de mission portant le numéro de condition demandé. Les conditions changent toujours d'un numéro à un numéro plus élevé, en sautant parfois des numéros.

- il coche, sur la feuille des effectifs, le numéro des conditions de la mission (et éventuellement les numéros sautés).

- il fait disparaître du terrain tous les marqueur d'événements.

- il fait ensuite une détermination de paragraphe pour chaque hexagone occupé par un soldat US actif ; ce contrôles se fait en commençant par les hexagones dont le numéro d'ordre est le plus bas.

- il ignore tous les tests d'événement et place simplement des marqueurs d'événements dans tous les hexagones qui demandaient des tests d'événements.

- il exécute les instructions données par les paragraphes ; si, à l'une de ces occasions, un soldat allemand doit être activé, il abandonne immédiatement la séquence « opérations » pour commencer la séquence « actions », en cessant la détermination des paragraphes pour les hexagones non encore testés.

- si, après avoir testé tous les hexagones occupés par les US, aucun allemand n'a été activé, il continue les opérations.

Note : si un changement de numéro de conditions des cartes de mission doit se produire pendant une séquence d'actions, le joueur utilisera la procédure du § 6/11.

Note : quelques paragraphes exigent qu'une découverte bien déterminée ait eu lieu auparavant pour pouvoir être lu ; si la découverte n'a pas eu lieu, le paragraphe est ignoré ; par contre, si la découverte demandée a déjà eu lieu, il faut lire le paragraphe et suivre ses instructions.

Exemple de demande de découverte - § 252 – s2 demandé. Voir § 121. Autrement, aucun événement.
Si le n° 2 des découvertes est déjà passé, lire le § 121 ; si ce n° 2 n'est pas encore coché sur la feuille d'effectifs, rien ne se produit et le joueur continue les opérations ou les actions (suivant la séquence en cours). Certains paragraphes demandent au joueur de faire une chose si cette découverte n'a pas eu lieu. Dans d'autres paragraphes, une découverte ne peut avoir lieu que si une autre découverte a déjà eu lieu.

5/6 Tests d'événements

Quand une détermination de paragraphe conduit à un test d'événement, le joueur procède comme il l'a été dit dans le § 2/2 : la fenêtre fera apparaître le mot « NONE », soit un numéro de paragraphe, quelque fois précédé par une « sighting reference » telle que s1, s2, s3, etc.

« NONE » indique qu'aucun événement ne se produit et le joueur continue la séquence des opérations.

Après avoir lu et exécuté les instructions du paragraphe, le joueur place un marqueur d'événement dans l'hexagone où le contrôle a eu lieu pour indiquer qu'aucune autre détermination de paragraphe ou d'événement ne sera faite quand, par la suite, un soldat entrera dans cet hexagone.

5/7 Tests de Perception

Un paragraphe peut demander au joueur de faire effectuer un test de perception par un soldat, ce qui représente une chance pour lui de remarquer quelque chose d'important pour sa mission ou sa vie.

Le joueur lance un dé : si le résultat est inférieur ou égal à la perception du soldat (PC), le test a réussi ; si le résultat est supérieur, le test a échoué.

Suivant le paragraphe, ce succès ou cet échec peuvent conduire le joueur à un autre paragraphe.

La perception (PC) peut être modifiée si le paragraphe demandant le test de perception fait état d'un modificateur qui peut être soit positif soit négatif.

Quel que soit le modificateur, un jet de dé de « 0 » est toujours un succès et un jet de « 9 » toujours un échec.

Certains paragraphes permettent aux soldats qui peuvent voir un hexagone déterminé d'effectuer un test de perception, quel que soit le soldat qui a découvert le paragraphe ; en dehors de ce cas bien précis, seul l'occupant de l'hexagone peut faire un test de perception. Si l'hexagone contient plus d'un soldat, le joueur utilisera celui disposant de l'initiative la plus haute (PC).

Quelques tests de perception ne peuvent se produire qu'une seule fois et exigent qu'un pion d'événement soit placé dans l'hexagone si le soldat a échoué au test : pour toute la durée des conditions en cours, plus aucun test de perception ne sera autorisé à partir de cet hexagone.

Enfin, des tests de perception peuvent être commandés par des mines piégées (§ 12/1), des champs de mines (§ 12/2), le jet d'une grenade (§ 10/2) et les tests d'ignorance sur les soldats US pendant les actions (§ 6/5).

Exemple de test de perception
- § 288. Faire un test de perception (-2) :
  Si succès, voir § 325.
  Si échec, voir § 180.

Le soldat qui est entré dans l'hexagone exécute un test de perception : sa perception, qui est de 4 est modifiée par –2 : il lance un dé ; si le résultat est inférieur ou égal à +2, le joueur lit le § 325 ; si le résultat est supérieur à 2, le joueur lit le § 180.

5/8 Les tests d'activation

Les soldats allemands entrent en jeu soit à la suite d'un test d'activation, soit à la suite d'un test d'événement.

Quand un paragraphe demande un test d'activation le joueur lance un dé : si le nombre est inférieur ou égal au niveau d'activation de la condition en cours, le soldat allemand est activé et les actions commencent ; dans le cas contraire, le soldat allemand n'est pas activé.

Certains tests d'activation donnent un modificateur à appliquer au niveau d'activation ; cependant, dans tous les cas, un jet de dé de « 0 » est toujours une activation réussie et un « 9 » est toujours un échec.

Si le test est déclenché par un groupe de soldats US, un seul test est effectué.

Quand un soldat est activé, mettre en place le soldat et commencer les actions (§ 6/2).

Exemple de test d'activation - § 136. Exécuter un test d'activation (-1) :
° Si succès, voir § 154
° Si échec, exécuter un test de perception. Si succès voir § 165.

Un test d'activation est effectué en utilisant le niveau en cours de l'activation diminuée de 1 point. Si le jet de dé est égal ou inférieur au niveau d'activation modifié, le test est réussi et le joueur lit le § 154 ; dans le cas contraire, le joueur procède à un test d'observation qui, s'il est un succès, le conduit à lire le § 165 et qui, s'il échoue, le ramène à la séquence des opérations.

5/9 Détermination aléatoire

De nombreux paragraphes et de nombreuses procédures dans le jeu demandent au joueur de se laisser guider par le hasard : le joueur doit alors appliquer à chacun des choix possibles une fourchette de points de dé égale et lancer un dé.
Exemple de détermination aléatoire- § 018. Une arme allemande a tiré au round précédent et se trouve à court de munitions. S'il y a plus d'une arme à avoir tiré au round précédent, tirer au sort celle qui n'a plus de munitions.

Si trois armes ont tiré au round précédent, le joueur attribue à l'arme « A » les nombres 0, 1 et 2, à l'arme « B » les nombres 3, 4 et 5 et à l'arme « C » les nombres 6, 7 et 8 : un jet de dé indiquera l'arme sans munitions ; si le dé avait donné un 9, le joueur aurait de nouveau lancé un dé.

---

6. Les Actions

Lorsque l'on se trouve dans les « Opérations » et qu'un paragraphe demande d'activer un ou plusieurs allemands et de commencer les « Actions », toutes les opérations sont immédiatement arrêtées.

Si un tel paragraphe est lu quand les « Actions » sont en cours, le joueur utilisera la procédure du § 6/6.

En « Opérations » comme en « Actions », il y a recherche de paragraphe dès qu'un soldat US pénètre dans un hexagone ; par contre il n'y a pas de recherche d'événement pendant le premier round d'une séquence d'actions.

6/1 Déroulement d'une séquence d'actions

Une séquence est divisée en rounds ; les 3 premiers rounds d'une séquence d'actions suivant une procédure spéciale.

- 1 – Phase préliminaire – Dés qu'un Allemand est activé, sélectionner sa carte en suivant les indications du paragraphe, placer son pion sur le terrain et son marqueurs de « rounds d'action » sur l'emplacement des rounds d'action (voir § 6/2).

- 2 – Phase de prise de conscience des Américains (round 1 à 2 seulement) – Chaque soldat US, sur et en dehors du terrain, actif (ni tué, ni évanoui, ni prisonnier) doit effectuer un test d'observation (voir § 5/7) qui permet de se rendre compte si le soldat a compris ce qui se passait autour de lui.

Pendant le 1er round, seuls les US qui peuvent voir l'ennemi effectuent ce test (voir § 6/5).
Pendant le 2ème round, les autres US, quelque soit leur position, procèdent à ce test (voir § 6/5).

Il est à noter que tous les soldats US actifs deviennent, dés le début du 3ème round, conscients de ce qui se passe.

- 3 – Phase des événements (interdite pendant le 1er round) – Procéder comme il l'a déjà été dit dans le § 5/6.

- 4 – Phase des actions proprement dites
Détermination de l'initiative – Il faut déterminer quel est le camp qui a l'avantage en lançant deux dés et en considérant l'un comme américain et l'autre comme allemand ; le plus haut résultat a l'avantage sur l'autre ; en cas d'égalité, l'avantage est aux Allemands.
Exception : le paragraphe qui active les allemands et ordonne le début des actions peut aussi décider du camp qui a l'avantage dans le 1er round ; dans ce cas, aucune détermination de l'initiative n'a lieu, mais cependant le joueur doit lancer 2 dés pour pouvoir placer les marqueurs dans les zones « 2 tours, 1 tour ou panique » exactes.

Mise en place des marqueurs de rounds d'actions (voir § 2/4) – On utilise pour chaque camp le jet du dé précédent (détermination de l'initiative) pour connaître la position exacte (2 turns, 1 turn ou panic) de chaque soldat US actif, conscient de ce qui se passe, en fonction de son initiative (IN, voir § 2/10).

Exemple : considérons le groupe de combat de la page 9 avec les niveaux d'initiative (IN) indiqués ; supposons qu'un jet de dé de « 6 » ait donné l'avantage aux américains et que les soldats US soient tous actifs et conscients de ce qui se passe, à l'exception des soldats « D » et « H » : les marqueurs « D » et « H » sont placés dans la case « unaware », dans la colonne 2 pour « D » (IN=2) et la colonne 1 pour « H » (IN=1).

Les autres soldats sont ainsi mis en place :

Soldat A (IN=4) Avantage
Colonne 4
2 Tours (dé=6)

Soldat B (IN=3) Avantage
Colonne 3
1 Tour (dé=6)

Soldat C (IN=3) Avantage
Colonne 3
1 Tour (dé=6)

Soldat E (IN=2) Avantage
Colonne 2
1 Tour (dé=6)

Soldat F (IN=1) Avantage
Colonne 1
2 Tours (dé=6)

Soldat G (IN=1) Avantage
Colonne 1
2 Tours (dé=6)

Cette mise en place se fait pendant les rounds 1, 2 et 3.

La place des différents marqueurs dans les différents emplacements a les effets suivants :

2 TOURS : le soldat peut accomplir 2 actions ; il faut noter qu'un soldat blessé ne peut jamais avoir la possibilité d'accomplir 2 actions : son marqueur doit se trouver dans la case « 1 tour ».

1 TOUR : le soldat ne peut accomplir qu'une seule action.

PANIQUE : le soldat panique pendant le round, qu'il soit ou non sous l'influence d'un chef (§ 6/4). C'est, pour un Allemand, un moyen de paniquer en plus des ordres d'un paragraphe et des résultats d'un combat.

CHIFFRES ROUGES : ils ne concernent que les Américains ; si un résultat de dé est en rouge et si le soldat est hors de l'influence d'un chef (§ 6/4) ; le soldat concerné doit paniquer au lieu de recevoir des possibilités d'agir pendant ce round : mettre son marqueur dans la case « panique ». Si le soldat se trouve sous l'influence d'un chef, il ne panique pas et agit normalement (une ou deux actions).

Dans l'exemple ci-dessus, les soldats « B » et « C », colonne 3, dé n°6 rouge, paniqueront s'ils ne sont pas sous l'influence d'un chef.

Certains paragraphes, en activant les Allemands et en ordonnant le début des actions, précisent que tous les soldats conscients d'un camp ou de l'autre, reçoivent automatiquement la possibilité d'accomplir deux actions pendant le 1er round : la procédure ci-dessus n'est donc pas appliquée.

IMPORTANT : si un soldat est blessé ou s'il panique pendant un round son marqueur est immédiatement déplacé dans la partie « complete » (voir § 2/3). Si un soldat panique à la suite d'un combat, déplacer son marqueur dans la zone « panique » (à moins qu'il n'occupe déjà la zone « panique » ou « complete »). Si un soldat est tué, inconscient ou prisonnier pendant un round, son marqueur est immédiatement déplacé dans la zone « inactif ».

- Exécution de toutes les actions des soldats – La position des marqueurs indique l'ordre dans lequel les soldats US et Allemands agissent : les soldats dans la zone « deux tours » et ayant l'avantage agissent les premiers, il sont suivis par ceux n'ayant pas l'avantage dans la zone « deux tours » et ainsi de suite. S'il se trouve plus d'un soldat US dans une zone des 1 ou 2 tours, le joueur les déplace à sa guise. Par contre, au début de chaque tour où un ou plusieurs Allemands peuvent agir, on lance un dé pour obtenir un nouveau chiffre d'actions allemand (voir § 6/8). Les Allemands pouvant agir pendant le même tour exécutent leurs mouvements dans l'ordre des lettres de leurs marqueurs. Exception : tir d'une arme collective (voir § 8/7).

- 5 – Début d'un nouveau round (s'il se trouve un soldat allemand actif sur le terrain) – S'il n'y a plus d'Allemand actif, reprendre les « opérations ».

6/2 Activation des soldats allemands

Quand un soldat allemand est activé pendant les opérations, le paragraphe donne son numéro d'identification : sortir sa carte qui porte en plus une lettre d'identification qui servira à reconnaître le soldat sur le terrain ; placer son pion dans l'hexagone indiqué par le paragraphe et son marqueur dans la zone « complete »

Si un soldat allemand est activé pendant un round d'actions, utiliser la procédure du § 6/6.

Si un soldat allemand est activé alors que tous les soldats US ne sont pas rentrés sur le terrain, utiliser la procédure du § 6/10.

Exemple : § 164. (s3) Une mitrailleuse légère ouvre le feu. Activer les soldats allemands « 5 » et « 49 » dans l'hexagone N-12, accroupis. Commencer les actions. Avantage aux Allemands. Les allemands 5 et 49 reçoivent deux tours pendant ce round.
Avant de continuer à lire le paragraphe, barrer le « sighting » n°3 sur la feuille des effectifs ; sortir les cartes allemandes 5 et 49 (lettres respectives M et T) ; placer leurs pions dans l'hexagone N-12, accroupis ; placer une mitrailleuse légère dans l'hexagone ; sortir un marqueur de round d'actions portant un niveau IN de 3 pour le soldat M et marqueur d'un niveau IN de 2 pour le soldat T, placer les deux marqueurs dans la zone « complete » dans les colonnes 2 et 3.

6/3 Le commandement et les chefs

Le commandement – Quand le chiffre du dé d'initiative d'un soldat US est en rouge, le soldat risque de paniquer s'il est hors de l'influence d'un chef.

Pour déterminer si un soldat US est sous l'influence d'un chef, il faut ajouter son niveau d'initiative IN à ceux de tous les soldats US actifs dans le même hexagone que lui : si le total est supérieur ou égal à 5, le soldat est sous l'influence et s'il est inférieur, le soldat est en dehors de l'influence et risque de paniquer (voir § 6/4).
Le fait d'être sous ou en dehors de l'influence d'un chef n'a aucun effet sur un soldat paniquant à l'issue d'un combat.

Les soldats allemands ne paniquent que si le chiffre du dé d'initiative allemand est imprimé dans la zone « panique », colonne 0 et 1 ; un soldat allemand ne panique jamais si ce chiffre est en rouge.

Les chefs US et la panique – Un combattant US peut être soit un chef, soit un homme de troupe.

Un chef dispose d'une zone de commandement s'étendant dans un rayon de deux hexagones autour de lui ; un chef exerce son autorité dans tous ces hexagones, tant qu'il est actif, en ajoutant son niveau d'initiative à celui de tous les soldats US s'y trouvant : ainsi, un chef US avec un niveau IN de 4 donne 4 points d'initiative à tous les hexagones dans un rayon de deux hexagones ; tout soldat US (y compris les chefs) dans un de ces hexagones peut utiliser ces 4 points pour rester sous influence et ne pas paniquer. Ces effets sont réciproques et un chef peut utiliser les niveaux « IN » des soldats US dans un rayon de deux hexagones pour ne pas paniquer.

Un chef US paniqué ou inactif n'a plus de zone de commandement.

L'influence d'un chef sur le nombre de tours attribué à un soldat - Pendant qu'il accomplit des actions pendant un round, un chef, américain ou allemand, peut donner un tour à un soldat ami se trouvant dans sa zone de commandement (cet ami peut même être un chef lui-même).

Quand c'est au tour du chef d'accomplir une action, il peut donner son tour à un ami au lieu d'agir ; le marqueur du chef passe soit du « 2 tours » au « 1 tour », soit de « 1 tour » à « complete », comme s'il avait agi personnellement tandis que le marqueur du soldat augmente d'un tour.

Il faut noter que cette manière de procéder modifie l'ordre des tours en donnant l'occasion au soldat d'agir plus tôt.

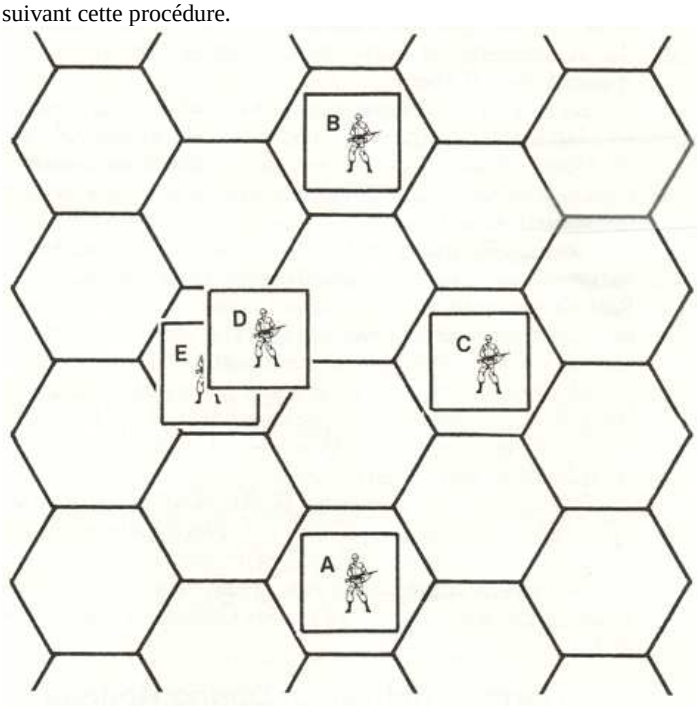
On ne peut donner un tour qu'à un soldat se trouvant dans la zone « 1 tour » ou dans la zone « complete » ; ceux se trouvant dans les zones « 2 tours », « panique », « non au courant » (unaware) ou « inactive » ne peuvent bénéficier de cette procédure.

Un chef allemand donne un tour à un ami dans le seul cas où le paragraphe concernant ses actions le décide.

On ne peut jamais donner un tour à un soldat blessé.

Les chefs et les prises de conscience américaines – Un chef US doit dépenser 1 tour pour rendre un ami conscient de ce qui se passe autour de lui, dans la mesure où cet ami se trouve dans sa zone de commandement : le marqueur du soldat américain est alors placé dans la zone « complete ».

Un blessé ne peut jamais prendre conscience de ce qui se passe en suivant cette procédure.



Exemple : les fonctions d'un chef – «A» est un chef avec un niveau IN de 3 ; les autres soldats du plan sont des hommes de troupe avec des niveaux IN de 1 (B), 2 (C), 1 (D) et 2 (E). Les soldats D et E sont « in command » car ils se trouvent à 2 hex. du chef A : A, D et E combinent leurs niveaux IN en un total de 6 qui est suffisant pour rester « on command » car son IN combiné avec celui de A donne 5. Pendant les tours, A peut donner des tours à C, D ou E, mais non à B qui est « out of command » car il est distant de 3 hexagones de A et son IN est inférieur à 5. Si C et E se trouvaient dans l'hexagone de B, les trois hommes seraient « out of command » car la somme des 3 IN serait de 5.

6/4 La panique

Pendant les actions, un soldat US (ou un soldat allemand) panique si son jet de dé d'avantage est imprimé en rouge : ainsi, un soldat avec un IN de 1 panique sur un jet de dé d'avantage de 1.

Si un soldat US est « out of command » et si le jet de dé donne un résultat imprimé en rouge, le soldat panique : placer son marqueur dans la zone « panique ». Si le soldat n'est pas « out of command » (hors de commandement), il ne panique pas et reçoit le nombre de tours indiqué ; par exemple, un soldat US avec un niveau de 3 qui est « hors commandement » panique sur un jet de dé de 6, 7 ou 9.

Un soldat paniqué reste immobile jusqu'à la fin du round, puis il tombera à plat ventre (si ce n'est déjà fait) et son marqueur est placé dans la zone « complete ».

Un soldat paniqué peut être attaqué ; s'il est touché, il est soumis à tous les effets applicables. En ce qui concerne les effets supplémentaires de la panique, vois § 13/1.

6/5 La prise de conscience des Américains

Dès que les actions commencent, le joueur doit déterminer lesquels de ses hommes se rendent compte de ce qui se passe.

Un soldat US qui sait ce qui se passe peut agir pendant les rounds d'action, tandis qu'un soldat qui ne comprend pas ce qui se passe ne peut rien faire et doit rester immobile tant qu'il n'est pas au courant.

Dès qu'un soldat devient conscient, il le reste jusqu'à ce que les actions se terminent et que de nouvelles actions ne commencent, après une séquence intermédiaire d'opérations.

Un soldat allemand qui vient d'être activé est toujours automatiquement au courant de ce qui se passe autour de lui.

Pendant la phase de prise de conscience du premier round, après que le soldat allemand qui vient d'être activé ait été placé sur la carte du terrain, chaque soldat US actif qui réussissent à ce contrôle sont conscients de ce qui se passe pendant le premier round et leurs marqueurs sont mis en place dans la zone « complete » tandis que les autres soldats voient leur marqueur placé dans la zone « pas au courant » (unaware).

Pendant la phase de prise de conscience du deuxième round, tous soldat US actif sur le terrain et qui n'a pas encore pris conscience des événements doit effectuer un test d'attention : ceux qui réussissent sont conscients pendant le 2ème round et les autres restent dans la zone « unaware ».

Pendant le troisième round et par la suite, tous les soldats US actifs, quelque soient leurs positions sur le terrain ou hors du terrain, sont automatiquement conscients des événements.

Toute la procédure précédente est reprise quand les actions recommencent après une séquence d'opérations.

Si une séquence d'actions en cours voit l'activation d'un autre Allemand, cette activation n'a aucun effet sur les prises de conscience des Américains et n'entraîne aucun contrôle de prise de conscience.

Un soldat qui ne sait pas ce qui se passe devient automatiquement conscient après avoir été attaqué et après résolution du combat : placer son marqueur dans la zone « complete » s'il n'est pas tué ou évanoui.

Un chef qui a conscience de ce qui se passe peut dépenser un de ses tours pour faire prendre conscience à l'un de ses hommes se trouvant dans son rayon de commandement (voir § 6/3).

6/6 Activation allemande pendant les rounds d'action

Pendant les rounds d'action, il peut se faire que des soldats allemands supplémentaires soient activés. La procédure suivante est alors appliquée :

Arrêter tout ce qui est en train de se passer et mettre l'Allemand nouvellement activé sur le terrain suivant les indications du scénario.

Ne pas tenir compte de ce qui dit le paragraphe concernant l'avantage ainsi que la prise de conscience US.

Si le paragraphe ne déclare pas que le soldat allemand dispose de deux tours, lancer un dé pour déterminer un nouveau chiffre d'action allemand (voir § 6/8) et placer le marqueur en utilisant comme ci-dessus le jet de dé en cours pour la détermination de l'avantage.

L'activation de ce nouveau soldat allemand n'a aucun effet sur la prise de conscience des Américains : si tous les Américains sont conscients de ce qui se passe, ils continuent à l'être ; si quelques Américains ne savent pas ce qui se passe, seul l'Allemand qui a provoqué le début de la séquence des actions peut influencer leur prise de conscience.

6/7 Les actions pendant les rounds

Pendant la phase d'actions d'une séquence « actions », les Américains et les Allemands agissent.

Les soldats agissent suivant l'ordre déterminé dans le paragraphe 6/1 (exécution des actions des soldats).

Quand un soldat US doit agir, le joueur peut soit lui faire exécuter une mission, soit le laisser immobile ; quand un soldat reste immobile, déplacer son marqueur comme s'il avait agi.

La liste de toutes les actions qu'un soldat peut faire donnée ci-après.

Les changements d'attitude – Un soldat non blessé peut, à tout moment de son tour, changer librement de posture :

- de « à plat ventre » à « accroupi » ou « debout »
- de « accroupi » à « à plat ventre » ou « debout »
- de « debout » à « à plat ventre » ou « accroupi »

Un soldat blessé ne peut jamais changer librement de posture ; un soldat qui n'est pas autorisé à effectuer librement un changement de posture doit dépenser un point de mouvement pour le faire et donc accomplir une action.

Cependant, un soldat peut combiner un libre changement de posture avec une action (auquel cas un point de mouvement pour changer d'attitude est seulement dépensé quand il exécute le deuxième changement de posture).

Quand un soldat pénètre dans un hexagone, il doit effectuer une recherche de paragraphe avant de pouvoir changer de posture (librement ou non). De plus, il existe un changement spécial d'attitude qui peut se faire avec un lancer de grenade (voir § 10/2).

Actions en rapport avec les combats –

- Tir ajusté avec une arme individuelle (un coup) – Le tireur doit être debout ou accroupi avec une arme ou un bazooka chargé.

- Tir instinctif avec une arme individuelle (deux coups) – le tireur doit être debout ou accroupi avec une arme individuelle. La cible doit être la même ou différente et peut occuper le même ou des hexagones différents. Un soldat ne peut exécuter un tir instinctif avec un bazooka.

- Tir ajusté avec une arme collective – Un tel tir ne peut se faire que si l'arme collective se trouve dans le même hexagone avec deux soldats

actifs et accroupis. Les deux soldats doivent dépenser un tour chacun pour accomplir cette action (voir § 9/7).

- Tir instinctif avec une arme collective – L'arme collective doit, pour pouvoir exécuter un tir instinctif, être accompagnée d'au moins un soldat actif et accroupi. Si l'arme est accompagnée d'au moins deux soldats actifs, elle peut tirer instinctivement deux fois contre une dépense d'une action pour chacun des soldats (voir ci-dessus) ou de deux tirs instinctifs au prix d'une action par soldat. Un tir instinctif augmente grandement les risques de voir une arme collective s'enrayer (voit § 9/4).

- Corps à corps – Le soldat doit être debout dans le même hexagone que l'ennemi (voir § 11).

- Préparation d'une charge explosive – Le soldat doit être debout ou accroupi pour préparer la charge (voir § 10/4).

- Lancement d'une charge explosive – Le soldat doit être debout pour lancer la charge à une distance de un, deux ou trois hexagones (voir § 10/1).

- Préparation et lancement d'une grenade – Le soldat doit être debout ou accroupi avec une grenade ; s'il est accroupi, son lancer est moins puissant (voir § 10/1).

- Préparation d'un bazooka – Le soldat doit être debout ou accroupi dans un hexagone avec un bazooka non chargé et une roquette (voir § 9/8).

- Remise en état d'une arme – Le soldat doit être débout ou accroupi avec une arme enrayée (voir § 9/4).

- Enlèvement d'un hexagone d'une grenade dégoupillée – Cette action est accomplie en dehors d'un tour ; il faut que le soldat, debout ou accroupi, exécute un contrôle de perception (PC check du § 10/2). Cette action peut aussi être accompagnée d'un changement spécial et libre de posture.

- Préparation d'une arme collective – Un soldat se trouvant dans un hexagone avec une arme collective démontée peut dépenser une action pour la remonter ; celle-ci reste en état de tirer tant qu'elle n'est pas déplacée (voir § 9/7).

Actions en rapport avec les déplacements –

- Déplacements des hommes – Cette action coûte toute ou partie de l'allocation de points de mouvement d'un soldat. Un soldat accroupi ne peut se déplacer que d'un seul hexagone (en rampant) en dépensant la totalité de ses points de mouvement. Un soldat debout peut se déplacer de un ou plusieurs hexagones en fonction de son allocation en points de mouvement et de la nature du terrain.

- Déplacements d'une arme collective – Cette action coûte tout ou partie de l'allocation en points de mouvement des deux soldats nécessaires au déplacement de l'arme. Il faut que les deux hommes se trouvent dans le même hexagone et se partagent les 3 points de portage demandés pour le transport. Les deux hommes doivent commencer le portage dans le même hexagone que l'arme, puis peuvent se déplacer séparément ; mais ils doivent occuper le même hexagone pour pouvoir remonter l'arme collective.

- Déplacement et tir instinctif – Cette action coûte la moitié des points de mouvement du soldat et sa possibilité de tir instinctif avec son arme personnelle (voir § 7/3). L'ordre dans lequel sont effectués le déplacement et le tir n'a aucune importance.

- Déplacement et corps à corps – Cette action coûte la moitié des points de mouvement du soldat et ses possibilités de corps à corps. Naturellement, le déplacement doit se faire avant le corps à corps (voir § 11/3).

- Transport d'un soldat inactif d'un hexagone à un autre – Cette action coûte au soldat la totalité de ses points de mouvement ; ce dernier doit être debout dans l'hexagone contenant l'homme inactif à transporter et doit de plus disposer d'une case de portage vide. Le soldat doit se tenir debout en tirant le combattant. Si le soldat est inanimé, il y a un risque pour qu'il meure pendant le déplacement : sur un jet de dé de « 0 », il meurt. Par contre, le déplacement d'un soldat inanimé en voiture n'entraîne pas de jet de dé.

Actions diverses –

- Ramassage et échange d'équipements – Un soldat debout ou accroupi peut ramasser ou laisser tomber dans son hexagone tout équipement transportable. Deux soldats dans le même hexagone peuvent échanger leurs équipements, bien que dans ce cas, un seul soldat effectue l'opération. Un soldat qui prend de l'équipement à un soldat inactif doit être accroupi. Il faut tenir compte des équipements échangés sur la feuille d'effectifs du groupe de combat. Les Américains peuvent prendre et utiliser des équipements allemands (voir § 14).

- Chargement et déchargement d'un soldat inactif dans un véhicule – Le soldat actif doit se tenir debout dans le même hexagone que celui du soldat inactif et du véhicule. Si le soldat est évanoui, il se peut que cette manipulation le tue sur un jet de dé de « 0 ».

- Cession d'un tour – Seul un chef peut procéder à cette action. Le chef doit se tenir à deux hexagones ou moins du soldat à qui il veut donner un tour et le soldat qui reçoit ce tour doit l'utiliser pendant le tour (voir § 6/3). Un chef US peut aussi rendre conscient de ce qui se passe un soldat se trouvant dans un rayon de deux hexagones autour de lui.

6/8 Les actions des Allemands

Quand un Allemand reçoit un tour pendant les actions (voir § 6/1), il doit exécuter une action ; cependant, le joueur n'est pas libre de choisir cette action et doit utiliser la carte du soldat allemand, le paragraphe du livret et dans quelques cas la carte des missions afin de déterminer ce que doit faire l'Allemand.

- Chiffre d'action allemand – Au début de chaque tour durant lequel un ou plusieurs soldats allemands doivent agir, lancer un dé et noter le résultat dans « German Track Action » avec le marqueur d'action. Il faut utiliser ce chiffre d'action quand on se reporte à la carte pour chaque Allemand devant agir pendant le tour ; ce chiffre reste en vigueur jusqu'au début du tour suivant dans lequel les Allemands peuvent agir.
Exception : si une réaction spéciale des Allemands prend effet pendant un tour allemand, il faut immédiatement lancer un dé pour déterminer un nouveau chiffre d'action : il s'appliquera à tous les Allemands qui ont encore à agir pendant le tour en cours. Par exemple, trois Allemands occupent la zone 2 tours et l'avantage est pour eux ; lancer un dé pour connaître le chiffre d'action allemand pour l'ensemble du groupe, puis faire agir chaque soldat suivant l'ordre alphabétique ; si l'un d'entre eux doit avoir une réaction spéciale, relancer un dé. Quand un allemand est susceptible d'agir, on suit la procédure suivante :
1 – Considérer la carte du soldat ; à l'intersection du numéro d'action en cours et de la condition en cours, on obtient le numéro d'un paragraphe d'action allemande.
2 – Lire le paragraphe : de nombreux paragraphes offrent plusieurs choix. Si ces options sont séparées par des °, il faut considérer la situation actuelle du soldat et choisir l'option qui s'applique. Si ces options sont numérotées (1, 2, 3, etc.), il faut choisir la première qui s'applique, même si la dernière s'applique aussi.
3 – Mettre en pratique les instructions applicables indiquées par le paragraphe. Le soldat exécute une action parmi celles indiquées par le paragraphe 6/7 (comme un soldat américain). Il est doté aussi d'un changement libre de posture si le paragraphe l'indique. Dans quelques cas, l'autorisation d'exécuter un changement libre d'attitude est explicitement donnée et dans d'autres cas, cette autorisation est sous-entendue. Dans certains cas, le soldat peut mettre en application toutes les instructions d'un paragraphe : dans ce cas, le soldat doit accomplir le maximum d'actions possibles et dans l'ordre suivant lequel elles sont indiquées ; si le soldat ne peut accomplir la première action, passer à la suivante et ainsi de suite.

- Les déplacements allemands : Quand un Allemand doit se déplacer, voir la carte de missions pour déterminer où il se déplace. Il faut noter l'hexagone où se tient le soldat et lire la référence du déplacement

allemand imprimée en rouge : cette référence sera généralement le numéro d'un hexagone adjacent dans lequel se déplacera l'Allemand ; quand il se déplace, un soldat allemand dépense des points de mouvement comme un Américain (voir § 7/3). S'il reste des points de mouvement au soldat allemand après son déplacement, refaire à partir de cet hexagone une recherche pour un nouveau déplacement et continuer à déplacer le soldat jusqu'à ce qu'il ait dépensé tous ses points : à ce moment, le tour est terminé. Certains déplacements allemands sont indiqués par des numéros de paragraphes au lieu de numéros d'hexagones : lire le paragraphe pour savoir comment le soldat allemand se déplace. Le mot « EXIT » indique que le soldat allemand quitte la carte (voir § 7/4).

- Les réactions spéciales – Certain paragraphes concernant les Allemands et leurs déplacements font état de réactions spéciales (identifiées par une lettre) que peut avoir un Allemand en train de se déplacer : il faut utiliser la colonne indiquée de réaction spéciale de sa carte au lieu de la colonne de condition en cours. Ainsi, si le joueur lit le § 254, il utilisera la colonne « T » pour déterminer le paragraphe d'action du soldat.
Une réaction spéciale ne concerne que l'Allemand qui l'a provoquée et reste en service tant qu'un autre paragraphe ne l'abroge pas.
Comme il est indiqué plus haut, chaque fois qu'une réaction spéciale prend effet, un nouveau chiffre d'action allemand doit être déterminé par un jet de dé. Si l'Allemand qui a déclenché la réaction spéciale n'a pas terminé son tour, utiliser le paragraphe d'action indiqué par le nouveau numéro d'action et la colonne spéciale de réaction pour déterminer ce qu'il doit faire pendant le reste du tour. Il arrive souvent que la colonne d'instinct de conversation prenne le pas sur la colonne de réaction spéciale.

- L'instinct de conservation – Chaque carte de soldat allemand comporte une colonne d'instinct de conservation (marquée « S ») ; cette colonne est utilisée à la place de la colonne de condition en cours chaque fois que le soldat allemand se trouve dans un hexagone occupé par l'ennemi ou dans un hexagone adjacent à un ennemi (actif dans les deux cas). Cette colonne doit être utilisée chaque fois qu'un Allemand se trouve dans la situation décrite ci-dessus et elle l'emporte sur les colonnes normales de condition de situation et les colonnes de réactions spéciales, à moins qu'il n'en soit expressément décidé autrement par la carte du soldat ou un paragraphe.

- Reddition – Quelques paragraphes indiquent qu'un soldat allemand se rend ; si le paragraphe est lu alors qu'un soldat US actif se trouve dans l'hexagone, l'Allemand tombe immédiatement à plat ventre et est fait prisonnier (voir § 11/1) ; si par contre, il ne se trouve pas dans l'hexagone avec un américain, il devient inactif en conservant son attitude et il est capturé si un soldat US pénètre dans l'hexagone.

6/9 Exemples de paragraphes d'actions allemandes

- § 800 – A plat ventre –
Le soldat tombe à plat ventre, s'il n'était déjà dans cette posture ; il ne fait rien d'autre pendant ce tour.

- § 802 – Accroupi, puis exécuter le meilleur tir possible contre la cible la plus proche. Tombe à plat ventre après le tir si un changement libre d'attitude est possible –
S'il n'est pas déjà accroupi, le soldat utilise son changement libre de posture pour s'accroupir. Si, accroupi, le soldat ne peut voir aucun soldat US, son tour se termine. Autrement, il effectue un tir : normalement, son tir devrait être un tir ajusté car c'est le meilleur tir possible. S'il est blessé, il conduira un tir instinctif s'il a du s'accroupir (en effet, blessé, il ne dispose que d'un tour et seule une action « déplacement et tir instinctif » de la page 32 lui permet de s'accroupir et de tirer en n'utilisant qu'un seul point et un seul tour). S'il est blessé et déjà accroupi, il peut conduire un tir ajusté dans les conditions normales. La cible de son tir est le soldat US qui est le plus prés ; si deux cibles ou plus sont à la même distance, il ouvre le feu sur la cible la plus facile : la cible la plus facile est celle qu'il a le plus de chance d'atteindre ; s'il y a encore égalité, il faut déterminer la cible par le hasard au moyen d'un jet de dé. Quand le tir est résolu, l'Allemand tombe à plat ventre s'il dispose encore d'un changement libre de posture (ceci ne se produit que si le soldat n'est pas blessé et que s'il se trouvait déjà accroupi au début de son tour).

- § 807 –
° Si une cible active est en vue, il s'accroupi et exécute le meilleur tir possible contre la cible la plus facile à atteindre. Il tombe à plat ventre après le tir si un changement libre d'attitude est possible.
° S'il n'y as pas de cible en vue, il court soit vers un hexagone à découvert, soit vers une route, soit vers un hexagone à l'intérieur d'une construction ; il peut aussi ramper vers un autre type de terrain. S'il ne se trouve pas dans un hexagone à découvert après ce déplacement et si un changement libre de posture est possible, il tombe à plat ventre.
Le soldat allemand exécute l'une ou l'autre de ces séries d'actions suivant qu'il peut ou non voir un soldat US actif ; la première série est identique à celle du § 802, à l'exception du fait que le soldat tire sur la cible la plus facile et non sur la cible la plus proche ; la deuxième série demande l'examen de la carte du terrain pour découvrir les hexagones qu'il devra traverser. Bien qu'il ne le soit pas dit explicitement, le soldat doit changer de posture avant de commencer son déplacement, de manière à être soit debout soit accroupi ; il se déplacera ensuite de un hexagone en rampant ou de plusieurs hexagone en courant pour atteindre un des hexagones indiqués en dépensant la totalité de ses points de mouvement : son déplacement se termine alors ; s'il lui reste assez de points de mouvement ou s'il dispose d'un changement libre de posture, il tombe à plat ventre (à condition qu'il ne se trouve pas dans un terrain à découvert).

- § 833 –
1. Si un soldat US actif est dans l'hexagone, corps à corps pour tuer.
2. Si adjacent à un soldat US actif et séparé de lui par un côté d'hexagone franchissable et s'il dispose d'une grenade, il s'accroupit et lance la grenade. Exception : si un soldat allemand se trouve dans l'hexagone avec le soldat US, corps à corps pour tuer.
3. Si un soldat US actif est en vue, il s'accroupi et exécute le meilleur tir possible contre la cible la plus proche.
4. Se jette à terre.
Ce paragraphe offre 4 séquences d'option. Il faut considérer la situation de l'allemand et choisir la première option qui convient. Si l'option n°1 s'applique, l'Allemand attaque au corps à corps (voir § 11) avec l'intention de tuer ; il devra d'abord se mettre debout (s'il ne l'est pas déjà) ; s'il est blessé, il devra faire un déplacement et un corps à corps (voir § 11/3) s'il doit effectuer un changement de posture, car ce changement lui coûtera un point de mouvement.
Si l'option n°2 s'applique, il effectue soir un lancer de grenade (voir § 10), soit un déplacement et un corps à corps (voir § 11/3). De nouveau, le changement de posture appropriée devra être effectué en premier pour permettre ces actions.
Si l'option n°3 s'applique, tout se passe comme au § 802.
Si aucune de ces options ne peut s'appliquer, l'option n°4 est utilisée.

6/10 Activation des Allemands alors que tous les Américains ne sont pas sur le terrain

Il est possible que des soldats allemands soient activés avant que tous les soldats soient en place sur le terrain ; dans ce cas, les rounds d'action commencent normalement pour les Américains en place, mais les autres Américains ne peuvent entrer et restent en dehors de la carte pour la durée du round n°1 (ils sont alors considérés comme hors de vue des Allemands).
Pendant le round n°2, les soldats US en dehors du terrain procèdent à des contrôles de prise de conscience des événement : ceux qui réussissent reçoivent des tours pendant la phase d'action du tour n°2 (à l'exception de ceux qui paniquent) et peuvent entrer sur la carte du terrain en utilisant les déplacements liés à des combat (voir § 6/7) ; chaque soldat US doit dépenser des points de mouvement quand il entre dans le premier hexagone du bord de la carte (voir le tableau des prix des déplacements). Tant qu'ils sont en dehors de la carte, les Américains sont considérés comme se tenant tous dans le même hexagone pour ce qui concerne le commandement (voir § 6/3) et les paniques (voir § 6/4). Les soldats se trouvant en dehors de la carte ne peuvent jamais être soumis à une attaque (même par des tirs d'artillerie tombant en dehors de la carte).

6/11 Changements de conditions de mission pendant les rounds d'action

Les changements de conditions peuvent avoir lieu aussi bien pendant les opérations que pendant les actions (voir § 5/5). Quand une condition change, remplacer la carte et interrompre le round pendant un moment : faire des recherches de paragraphes pour tous les hexagones occupés par les Américains, en commençant par les hexagones dont les numéros d'ordre sont les plus petits ; ignorer tous les contrôles d'événements mais lire tous les autres paragraphes. Toutes les éventuelles activations se produisent en utilisant la procédure du § 6/6. Dés que l'on a terminé avec les recherches de paragraphes et les activations, on reprend le tour à l'endroit où il avait été arrêté.

---

7. Mouvement

7/1 Règles Générales pour le Mouvement

Le mouvement peut se produire pendant les Opérations et les Rounds pour les soldats et véhicules US, et uniquement pendant les Rounds pour les Allemands. La procédure de mouvement en Opérations est radicalement différente de celle utilisée pendant les Rounds. Par contre, les deux types de mouvements utilisent quelques règles communes.

• Chaque soldat ou véhicule peut se déplacer dans toute combinaison de directions que vous choisirez, ou celles indiquées par les Références de mouvement Allemand.

• Il n'y a pas de limite au nombre de soldats amis et/ou ennemis pouvant occuper le même hex pendant le mouvement ou à la fin de celui-ci. Il ne peut y avoir que deux véhicules actifs et/ou détruits par hex en même temps, quel que soit le nombre de soldats présents dans l'hex.

• Un soldat/véhicule ne peut pas entrer dans un hex contenant un terrain interdit par le briefing de la mission et/ou par le Tableau des Coûts de Mouvement.

• Les forces Allemandes et US peuvent toutes deux sortir de la carte, comme expliqué dans le briefing de mission, ou demandé par les Références de Mouvement Allemand. Les Allemands sortent de la carte lorsqu'ils entrent dans un hex et que la Référence de Mouvement est "exit". Une fois sorties, les forces US ne peuvent plus revenir en jeu; mais les forces Allemandes le peuvent, si un paragraphe le demande.

7/2 Mouvement Pendant les Opérations

Pendant les Opérations, seules les forces US actives se trouvent sur la carte; donc il n'y a pas de procédure de mouvement pour les Allemands pendant les Opérations (Exception, Allemands capturée, 11/2). Les soldats/véhicules US se déplacent un par un ou en pile, et hex par hex, jusqu'à ce qu'un Allemand soit activé. Au cours du mouvement, faites une Détermination de Paragraphe à chaque fois qu'une force US entre dans un hex. Vous pouvez déplacer les soldats US dans l'ordre que vous souhaitez. Vous pouvez, par exemple, déplacer le soldat A de six hexs, puis déplacer le soldat F d'un hex, puis déplacer à nouveau le soldat A, ou dans toute autre combinaison de votre choix. Voir les Opérations (5) pour plus de détails.

7/3 Mouvement Pendant les Rounds

Chaque Soldat à une Capacité de Mouvement (CM) indiqué sur sa carte ou sur la Feuille de Groupe, qui est le nombre d'hexs qu'un soldat peut traverser pendant un tour de la Phase d'Actions (6/1).

Un soldat/véhicule dépense des Points de Mouvement pour se déplacer de l'hex qu'il occupe à un hex adjacent. Un soldat accroupi peut ramper d'un hex en dépensant *toute* sa CM, quel que soit le terrain présent dans l'hex où il entre. Un soldat debout peut entrer dans plusieurs hexs, en fonction du coût des hexs traversés et de la CM du soldat. Un ou plusieurs Points de Mouvement sont dépensés pour entrer dans l'hex, en fonction du terrain présent dans l'hex ou se trouvant sur le côté de l'hex (voir le Tableau des Coûts de Mouvement). Le coût en PM pour traverser les *côtés d'hexs* est ajouté au coût de l'hex où entre le soldat. Donc, il coûte 2 PM à un soldat debout pour entrer dans un hex clair en traversant un talus depuis une élévation inférieure (il n'y a pas de coût supplémentaire pour descendre un talus).

Vous pouvez continuer à déplacer un soldat/véhicule US jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Points de Mouvement, ou jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter son mouvement. Les Allemands dépensent toute leur CM, comme indiqué par les paragraphes et les Références de Mouvement Allemand. Vous ne pouvez jamais déplacer un soldat/véhicule de plus d'hexs que ne lui permet sa CM. Un soldat ne peut pas entrer dans un hex si il n'a pas suffisamment de PM. Un soldat doit immédiatement cesser son mouvement en entrant dans un hex occupé par un soldat ennemi actif. Si un soldat *commence* son tour dans un hex occupé par un soldat ennemi actif, il peut sortir de l'hex. Il doit ensuite s'arrêter dans le premier hex occupé par un ennemi.

Les Points de Mouvement inutilisés sont perdus, ils ne sont pas accumulés. Les Points de Mouvement ne peuvent pas être donnés à un autre soldat ou d'un véhicule à un autre (ni entre soldat et véhicule, NdT).

Un soldat qui n'est pas blessé reçoit un changement d'attitude gratuit à chaque tour. Un changement d'attitude peut également être fait en dépensant un Point de Mouvement. Un soldat peut faire autant de changements d'attitude qu'il a de Points de Mouvement, en plus du changement gratuit.

Un soldat peut combiner le mouvement et le combat en utilisant une action de Mouvement/Tir Instinctif ou Mouvement/Charge. Dans ces cas, le soldat doit être debout pour se déplacer et ne dépenser que la moitié de ses Points de Mouvement (fractions arrondies à l'inférieur). Un soldat accroupi ou à plat ventre doit d'abord changer d'attitude en utilisant le changement gratuit, si il y a droit, ou en dépensant 1 PM pour se relever puis se déplacer (6/7). Un soldat peut faire un Tir Instinctif puis bouger, ou inversement. Par contre, le mouvement est toujours fait en premier lors d'une Charge.

Lorsqu'un soldat traîne un autre soldat, pendant les Rounds ou les Opérations, le soldat qui traîne doit rester debout. Le mouvement ne peut faire qu'un seul hex.

Faites des déterminations de paragraphes pendant le mouvement lors des Rounds de la même façon que pendant les Opérations, par contre, ignorez les hexs demandant un Test d'Evénement.

7/4 Mouvement de Fuite Allemand

Certains paragraphes Allemands demandent à ce qu'un Allemand se déplace jusqu'à ce qu'il soit hors de vue de tous les soldats US. Lorsqu'il est hors de vue, retirez-le de la carte. Ceci est appelé un mouvement de fuite. Il peut réapparaître plus tard au cours de la mission ou pas du tout. Si le soldat ne quitte jamais la vue des US, continuez à le déplacer normalement jusqu'à ce qu'il atteigne un hex de sortie, ou jusqu'à ce qu'un autre paragraphe de mouvement change son action.

EXEMPLE DE MOUVEMENT DE FUITE ALLEMAND

806. Court en terrain clair, rampe dans tout autre type d'hex. S'arrête et tombe à plat ventre si un changement d'attitude gratuit est disponible et est hors de vue d'un soldat US actif. Si il est hors de vue à la fin du Round, retirez l'Allemand de la carte.

Si la Référence de Mouvement Allemand nécessite que le soldat Allemand entre dans un hex clair, il le fait debout. Si l'hex contient un autre type de terrain, il entre dans l'hex accroupi en rampant. Les deux cas peuvent nécessiter un changement d'attitude en utilisant le changement gratuit. Si il est blessé, alors le changement d'attitude, si il y en a un, coûtera 1 PM. Si il a rampé, son mouvement est terminé; si il court, alors il continue à se déplacer : lisez la Référence de Mouvement Allemand dans le nouvel hex. Lorsqu'il n'a plus de PM ou pas suffisamment pour entrer dans un autre hex, l'Allemand tombe à plat ventre si il est hors de vue d'un soldat US actif et si un changement d'attitude gratuit est disponible. L'Allemand est retiré se la carte si à la fin du round il est toujours hors de vue d'un soldat US actif.

8. Ligne de Vue

Pour pouvoir tirer au faire certains Tests de PC, un soldat doit être capable de voir l'hex cible ou l'hex demandé par le paragraphe de Test de PC. Il peut voir l'hex si il à une ligne de vue (LDV) dégagée entre son hex et l'hex en question. Les LDV sont réciproques : si le soldat A peut voir le soldat B, alors B peut aussi voir A. Dans certains cas, un soldat peut être capable de voir son hex cible, mais pas la cible elle même. Dans ce cas, la cible ne peut pas être attaquée directement. Par contre, un résultat de pénétration contre un bâtiment peut blesser les soldats qui s'y trouvent, qu'ils soient vus ou non (13/5). Une grenade ou une charge explosive peut être lancée dans un hex sur une cible hors de vue (10).

8/1 Tracer une Ligne de Vue

Une LDV est une ligne droite tracée depuis le point central de l'hex de l'observateur jusqu'au point centre de l'hex cible. Si la LDC traverse une partie d'un hex ou côté d'hex bloquant, la LDV est bloquée. Si la LDV passe exactement entre 2 hexs, dont *un seul* est un terrain bloquant, alors la LDV n'est pas bloquée.

Le terrain imprimé est représenté de façon naturelle pour donner un aspect réaliste à la carte. Par contre, pour les règles du jeu, le terrain présent dans chaque hex est supposé remplir *entièrement* l'hex. Lorsqu'il y a plusieurs types de terrains dans un hex, c'est celui qui remplit majoritairement l'hex qui est considéré comme étant le *seul* type de terrain présent dans l'hex. Beaucoup d'hexs de bois contiennent également des broussailles ; ces hexs sont néanmoins considérés comme des hexs de bois. Notez que, par exemple, dans le cas des bois, une LDV sera bloquée par n'importe quelle partie de l'hex — et pas seulement le dessin du bois lui même.

HEXS A LA MEME HAUTEUR

Une LDV entre deux hexs à la même hauteur est bloquée par *tout* terrain bloquant se trouvant à une hauteur égale ou supérieure.

HEXS A DIFFERENTES HAUTEURS

Une LDV entre deux hexs à hauteurs différentes peut être bloquée par un terrain bloquant, en fonction de sa position et de sa hauteur. Si le terrain intervenant se trouve à une hauteur inférieure à la hauteur des deux hexs, alors la LDV est toujours dégagée. Si le terrain est à une hauteur supérieure ou égale à un des deux hexs, alors il peut bloquer la LDV en fonction du type de terrain et de son positionnement (voir l'exemple 1).

8/2 Terrain Bloquant

HAUTEURS

Il y a trois niveaux de hauteurs de couleurs différentes sur chaque carte, de 1 (le plus bas) à 3 (le plus haut). Si la LDV entre dans un hex qui est à une hauteur supérieure aux deux hexs, alors la LDV est bloquée.

Les changements de hauteur eux mêmes *ne bloquent pas* la LDV (sauf dans le cas d'un talus). Une LDV peut être tracée à travers un changement de hauteur sans être affectée, car ce changement représente une pente douce plutôt qu'un changement brutal (voir l'exemple 2).

COTES D'HEXS DE TALUS

Les côtés d'hexs de talus représentent un changement de hauteur brutal, et peuvent bloquer la LDV. Un côté d'hex de talus est considéré comme étant à la plus élevée des deux hauteurs qu'il jouxte, donc un talus adjacent à un hex de niveau 2 est considéré comme un côté d'hex de niveau 2. Si les deux hexs d'observation sont à la même hauteur, alors le côté d'hex de talus n'a aucun effet sur la LDV. Si ils sont à différentes hauteurs, le talus bloque la LDV si il est plus haut que le plus bas des deux hexs et n'est pas adjacent à l'hex de l'observateur. Si il est plus haut que le plus bas des deux hexs et adjacent à l'hex le plus haut, alors la LDV est dégagée. Si il est à la même hauteur que le plus bas des deux hexs, alors le talus ne bloque pas la LDV (voir l'exemple 4).

COTES D'HEXS DE CRETES

Les côtés d'hexs de crêtes bloquent toujours la LDV, quelle que soit la localisation et la hauteur des deux hexs d'observation.

HEXS DE FORET, BROUSSAILLES, RUINE ET ROCHERS

Si les deux hexs d'observation sont à la même hauteur, tout hex de forêt, broussailles, ruine et rochers intervenant bloque toujours la LDV. Une LDV peut être tracée *dans* un hex de forêt, broussailles, ruine, ou rochers, mais pas à travers lui.

Si les hexs d'observation sont à différentes hauteurs, la LDV est bloquée si la LDV entre dans un hex adjacent de même hauteur à un des deux hexs d'observation contenant une forêt, des broussailles, une ruine ou des rochers. Un hex qui est adjacent à l'hex d'observation ou à l'hex cible mais qui est à une hauteur *inférieure* ne bloque pas la LDV (en fait, la LDV passe au-dessus du terrain bloquant). (Voir l'exemple 3).

HEXS DE BATIMENTS

Un soldat occupant un hex de bâtiment peut tracer une LDV dans les hexs se trouvant dans les champs de vision des ouvertures de ce bâtiment. De même, un soldat traçant une LDV dans un bâtiment ne peut la tracer qu'à travers un côté d'hex d'ouverture. Il y a deux types d'ouvertures : les portes et les fenêtres. Un soldat à plat ventre dans un bâtiment ne peut jamais voir ou être vu à travers un côté d'hex de fenêtre. Un soldat accroupi regardant par une fenêtre ne peut pas voir un autre soldat accroupi ou à plat ventre dans l'autre hex adjacent à la fenêtre (et réciproquement). Un soldat debout dans un bâtiment peut voir tous les hexs dans le champ de vision de la fenêtre. Un soldat, quelle que soit son attitude, peut voir tous les hexs dans le champ de vision d'une porte.

Une LDV ne peut être tracée qu'à un seul hex de distance à travers un côté d'hex d'ouverture qui *n'est pas* adjacent à l'hex de l'observateur. (NdT : en utilisant le schéma de l'exemple 5, le soldat C ne peut voir qu'en R10 et pas plus loin, car il n'est pas adjacent au côté d'hex de fenêtre).

Une LDV ne peut jamais être tracée dans un hex de bâtiment en traversant un côté d'hex ne contenant pas d'ouverture. Par contre, un tir est possible à travers un tel côté d'hex, selon les restrictions de 13/5.

Dans les restrictions d'ouverture, une LDV ne peut pas être tracée à travers un hex de bâtiment se trouvant à la même hauteur que les deux hexs d'observation. Si les deux hexs sont à une hauteur différente, la LDV est bloquée si l'hex de bâtiment en question est plus proche du soldat le plus bas que du soldat le plus haut. Si la distance est égale, la LDV est bloquée. **Note:** Le clocher de l'église dans l'hex S13 de la carte B à deux niveaux de hauteur. Il bloque les LDV entre les hexs au niveau 2 — Q14 et U12 par exemple. (Voir l'exemple 5).

Une LDV existe entre des soldats se trouvant dans des bâtiments différents uniquement si ils sont chacun dans le champ de vision de l'autre. Il est possible pour un soldat de voir l'hex de l'autre soldat mais pas le soldat lui même. Par exemple, un soldat dans l'hex R7 de la carte B ne sera pas capable de voir un soldat dans l'hex S9, parce que R7 est hors de vue de S9.

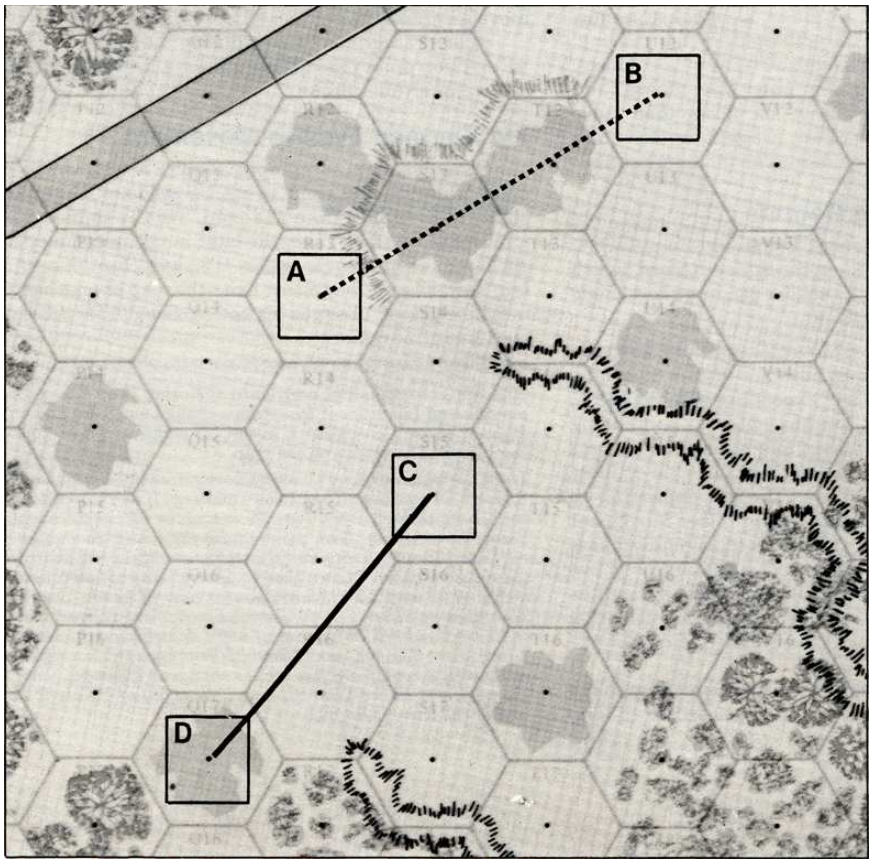
AUTRES TERRAINS BLOQUANT

Les terrains précédents sont les seuls types de terrains bloquant du jeu, à l'exception de certains marqueurs qui peuvent être spécifiques à une mission donnée. Ceci est expliqué dans le briefing des missions ou dans un paragraphe. Les soldats, les véhicules, et tous les types de terrains qui ne sont pas mentionnés dans les règles précédentes *ne bloquent pas* la LDV.

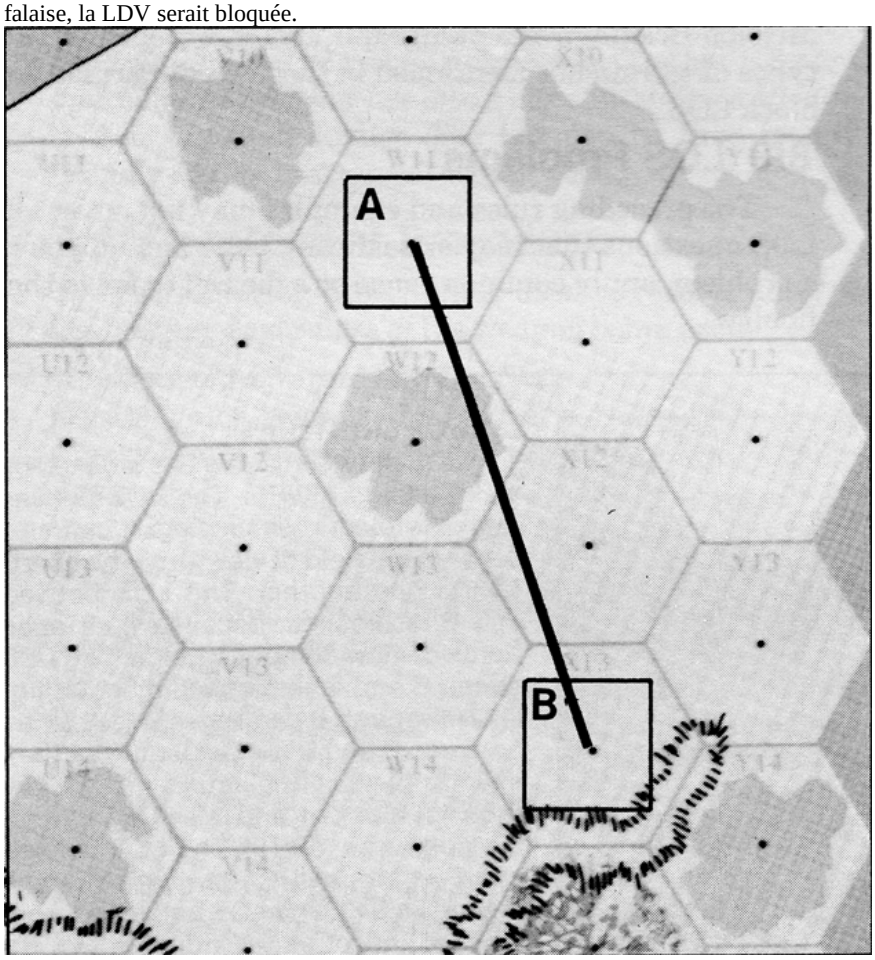
8/3 Problèmes de LDV

Les règles et exemples précédents ne peuvent pas couvrir toutes les questions de LDV qui pourraient se poser au cours d'une partie. Si vous rencontrez un problème, utilisez votre bon sens ou un jet de dé pour résoudre la difficulté.

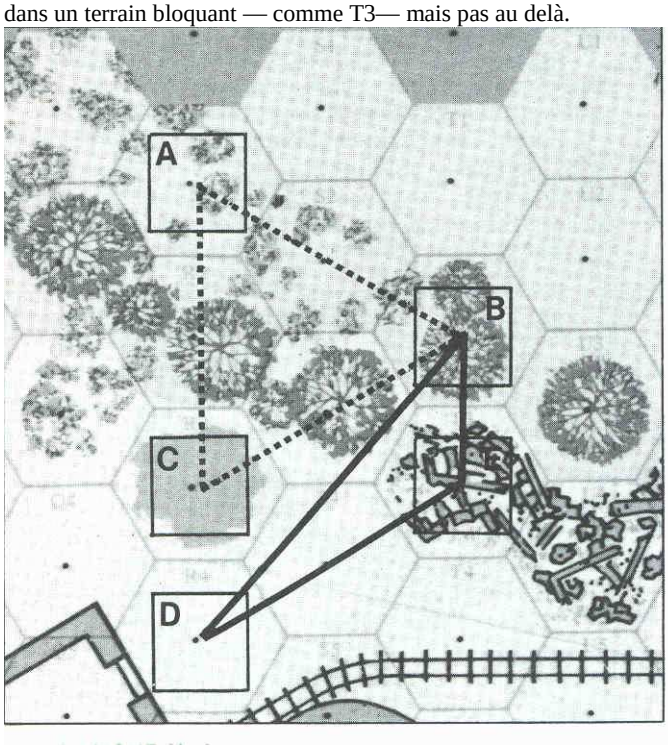
Exemple 1:
La LDV entre A et B est bloquée parce que le terrain en S13 et T12 est plus haut que les hexs occupés par A et B. La LDV entre C et D est dégagée, parce que le terrain entre eux est à une hauteur inférieure ou égale, sans terrain bloquant.



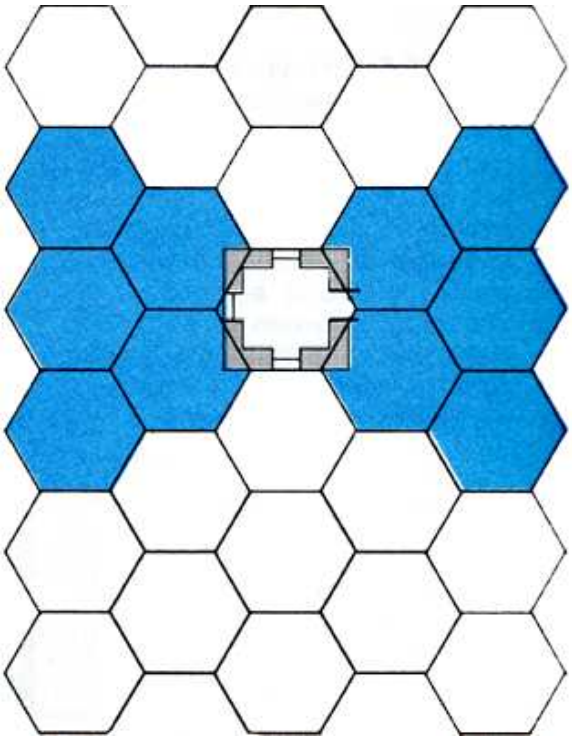
Exemple 2 :
La LDV entre A et B est dégagée, bien que personne ne soit adjacent au changement de hauteur en W12/X12. Si W12/X12 était un côté d'hex de falaise, la LDV serait bloquée.



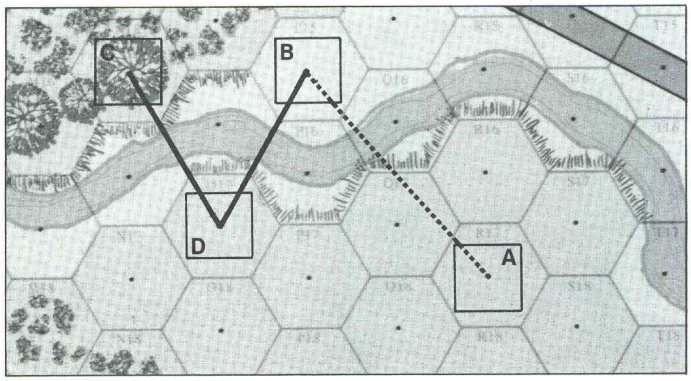
Exemple 3 :
La LDV entre A et B est bloquée par les broussailles en S2 parce qu'elles sont à la même hauteur. La LDV entre A et C est bloquée par les bois en R2 parce qu'ils sont adjacents à et plus hauts que C. La LDV entre B et C est bloquée par les bois en S3 parce que C est adjacent aux bois. Par contre, D n'est pas adjacent à un hex de bois, donc la LDV entre B et D passe au dessus des bois en S3 et est dégagée. La LDV entre B et E et D et E est dégagée parce qu'une LDV peut être tracée dans un terrain bloquant — comme T3— mais pas au delà.

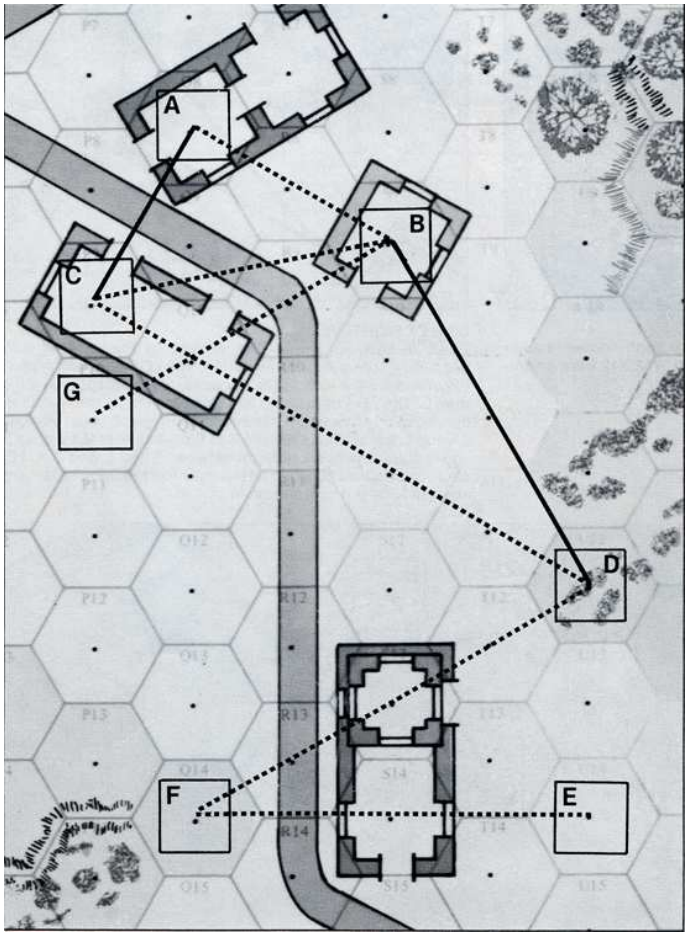


CHAMP DE VISION D'UN BATIMENT



Exemple 4 :
La LDV entre A et B est bloquée parce que le talus en Q16/Q17 est plus haut que B et n'est pas adjacent à A. La LDV entre D et B est dégagée parce que le talus entre les deux est adjacent à D. La LDV entre C et D est dégagée parce qu'ils sont tous deux à la même hauteur, et le talus n'a aucun effet.





Exemple 5 :
La LDV entre A et B est bloquée par le côté d'hex de mur (S9/R8). La LDV entre A et C est dégagée parce que chacun se trouve dans le champ de vision de l'autre car les ouvertures se font face. La LDV entre C et B est bloquée parce que les champs de vision des ouvertures ne coïncident pas. La LDV entre B et G est bloquée par l'hex de bâtiment en Q12, bien que B puisse voir dans Q12. La LDV entre B et D est dégagée parce que la LDV passe exactement le long des broussailles en U11 et n'est donc pas bloquée, et D est dans le champ de vision d'une des ouvertures de B (S9/T9). La LDV entre D et F est bloquée à cause du clocher à 2 niveaux en S13. La LDV entre E et F est bloquée parce que le bâtiment en S14 n'est pas plus près de F que de E (l'ouverture non adjacente ne s'applique pas dans ce cas). Si E était plus loin d'un hex, la LDV serait dégagée. La LDV entre C et D est bloquée parce qu'une LDV ne peut être tracée qu'à un hex derrière une ouverture non adjacente. Dans ce cas, D peut voir Q10, mais pas P9, et C peut voir R10, mais pas plus loin.

9. Tirs

Pendant les Rounds d'Actions, un soldat accroupi ou debout peut tirer avec une des armes qu'il a en sa possession si il a au moins un chargeur pour cette arme et si il peut voir la cible de son tir (voir Lignes de Vue, 8). Une cible peut être attaquée à travers un côté d'hex de bâtiment adjacent, même si elle est hors de vue, si le côté d'hex est pénétré (13/5). Une arme d'équipe ou un bazooka doit être préparé avant d'être utilisé (voir le Résumé des Actions, 6/7). Les tirs sont résolus un par un, dans n'importe quel ordre pour l'US et dans l'ordre *alphabétique* comme indiqué par les lettres sur les marqueurs d'AR Allemands (à moins que deux soldats n'utilisent une arme d'équipe ensemble). Les résultats d'un tir réussi sont appliqués juste après sa résolution. La résolution du combat peut entraîner une panne ou la destruction de l'arme qui vient de tirer, ou la dépense d'un chargeur de munitions. Aucun soldat US ou Allemand ne peut tirer dans un hex contenant un soldat ami actif ou capturé. On peut tirer dans l'hex si le soldat ami est invalide ou mort.

9/1 Procédure de Tir

La procédure suivante est utilisée pour résoudre tous les types de tirs, quelle que soit l'arme utilisée :

1. Choix de la Cible et du Type de Tir
Décidez de l'arme que va utiliser le soldat (si il en a plusieurs) et si il va faire un tir visé ou un tir instinctif (6/7). Si il y a plusieurs cibles dans l'hex cible, choisissez la cible principale du tir (voir Cibles Multiples, 9/2).
2. Consultez la Colonne Panne ou Long Feu du Tableau des Armes et Faites un Jet de Pourcentage
Si le résultat des dés est inférieur ou égal au nombre indiqué dans cette colonne pour l'arme utilisée, l'arme s'est enrayée ou à tiré un obus qui n'a pas explosé. Une arme en panne ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'a pas été réparée.
3. Déterminez la Portée du Tir
Si la cible est dans le même hex que le tireur ou dans un hex adjacent, la portée n'est pas déterminée. Sinon, comptez le nombre d'hexs entre le tireur et la cible (ne comptez pas l'hex du tireur, mais comptez celui de la cible). Localisez le résultat dans le Tableau des Armes sous la colonne de Portée de l'arme utilisée pour déterminer la portée du tir : courte, moyenne ou longue.
4. Déterminez la Chance pour Toucher de Base en Fonction de la Portée
Utilisez la colonne Hex Adjacent ou Même Hex si la cible est dans un hex adjacent ou dans le même hex ; sinon utilisez la portée déterminée dans l'étape 3. Consultez le Tableau des Modificateurs au Tir et additionnez tous les modificateurs qui s'appliquent à ce tir (9/3). Combinez ces modificateurs avec l'habileté aux armes du tireur pour obtenir un modificateur final. Soustrayez le modificateur final à la chance pour toucher de base pour déterminer la Chance pour Toucher Finale. Si la Chance pour Toucher Finale est supérieure à 8 ou inférieure à 0, traitez la comme un 8 ou un 0, respectivement.
5. Lancez un dé
Si le résultat est inférieur ou égal à la Chance pour Toucher Finale, la cible est atteinte ; passez à l'étape 6. Si le résultat est supérieur, le tir est raté ; passez directement à l'étape 7. Un jet de dé de 0 est toujours une réussite, alors qu'un jet de dé de 9 est toujours un échec.
6. Déterminez les Dégâts
Si la cible est touchée, lancez un dé et croisez le résultat avec l'arme utilisée dans la Table des Dommages de la section du Tableau des Armes pour déterminer ce qui arrive à la cible (paniqué, blessé, invalide, ou tué), et si une pénétration se produit (voir Dégâts, 13).
7. Faites un Jet de Pourcentage et Reportez vous à la Colonne Plus de Munitions du Tableau des Armes
Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, le tir à utilisé un chargeur de munitions (voir 9/5).

EXEMPLE DE TIR : *Le soldat C est accroupi en T3 de la carte A et fait un tir instinctif avec son fusil semi-automatique sur le soldat Q debout en P9. Déterminons si l'arme de C s'enraye en regardant la probabilité de panne du fusil semi-automatique et en lançant un dé de pourcentage ; si le résultat est inférieur ou égal à 5, le fusil s'enraye. Ici, nous obtenons un 12, donc tout va bien. La portée est déterminée en comptant les hexs de T3 à P9, en ne comptant pas T3 mais en comptant P9 ; soit 8 hexs, ce qui est une portée moyenne pour un fusil semi-automatique. La Chance pour Toucher de Base à moyenne portée est de 4, qui est modifiée par l'habileté aux armes du soldat C de –1, ce qui réduit la chance de base de 1; le soldat Q est debout dans un hex de terrain clair, ce qui donne un modificateur de +1 (voir la Table des Modificateurs au Tir). Finalement, la chance de base est encore réduite de 2 à cause du tir instinctif. Les chances finales de faire mouche sont donc : 4 + (-1+1-2) = 2. Le tir touche donc sur les résultats de 0, 1 et 2.Le jet de dé donne 1 : le tireur a touché sa cible. On lance un dé sur la table des blessures : on obtient 4 qui indique que le soldat Q est blessé. On lance enfin un dé de pourcentage pour connaître la dépense de munitions : on obtient 17 qui est plus petit que 25, donc le chargeur est vide et une case de munitions est barrée.*

9/2 Tir contre des cibles multiples.

Un hex cible contenant plus d'un seul soldat ennemi est une cible multiple. Un soldat US qui tire sur une cible multiple peut choisir comme cible un des Allemands qu'il peut voir. Un soldat Allemand qui tire dans un hex de cible multiple, doit tirer sur le soldat US dans l'attitude la plus exposée (debout, puis accroupi, puis à plat ventre). En cas d'égalité, tirez la cible au sort.
Un soldat faisant un tir visé avec une arme automatique contre une cible multiple reçoit un bonus de +1 à sa Chance Pour Toucher de Base pour chaque cible présente dans l'hex après la première. De plus, sa cible déclarée est sa cible *principale*, et si il la touche, il peut également être capable d'atteindre d'autres soldats dans l'hex avec le même tir (voir Dommages, 13/6).

9/3 Modificateurs au Tir

Un certain nombre de modificateurs basés sur l'attitude de la cible, le terrain qu'elle occupe, le type de tir entrepris (visé ou instinctif), l'Habileté aux Armes du tireur, et d'autres variables affectent la chance qu'un tir atteigne sa cible. Chaque modificateur est exprimé par un chiffre positif ou négatif. Additionnez tous les modificateurs qui s'appliquent à un tir pour obtenir le modificateur final. Puis ajoutez ou soustrayez ce modificateur final à la Chance Pour Toucher de Base afin de déterminer la Chance Pour Toucher Finale. Si la Chance Pour Toucher Finale est supérieure à 8 ou inférieure à 0, traitez la comme 8 ou 0, respectivement.
Le Tableau des Modificateurs de Tir est utilisé pour déterminer les modificateurs basés sur l'attitude de la cible et le terrain. Croisez l'attitude de la cible avec le terrain qu'elle occupe pour obtenir un modificateur positif ou négatif. L'attitude et le terrain du tireur n'affectent pas le tir (Exception : véhicules, 17). Le Tableau des Modificateurs de Tir donne aussi tous les autres modificateurs pouvant affecter le tir.

9/4 Panne et Réparation des Armes

Lorsqu'une arme est tirée ou lancée, et que vous obtenez un jet de pourcentage inférieur ou égal à la valeur dans la colonne panne du Tableau des Armes, l'arme s'est enrayée et aucun tir ne se produit.

REPARER UNE ARME ENRAYEE
Une arme enrayée (mais pas un explosif ou un obus) peut être réparée en réussissant une action de Réparation (5/3 ou 6/7). Lancez un dé et consultez la Table de Réparation. Un Allemand avec une arme enrayée utilisera son arme secondaire si il en a une ; sinon il tentera de réparer son arme. Lorsqu'un paragraphe d'action Allemande demande un tir, il tentera une réparation à la place. Si un Allemand n'a plus d'arme à cause de sa destruction ou du manque de munitions, il tentera d'en acquérir une d'un autre Allemand, ou d'un soldat US inactif dans son hex en utilisant l'action Ramasser/Echanger une Arme (5/3, 6/7). Utilisez cette action à la place de l'action inscrite sur sa carte du moment qu'il est dans un hex avec une arme à portée.

9/5 Dépense de Munitions

DEPENSE DE MUNITIONS US
Un soldat US peut transporter jusqu'à six Cases de Munitions de chargeurs, de grenades, ou d'obus de bazooka. Chaque charge explosive nécessite une Case de Port pour être transportée. Lorsqu'un soldat lance une grenade, une charge explosive ou tire avec un bazooka, tracez un **X** dans la case appropriée. Lorsqu'il utilise une arme, il y a une chance qu'un chargeur de munitions soit utilisé. Faites un jet de pourcentage dans la colonne Plus de Munitions. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué pour l'arme utilisée, alors un chargeur est dépensé. Le

type d'arme pour le chargeur dépensé doit correspondre à l'arme utilisée. Un chargeur récupéré (sur un autre soldat) par un soldat au cours d'une mission peut être noté dans n'importe quelle Case de Munitions vide, y compris une case indiquant un chargeur dépensé. N'oubliez pas d'indiquer correctement que le soldat n'a plus son chargeur.

Si un soldat à un chargeur pour une arme personnelle ou d'équipe, alors le rechargement est automatique. Un bazooka doit être rechargé en utilisant l'action de Préparation de bazooka.

DEPENSE DE MUNITIONS ALLEMANDES

Les soldats Allemands n'ont pas de Cases de Munitions et ne dépensent pas de chargeurs lorsqu'ils tirent. Les Allemands peuvent tomber en panne de munitions suite à la lecture d'un paragraphe. Si un soldat US récupère une arme Allemande qui n'est pas tombée en panne de munitions, alors cette arme est supposée avoir un chargeur ou obus, qui est noté dans une Case de Munitions du soldat US.

9/6 Termes des Tirs Allemands

Lorsqu'un Allemand tire, il utilise son arme principale, à moins qu'il n'ait plus de munitions. Si il a plusieurs armes, l'arme principale est celle avec la meilleure chance de toucher (généralement une mitraillette ou un fusil). Les grenades ne sont jamais des armes principales. Les grenades sont toujours utilisées lorsqu'un paragraphe l'indique expressément. Lorsqu'un paragraphe indique qu'un Allemand tire, un ou plusieurs des termes suivants seront utilisés :

Meilleur Tir : Le tir visé est le meilleur tir possible, puis le tir instinctif. Si un soldat est incapable de faire un tir visé, alors il fera un tir instinctif. Certains paragraphes indiquent spécifiquement que c'est un tir instinctif qui doit être fait.

Cible la Plus Proche : La cible visible la plus proche est déterminée en comptant les hexs depuis l'hex de l'Allemand (exclus) jusqu'à l'hex US (inclus). Si il y a deux cibles ou plus à égale distance, tirez sur la plus facile. Si il y a encore égalité, tirez la cible au hasard.

Cible la Plus Facile : La cible la plus facile est celle qu'un Allemand à la plus grande chance de toucher. Si il y a deux cibles ou plus aussi faciles, tirez sur la plus proche. Si il y a encore égalité, tirez la cible au hasard.

9/7 Armes d'Equipe

Les mitrailleuses légères, moyennes et lourdes sont des armes d'équipe et sont représentées par leurs propres marqueurs, qui représentent l'arme préparée d'un côté et non préparée de l'autre.

TRANSPORTER UNE ARME D'EQUIPE

Une arme d'équipe doit être transportée en pièces détachées par deux soldats. Ecrivez le nom de l'arme dans les cases équipement des deux soldats. Une mitrailleuse légère ou moyenne nécessite trois cases d'équipement, alors qu'une mitrailleuse lourde en nécessite quatre. Une mitrailleuse ne peut être transportée que par deux soldats, jamais plus.

Lorsqu'une arme d'équipe est déplacée, son marqueur doit avoir la face non préparée visible. Le marqueur peut se déplacer avec n'importe lequel des soldats possédant des éléments de l'arme. Les soldats transportant les éléments de l'arme ne sont pas obligés de rester dans le même hex, mais l'arme ne peut pas être préparée au tir avant que les deux soldats transportant les éléments ne soient dans le même hex. Lorsque cette obligation est respectée pendant les Opérations, l'arme est préparée ; retournez le marqueur. Si les Rounds sont en cours, un des soldats de l'hex doit dépenser une action pour préparer l'arme. Lorsque l'arme d'équipe est préparée, elle le reste jusqu'à ce qu'un de ses éléments quitte l'hex. Il n'y a pas de coût pour "démonter" une arme d'équipe ; déplacez simplement un soldat avec un élément de l'arme et retournez le marqueur.

UTILISER UNE ARME D'EQUIPE

Une arme d'équipe préparée peut être utilisée par un soldat ou par deux soldats agissant ensemble. Un soldat doit être accroupi pour utiliser une arme d'équipe.

Une arme d'équipe utilisée par un seul soldat l'est toujours en tir instinctif. Si il y a deux soldats dans l'hex, alors chacun d'eux peut faire un tir instinctif, au coût d'une action chacun. Un maximum de deux soldats peuvent utiliser une même arme d'équipe pendant un Round, quel que soit le nombre de soldats présents dans l'hex.

Deux soldats peuvent combiner leurs actions pour faire un seul tir visé. Dans ce cas, les deux soldats dépensent chacun une action simultanément, et le tir est résolu comme un tir visé. Les deux marqueurs d'AR des soldats ne doivent pas nécessairement occuper le même espace de Tour. Par exemple, si un soldat a deux tours et sont partenaire n'en a qu'un ils peuvent utiliser l'arme ensemble lorsque le premier soldat peut agir. Lorsque deux soldats utilisent une arme d'équipe ensemble, déclarez un soldat comme étant le tireur et utilisez sa WS pour résoudre le tir. L'autre soldat est supposé alimenter la mitrailleuse en munitions. Par contre, lorsque deux Allemands utilisent une arme d'équipe, c'est l'Allemand avec la WS la plus haute qui tire, à moins qu'un paragraphe ou que la carte du soldat n'indique autre chose. Pour le second tour, seul le premier soldat peut utiliser l'arme, car le second n'a plus de tours. Le tir est un tir instinctif, car un seul soldat utilise l'arme.

EXEMPLE D'ARME D'EQUIPE : *Les Allemands S et T utilisent une mitrailleuse moyenne. L'Allemand T à deux tours, tandis que l'Allemand S n'en a qu'un. Personne n'est blessé, et les cartes des Allemands indiquent que S tir pendant que T l'aide. Le tour de T arrive en premier, et T et S utilisent la mitrailleuse en tir visé. Le marqueur d'AR de T est déplacé dans l'espace 1 Tour, et celui de S est déplacé dans l'espace Complete.. Le tir est ensuite résolu en utilisant la WS de S. Lorsque T fait son second tour, le tir doit être un tir instinctif avec la WS de T, parce que seul T utilise l'arme.*

9/8 Bazookas

Un bazooka est une arme personnelle, mais contrairement aux autres armes personnelles, elle ne peut pas être utilisée en tir instinctif. Un pion bazooka est placé sur la carte avec le soldat qui le transporte. Le pion représente le bazooka préparé d'un côté et vide de l'autre. Il doit être préparé avant d'être utilisé. La préparation nécessite une action pour charger l'arme. Le soldat qui charge doit être debout ou accroupi. Une fois chargé, il le reste jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Chaque tir utilise un obus de bazooka ; rayez la case de munitions du soldat. Un soldat transportant l'arme chargée peut se déplacer avec sans aucun effet. Un bazooka peut être préparé par un soldat autre que le soldat qui le transporte si ils occupent tous les deux le même hex. Pour cela, l'autre soldat dépense une action et l'arme est préparée. Elle peut ensuite être utilisée si son porteur a une action.

Un bazooka est à la fois une arme explosive et à pénétration. Lorsque vous tirez au bazooka contre un soldat, utilisez le résultat Personnel. Si l'hex contient plusieurs cibles actives, utilisez le résultat Personnel du bazooka contre le soldat cible, puis faites un jet séparé par soldat dans l'hex en utilisant la ligne Grenade à l'Intérieur du Tableau des Armes. Donc, un seul obus de bazooka peut blesser plusieurs soldats dans un hex.

Lors d'un tir contre un bâtiment ou un véhicule, utilisez le résultat Pénétration. Si un bazooka rate son tir, il n'y a aucun effet. L'obus *ne se disperse pas* comme une grenade ou une charge explosive. Un obus de bazooka qui touche un bâtiment ou un véhicule peut causer l'effondrement du bâtiment (13/5) ou la destruction du véhicule (17).

10. Grenades/Charges Explosives

Pendant les Rounds d'Actions, un soldat debout ou accroupi peut préparer et lancer une grenade ou une charge explosive si il en possède une. Contrairement aux tirs, les grenades et les charges explosives peuvent être lancées dans un hex que le soldat ne peut pas voir. De plus, elles peuvent être lancées vers le haut ou le bas d'un escalier comme dans le clocher de l'hex S13 (carte B). Les lancers de grenades et charges explosives, comme les tirs, sont résolus un par un ; les dégâts sont appliqués immédiatement et il y a une chance que l'arme "s'enraye". Lorsqu'un soldat lance une grenade, rayez la case de munitions qui la contient. Rayez la case d'équipement de la charge explosive lorsque le soldat qui la transporte l'utilise.

10/1 Procédure de Lancer de Grenade/Charge Explosive

La procédure suivante est très proche de celle utilisée pour résoudre les tirs, mais diffère de quelques façons importantes :

1. Choix de la Cible
Un soldat peut lancer une grenade jusqu'à six hexs si il est debout, ou jusqu'à trois hexs si il est accroupi. Il ne peut pas en lancer si il est à plat ventre. Une charge explosive peut être lancée jusqu'à trois hexs si le soldat est debout, et ne peut pas être lancée si le soldat est accroupi ou à plat ventre. L'hex cible n'a pas besoin d'être dans sa LDV, mais la chance de toucher est meilleure si c'est le cas. Aucune arme ne peut être lancée dans ou hors d'un bâtiment à travers un côté d'hex de mur qui n'a pas d'ouverture.

2. Détermination de la Portée
Une grenade/charge explosive ne peut pas être lancée dans le même hex que le lanceur. Si elle est lancée dans un hex adjacent, utilisez la Chance de Base Adjacent du Tableau des Armes. Sinon, comptez la portée en hexs depuis l'hex du lanceur (exclus) jusqu'à l'hex cible (inclus) et localisez le résultat sur le Tableau des Armes pour déterminer la portée : courte, moyenne ou longue.

3. Déterminer la Chance de Toucher
Comme pour un tir, déterminer la Chance de Toucher de Base en fonction de la portée. Puis modifiez cette Chance en utilisant les modificateurs donnés dans le Tableau des Modificateurs de Lancer de Grenade/Charge Explosive qui s'appliquent afin de déterminer la Chance de Toucher Finale. **Note :** Le Tableau des Modificateurs de Tirs n'est pas utilisé ; donc l'attitude de la cible et le terrain dans l'hex cible n'ont aucun effet ; il n'y a pas non plus de décalages pour les tirs visés ou instinctifs.

4. Lancer un Dé
Si le résultat est inférieur ou égal à la Chance de Toucher, alors la grenade/charge explosive atterrit dans l'hex cible, passez à l'étape 5. Si le résultat est supérieur à la Chance de Toucher, alors la grenade/charge explosive est dispersée (10/3). Un jet de 0 est toujours une réussite ; un jet de 9 est toujours un échec.

5. Déterminer les Dégâts de la Cible
D'abord, faites un jet de pourcentage pour déterminer si la grenade/charge explosive explose. Si le résultat est 5 ou moins, elle n'explose pas et il n'y a aucun effet ; sinon elle explose. Si la grenade/charge explosive atterrit dans un hex contenant plusieurs soldats (amis, ennemis, ou les deux), lancez un dé et déterminez le résultat à l'intersection de la ligne Grenade ou Charge Explosive dans la portion Dégâts de la Table des Armes. L'étendue des dégâts causés par une grenade ou une charge explosive dépend de si la cible se trouve à l'extérieur ou à l'intérieur. Utilisez la ligne de dégâts qui s'applique. *Tous les soldats* présents dans l'hex subissent des dégâts. Faites un jet séparé par soldat. Un soldat à plat ventre panique au lieu d'être blessé si le résultat est dans la colonne Wnd/Prone.

Si un soldat est à plat ventre dans un hex où une grenade explose, il est considéré Paniqué plutôt que Blessé is le résultat de dommage est situé dans la colonne Wnd/Prone. Par exemple, dans la colonne Grenade à l'extérieur, un résultat de 5 ou 6 est traité comme une blessure si le soldat est debout ou agenouillé, et comme une panique s'il est à plat ventre.

Les deux soldats US sont en alerte et doivent faire un test de Point de Commandement. L'un d'entre eux réussit mais n'a plus de tours et tombe à plat ventre. Le second a un tour, ce qui lui permettrait de relancer la grenade hors de l'hex si il réussit son test de Point de Commandement, mais il rate et reste debout. En utilisant la ligne Grenade en Extérieur, le résultat pour le soldat à plat ventre est "5", donc il panique au lieu d'être blessé. Le soldat debout obtient un "6" et est blessé ; si il avait été à plat ventre, il aurait paniqué à la place.

10/2 Test de PC pour Relancer une Grenade

Lorsqu'une grenade ou une charge explosive atterrit dans un hex, chaque soldat en alerte présent dans l'hex peut faire un test de PC spécial (5/7). Si le soldat qui a réussit le test a encore des tours et est debout ou accroupi, il peut immédiatement dépenser un tour pour relancer la grenade/charge explosive hors de portée où elle explose sans dommages. Un soldat non blessé qui réussit le test mais n'a plus de tours peut immédiatement tomber à plat ventre (gratuitement). Un soldat qui rate le test ne peut pas réagir. Les soldats qui ne sont pas en alerte ou qui sont paniqués ne peuvent pas faire ce test. Les soldats Allemands font ce test même si aucun paragraphe ne le leur demande. Les chars et les soldats dans un véhicule ne peuvent pas faire ce test.

10/3 Dispersion

Lorsque le résultat du dé dépasse la Chance de Toucher, la grenade ou la charge explosive dévie dans un autre hex que l'hex cible. Pour déterminer où atterrit la grenade ou la charge explosive, consultez le diagramme de dispersion qui suit.

Utilisez le diagramme A à moins que la LDV entre l'hex du lanceur et l'hex cible ne passe *exactement* entre les deux hexs adjacents à l'hex cible (dans ce cas, utilisez le diagramme B). Lancez un dé pour déterminer où atterrit la grenade/charge explosive. Notez qu'un lancer depuis un hex adjacent à l'hex cible peut toujours atterrir dans l'hex cible si le résultat est entre 6 et 9. Une grenade/charge explosive qui atterrit dans un hex suite à une dispersion explose et touche les soldats dans cet hex comme si c'était l'hex cible original.

10/4 Charges Explosives

Une charge explosive est un ensemble d'explosifs mis dans une boîte (généralement du TNT dans une sacoche en tissus) utilisée pour détruire des bâtiments et assimilés. Pour les règles du jeu, elles sont traitées exactement comme des grosses grenades, avec les exceptions suivantes :

✶ Elles nécessitent une case d'équipement pour être transportées au lieu d'une case de munitions.
✶ Les charges explosives sont plus destructrices que les grenades.
✶ Un soldat doit être debout pour pouvoir lancer une charge explosive.
✶ Une charge explosive ne peut pas être lancée à plus de trois hexs.

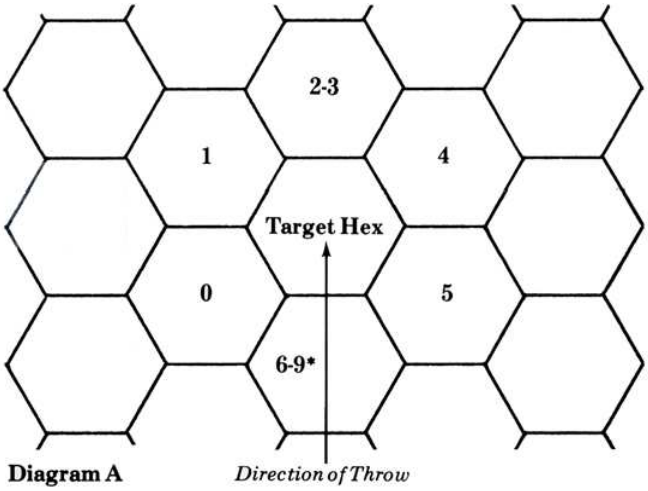


Diagram A

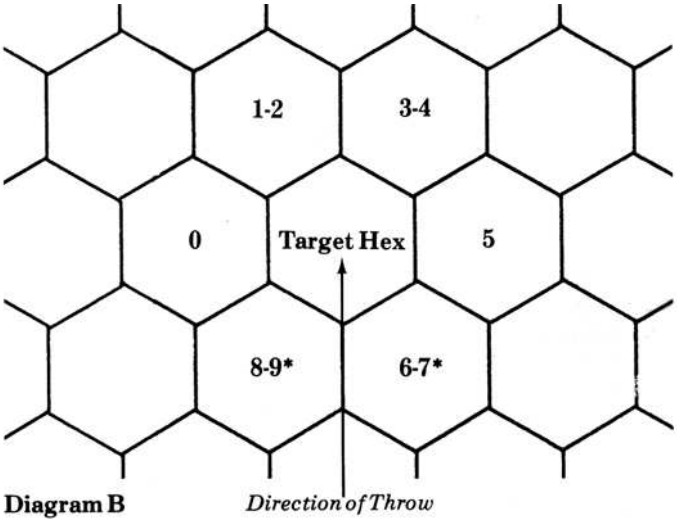


Diagram B

11. Corps a Corps

Pendant les Rounds d'Actions, un soldat debout peut faire une action de corps à corps ou de mouvement/corps à corps pour attaquer un soldat ennemi dans le même hex. Le corps à corps ne dépense pas de munitions. Les corps à corps sont résolus un par un. Un soldat ne peut attaquer qu'un seul soldat ennemi en corps à corps, même si il y en a plusieurs dans l'hex.

11/1 Procédure de Corps à Corps

Pour faire un corps à corps, le soldat qui attaque doit être debout et occuper le même hex que le soldat qu'il attaque. Si l'attaquant n'est pas dans le même hex que le soldat qu'il désire attaquer, il doit faire une action de mouvement/corps à corps (11/3) pour entrer dans l'hex du défenseur et l'attaquer. La procédure suivante est utilisée pour résoudre un corps à corps:

1. Choix de la Cible
Si il y a plusieurs soldats ennemis dans l'hex, choisissez celui qui sera la cible de l'attaque. Un soldat Allemand doit attaquer le soldat US dans l'attitude la plus désavantageuse. Il y a deux catégories d'attitudes : être à plat ventre ou blessé est le plus désavantageux ; puis accroupi/debout. En cas d'égalité, tirez la cible au sort.

2. Choix de Capturer ou Tuer
Un soldat US peut tenter de capturer ou tuer un Allemand, selon votre choix (11/2). Un Allemand fera toujours une attaque pour tuer.

3. Déterminer la Chance de Toucher
La Chance de Toucher de Base est toujours la même, comme indiqué dans la Table des Armes. La Chance de Toucher est modifiée par les modificateurs de la Table des Modificateurs de Corps à Corps qui s'appliquent à cette attaque.

4. Lancer un Dé
Si le résultat est inférieur ou égal à la Chance de Toucher Finale, la cible est touchée ; passez à l'étape 5. Si le résultat est supérieur, l'attaque rate; passez l'étape 5. Un résultat de 0 est toujours une réussite ; un résultat de 9 est toujours un échec.

5. Déterminer les Dégâts
Si la cible est touchée, lancez un dé et croisez le résultat avec la ligne Capturer ou Tuer, selon le cas, dans la Table de Corps à Corps pour déterminer les dégâts subis par la cible. Certains résultats sont traités comme une capture si la cible est à plat ventre ou blessée, comme indiqué dans la ligne Capturer de la table.

EXEMPLE DE CORPS A CORPS : *Le soldat US D bouge d'un hex pour faire un corps à corps et tuer l'Allemand X, qui est debout et ne panique pas et n'est pas blessé. La Chance de Toucher de Base pour un corps à corps est 7, qui est modifiée par la WS de D de +1 ; il y a un modificateur de –3 pour la charge ; et l'Allemand à une WS de +2, qui est soustraite de la Chance de Toucher de Base de 7, ce qui donne une Chance de Toucher Finale de 3. On lance un dé ; si le résultat est 4 ou plus, il n'y a aucun effet ; si le résultat est 3 ou moins, le soldat X est touché. Pour cet exemple, le résultat est 2, donc le soldat est touché. En consultant la Table de Corps à Corps dans la ligne Tuer avec un résultat de 7, ce qui immobilise l'Allemand.*

11/2 Capture

Un soldat US en corps à corps peut tenter de capturer sa cible, au lieu de la tuer. Si il le fait et qu'il touche sa cible, un résultat capture peut être obtenu sur la Table de Corps à Corps.

Un Allemand capturé tombe immédiatement à plat ventre, si il n'y était pas déjà, et un marqueur capturé est placé dessus. Le marqueur d'AR Allemand est immédiatement déplacé dans l'espace Inactif de la Piste d'AR, et ses actions sont déterminées par le soldat qui le garde. Un Allemand capturé perd les tours qu'il lui reste et ne reçoit pas de tours avant d'avoir été libéré. Tout l'équipement possédé par un soldat capturé peut lui être pris, en utilisant l'Action Ramasser/Echanger de l'Equipement. Comme un Allemand capturé est inactif, le jeu peut repasser des Rounds d'Actions aux Opérations si tous les Allemands de la carte sont capturés ou inactifs.

Un Allemand capturé peut être déplacé par un soldat US occupant le même hex, pendant les Opérations ou les Rounds ; par contre, pendant les Rounds, la Capacité de Mouvement de l'Allemand et de son garde est réduite à 2. L'Allemand a un changement d'attitude gratuit (à moins d'être blessé). Si un Allemand capturé se retrouve dans un hex sans soldat US actif, par choix ou non, il est immédiatement libéré ; retirez son marqueur capturé et commencez les Rounds, si les Rounds ne sont pas déjà en cours. Il reçoit des tours normalement à partir du prochain Round d'Action. L'Allemand est activé et tous les soldats US sont automatiquement en alerte. Si il n'y a pas de soldat US en vue au début du round, le soldat Allemand est définitivement retiré de la carte (il s'est enfui). Si il y a des soldats US en vue, utilisez la colonne d'auto préservation pour déterminer ses Actions (quelle que soit la Condition ou les indications ultérieures données dans un paragraphe).

Vous ne pouvez pas tirer sur les prisonniers, ni les forcer à marcher dans un champ de mines, ni les attacher, ou les blesser intentionnellement.

11/3 Charge

Un soldat qui ne commence pas son tour dans le même hex que sa cible peut faire une Action de Mouvement/Charge pour entrer dans l'hex puis attaquer. Il ne peut dépenser que la moitié de sa Capacité de Mouvement (arrondie à l'inférieur) pour entrer dans l'hex. Donc, un soldat avec une CM de 3 ne pourrait pas traverser une fenêtre pour entrer dans l'hex du défenseur, car cela lui coûterait 2 PM, alors que sa CM réduite de moitié n'est que de 1. Un corps à corps avec une charge est fait avec un modificateur supplémentaire de –3 à la Chance de Toucher, comme indiqué dans la Table des Modificateurs de Corps à Corps.

11/4 Modificateurs de Corps à Corps

Lors d'un corps à corps, la WS de l'attaquant est utilisée pour modifier la Chance de Toucher de Base. De plus, si le soldat attaqué ne panique pas et n'est pas blessé et à une WS de +1 ou +2, alors sa WS est *soustraite* de la Chance de Toucher de Base (une WS de 0 ou moins n'a aucun effet). Un soldat US qui n'est pas en alerte lorsqu'il est attaqué ne peut pas utiliser sa WS pour modifier l'attaque Allemande. Un soldat qui n'est pas en alerte et qui est attaqué est automatiquement mis en alerte après la résolution du corps à corps.

La Chance de Toucher de Base est modifiée par –2 si l'attaquant est déjà blessé lors de la résolution de l'attaque. Si la cible est blessée, elle ne peut pas modifier l'attaque avec sa WS. Sinon, les blessures n'ont pas d'autres effets.

La Chance de Toucher de Base est modifiée par –3 si l'attaquant fait un mouvement de charge.

Tous les modificateurs sont additionnés pour obtenir un modificateur final qui modifiera la Chance de Toucher de Base, afin de déterminer la Chance de Toucher Finale.

12. Mines et Mines Pièges

Pendant les Opérations et les Rounds, vos soldats peuvent sauter sur des mines ou des mines pièges.

12/1 Procédure de Mine Piège

Lorsqu'un soldat US entre dans un hex pendant les Opérations ou pendant les Rounds, un paragraphe peut indiquer que l'hex contient une mine piège posée par les Allemands. Le premier soldat US qui entre dans un tel hex doit faire immédiatement un test de PC (5/7). Si le test est réussi, le soldat n'est pas affecté et la mine piège n'existe plus dans cet hex (placez un marqueur de mine piège 'boobytrap' dans l'hex). Si le test est raté, la mine piège explose et le soldat subit des dégâts comme si il avait été touché par une explosion de grenade en intérieur (même si il est dans un hex à l'extérieur). Lorsque la mine piège a explosé, elle n'existe plus (placez un marqueur de mine piège 'boobytrap' dans l'hex). Si plusieurs soldats entrent en même temps dans un hex piégé, c'est le soldat avec la PC la plus élevée qui fait le test ; par contre, si la mine piège explose, *tous les soldats* présents dans l'hex subissent des dommages (faites un jet séparé par soldat).

12/2 Procédure de Mine

Les mines sont similaires aux mines piège, sauf que ce sont des éléments permanents. Lorsqu'un soldat US entre dans un hex, un paragraphe peut indiquer que cet hex est un champ de mines ; placez un marqueur de champ de mines dans l'hex. Ce soldat US, *et chaque soldat US entrant ultérieurement dans cet hex*, doit faire un test de PC (5/7). Si le test réussi, il n'est pas touché, mais le champ de mines peut toujours affecter d'autres soldats. Si le test rate, une mine du champ explose et le soldat subit des dommages comme si il avait été touché par une grenade en intérieur. Les autres soldats dans l'hex ne *sont pas* affectés par l'explosion. Si plusieurs soldats entrent dans un champ de mines en même temps, chaque soldat fait un test de PC séparément, et seuls ceux qui ratent leur test subissent les effets de l'explosion d'une mine. Les champs de mines ont un nombre de mines illimité et ne sont donc jamais détruits et ne tombent jamais à court de mines.

13. Dégâts

Les résultats d'un combat réussi (tir, corps à corps, champ de mines, etc.) infligent des dommages à la cible de l'attaque. Si la cible est un soldat, elle sera soit blessée, immobilisée, tuée ou paniquée. Si la cible est un véhicule ou un mur, elle peut être pénétrée par le tir, et l'équipage ou les personnes derrière le mur peuvent aussi subir des dégâts. La section Table des Dégâts de la Table des Armes et de la Table de Corps à Corps détermine les dégâts causés aux soldats. La Table des Dégâts détermine les résultats de pénétration contre les murs et les véhicules. Les soldats guérissent de leurs blessures et immobilisation entre les missions lorsque vous jouez en campagne.

13/1 Panique

Un résultat commun à la Table de Dégâts et de Corps à Corps est la Panique. Ce résultat est identique à la Panique que peut subir un soldat pendant la Séquence d'Actions (6/4), sauf que cette panique se produit dans le Round lui même. Un soldat paniqué est soumis aux restrictions suivantes :

✶ Si les Rounds sont en cours, il perd les tours qu'il lui reste pour le Round en cours ; déplacez le marqueur d'AR dans l'espace Panique. Il ne peut plus rien faire pour ce Round, y compris le changement d'attitude gratuit. Il reste immobile jusqu'à la fin du Round. A la fin du Round, il tombe à plat ventre (si il n'y était pas). En Opérations, la Panique n'a aucun effet.

✶ Un chef paniqué n'a plus de rayon de commandement et ne peut plus donner de tours à d'autres soldats ni mettre d'autres soldats en alerte (6/3).

✶ Un soldat paniqué ne peut pas utiliser sa Compétence d'Armement si il se défend dans un corps à corps.

✶Un soldat paniqué tombe à plat ventre à la fin du Round, si il n'y était pas déjà.

13/2 Blessures

Un soldat blessé est soumis aux restrictions suivantes :

✶ Lorsque la blessure se produit, le soldat tombe immédiatement à plat ventre si il n'y était pas déjà. Placez un marqueur blessé (wounded) dessus. Le marqueur blessé reste sur le soldat jusqu'à la fin de la mission (à moins qu'il ne soit immobilisé ou tué).

✶ Un soldat blessé perd les tours qu'il lui reste dans le Round en cours ; déplacez son marqueur d'AR dans l'espace Complete de la piste d'AR.

✶ Un soldat blessé ne peut recevoir qu'un seul tour par Round. Si un résultat de la Séquence d'Action indique que le soldat doit recevoir deux tours, placez son marqueur d'AR dans l'espace 1 tour à la place.

✶ Un soldat blessé ne peut pas utiliser sa Compétence d'Armement pour modifier la Chance de Toucher d'un soldat l'attaquant au corps à corps. De plus, lorsqu'un soldat blessé attaque en corps à corps, il subit un modificateur de –2.

✶ Le nombre total de cases d'équipement d'un soldat blessé est réduit de un ; rayez une des cases. Si il transporte deux cases d'équipement, il doit immédiatement lâcher le contenu d'une des cases. Si l'élément transporté nécessite deux cases, il doit immédiatement le lâcher.

✶ Un soldat blessé ne peut pas recevoir de tours ni être mis en alerte par un chef (6/3).

✶ Il y a un modificateur de –2 lorsqu'un soldat blessé essaie de lancer une grenade ou une charge explosive.

✶ Il y a un modificateur de –1 à la Chance de Toucher de Base lorsqu'un soldat blessé utilise tire avec une arme.

✶ Un soldat blessé à sa Capacité de Mouvement réduite à 2 jusqu'à la fin de la mission. Notez la CM réduite sur la feuille de groupe.

✶ Un soldat blessé ne reçoit jamais de changement d'attitude gratuit. La seule façon de changer d'attitude est de dépenser un Point de Mouvement.

✶ Un soldat blessé qui est immobilisé ou qui subit une seconde blessure est immobilisé.

13/3 Immobilisation

Un soldat immobilisé est soumis aux restrictions suivantes :

✶ Lorsque l'immobilisation se produit, le soldat tombe immédiatement à plat ventre si il n'y était pas déjà. Il reste à plat ventre jusqu'à la fin de la mission. Placez un marqueur immobilisé (Incapacited) dessus (il y restera jusqu'à la fin de la fin de la mission, à moins qu'il ne soit tué).

✶ Un soldat immobilisé ne peut plus faire aucune action d'aucune sorte jusqu'à la fin de la mission. Déplacez son marqueur d'AR dans l'espace Inactif de la piste d'AR.

✶ Un soldat immobilisé, qu'il soit US ou Allemand, ne peut pas être attaqué de façon intentionnelle. Les attaques non intentionnelles, comme une grenade se dispersant dans l'hex d'un soldat immobilisé sont autorisées. Un soldat peut tirer dans un hex contenant un soldat immobilisé, mais ce soldat n'est pas une cible et ne peut donc pas être touché.

✶ Un soldat immobilisé peut être déplacé d'un hex à un hex adjacent par un soldat actif debout, ou mis ou retiré d'un véhicule par un soldat actif debout. Par contre, à chaque fois qu'une telle action est faite, vous devez lancer un dé ; sur un résultat de 0 le soldat meurt (il ne se passe rien pour tout autre résultat). Ce jet de dé est fait lorsqu'un soldat immobilisé est déplacé d'un hex à un autre, ou lorsqu'il est mis dans un véhicule.

✶ Un soldat immobilisé qui subit une blessure ou une seconde immobilisation est tué.

13/4 Tué

Lorsqu'un soldat subit un résultat tué, il meurt. Déplacez son marqueur d'AR dans l'espace inactif de la piste d'AR. Il peut être déplacé par un autre soldat comme un soldat immobilisé (mais sans faire le jet de dé).

13/5 Pénétration

Certaines armes ont la capacité de pénétrer leur cible, ce qui est indiqué par une gamme de nombres sous les résultats de Pénétration dans la Table des Dégâts du Tableau des Armes. La pénétration ne s'applique qu'aux tirs contre un mur ou un véhicule. Les effets de la pénétration dépendent de si l'arme utilise ou non un obus explosif. Les bazookas et les armements principaux des chars tirent des obus explosifs ; toutes les autres armes tirent des balles non explosives. Il y a trois niveaux de pénétration :

Pénétration Légère : Si l'obus est explosif, la surface pénétrée est détruite. Si il n'est pas explosif, le tir passe à travers un mur en bois ou une surface de véhicule non blindée.

Pénétration Moyenne : Si l'obus est explosif, la surface pénétrée est détruite. Si il n'est pas explosif, le tir passe à travers tout type de mur ou de surface de véhicule, sauf une surface de véhicule fortement blindée.

Pénétration Forte : Quel que soit le type de tir, explosif ou non, le tir passe à travers et détruit n'importe quel type de mur ou surface de véhicule.

Un mur peut être la cible d'une attaque, dans ce cas on ajoute 4 à la Chance de Toucher de Base. Un soldat occupant un hex lorsqu'un de ses côté d'hex de mur est pénétré (mais pas détruit) peut être touché par le tir. Lancez un dé. Un soldat à plat ventre est touché sur un résultat de 0 ; un soldat accroupi est touché sur un résultat de 0 ou 1 ; un soldat debout est touché sur un résultat de 0, 1 ou 2. Si le soldat est touché, déterminez les dégâts normalement. Si il y a plusieurs soldats dans l'hex, le tir touche d'abord le soldat dans l'attitude la plus exposée. Si il y a deux soldats ou plus dans l'attitude la plus exposée, tirez au sort la cible de l'attaque. Si un hex avec plus d'un soldat actif est attaqué par un tir visé d'arme automatique, lancez un dé pour *chaque* soldat pour voir si il est touché.

Si un mur est détruit, tous les soldats dans l'hex de bâtiment bordé par ce mur sont automatiquement touchés. Déterminez les dégâts pour chaque soldat comme si ils avaient été touchés par un tir de fusil semi automatique. Un mur détruit est traité comme un côté d'hex clair. Si un hex de bâtiment a deux de ses côtés d'hex détruits, le bâtiment s'effondre et devient un hex de ruine. Tout soldat occupant l'hex lorsque ceci se produit est automatiquement tué.

13/6 Dégâts d'un Tir Visé d'Arme Automatique

Si un tir visé avec une arme automatique est fait, il y a une chance que le tir touche plusieurs cibles dans l'hex. Si la cible principale d'un hex multi-cibles (voir 9/2) est touchée par un tir d'arme automatique, faites un jet de dégâts et appliquez le résultat à la cible principale normalement. Si le dé de dégâts est supérieur à 0, relancez le dé. Si le résultat du second dé est *inférieur* au résultat du premier dé, appliquez les dégâts indiqués à une seconde cible dans l'hex. Si il y a une troisième cible dans l'hex et que la seconde a été touchée, relancez encore le dé ; si le résultat du troisième dé est inférieur au résultat du second dé, appliquez les dégâts indiqués à la troisième cible. Tant que chaque jet de dégâts est inférieur au jet précédent, continuez à faire des jets pour chaque cible potentielle dans l'hex. Lorsqu'un jet de dégâts est supérieur ou égal au jet précédent, arrêtez immédiatement. Si il y a plus d'une cible (autre que la cible principale), attaquez la cible la plus exposée en premier (debout, accroupi, à plat ventre) ; en cas d'égalité, tirez au sort.

14. Equipement Capturé

Au cours d'une partie, il est très probable que vous capturiez diverses sortes d'équipement Allemand. Vous pouvez le récupérer sur les soldats Allemands immobilisés, tués ou capturés en utilisant l'Action Ramasser/Echanger de l'équipement. Cet équipement peut être utilisé avec les restrictions suivantes :

Armes Personnelles et Armes d'Equipes : Chaque arme capturée est considérée comme n'ayant qu'un seul chargeur de munition lorsqu'elle est capturée. Une arme Allemande qui tombe à court de munitions pendant un Round n'a plus de munitions si elle a été capturée par les US. Lorsqu'il utilise une arme capturée, la Compétence d'Armement d'un soldat est réduite de 1 pour *toutes* les règles. Une fois capturée, utilisez la procédure de dépenses de munitions US, pas celle Allemande.

Grenades. Les grenades capturées peuvent être utilisées comme les grenades US normales, sans réduction à la WS du soldat.

Radios. Les radios capturées ne peuvent pas être utilisées par les US.

Véhicules. Les véhicules capturés, autre que les chars, peuvent être conduits par les soldats US. Par contre, la Compétence de Conduite du pilote est réduite de 1. Un soldat avec une Compétence de Conduite originale de 0 ne peut pas conduire un véhicule Allemand capturé.

15. Victoire

Dans *Ambush !* vous jouez pour battre le système de jeu lui même. La victoire est déterminée par l'accumulation de Points de Victoire (PV). Le nombre de PV acquis à la fin de la mission détermine si vous avez gagné ou perdu.

Sur la feuille de groupe, il y a deux cases pour noter les PV que vous gagnez et perdez pendant la mission. Gardez les deux totaux séparés. Vous gagnez des PV en accomplissant les tâches indiquées dans le briefing de mission et selon les révélations des paragraphes au cours de la mission. Vous perdez deux PV pour chaque soldat US tué ou immobilisé pendant la mission. Dans certaines missions, les PV ne sont pas perdus si vous faites sortir les soldats immobilisés de la carte, ou si vous les emmenez dans certains hexs. A la fin de la mission, soustrayez les PV perdus aux PV gagnés pour déterminer le total de PV. Comparez ce total à la valeur indiquée dans la section Victoire du Briefing de mission. Si le résultat est supérieur ou égal à ce qui est indiqué, vous avez gagné, sinon vous avez perdu.

Maintenant vous êtes prêt à joueur la Mission 1

Maintenant, vous connaissez toutes les règles nécessaires pour joueur la Mission 1 : St Mick Sanglant. Si vous désirez jouer en campagne en utilisant le même groupe d'une mission à l'autre, lisez la section 16 avant de commencer la mission 1. Si vous ne désirez pas jouer en campagne, ou commencer votre campagne à partir de la mission 2, commencez la mission 1 tout de suite.

Mission 1 : St Mick Sanglant

Fin juin 1944. La division de votre groupe avance avec précaution à travers le bocage normand. Plus tôt dans la journée, un autre groupe a été envoyé pour prendre une route latérale vers St Michaux qui, sous contrôle Allié, pourrait être utilisée pour les communications au sol entre les forces Britanniques qui avancent à l'est et les forces US à l'ouest. Malheureusement, le premier groupe a été forcé de retraiter sous un tir nourri de snipers dans les positions Allemandes. Cet après-midi, votre groupe plus expérimenté reçoit l'ordre de tenter la même mission : établir le contrôle de la route de St Michaux.

VOTRE GROUPE

Vous pouvez utiliser le groupe se trouvant dans le livret de règles, ou créer votre propre groupe. Si vous utilisez le groupe fourni, recopier les données sur une feuille de groupe vierge. Si vous créez votre propre groupe, utilisez l'équipement du groupe déjà créé au lieu d'acheter votre équipement pour cette mission.

PREPARATION

Utilisez la carte A. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats peuvent entrer sur la carte par n'importe quels hexs du bord nord entre A-1 et J-1 (inclus). Aucun marqueur ne commence la mission sur la carte. Il n'y a pas de règles spéciales pour cette mission, et la rivière est considérée comme un ruisseau. Les niveaux d'activation sont les suivants :

c1 : 0-1 c2 : 0-3 c3 : 0-5 c4 : 0-8

VICTOIRE

Vous avez besoin de 13 Points de Victoire pour gagner cette mission. La mission peut se terminer de deux façons.

1. Au moins un soldat US actif se trouve dans l'hex de bâtiment T-8, au moins un soldat US dans les hexs de bâtiment K-13 et L-13, et au moins un soldat US actif dans n'importe quel hex dans les hauteurs du coin sud est de la carte (défini par le changement de hauteur entre Q-19 et Y-13) d'où il peut voir tous les hexs de route de la carte. Aucun soldat Allemand actif ne soit se trouver sur la carte. Si la mission se termine de cette façon, vous avez atteint votre objectif et vous gagnez 4 Points de Victoire supplémentaires.

2. Tous les soldats US actifs sont sortis de la carte par les hexs A-1 à J-1 inclus.

A la fin de la mission, additionnez vos Points de Victoire pour savoir si vous avez gagné ou non. Les pertes de PV pour les soldats immobilisés peuvent être évitées en les faisant sortir de la carte entre A-1 et J-1 inclus, ou, si la mission se termine de la première façon, en les déplaçant dans n'importe quel hex de bâtiment.

Les autres gains de Points de Victoire seront révélés au cours de la mission.

16. Campagne

Ambush ! peut être joué en missions séparées, ou en une campagne continue. Si vous jouez les missions séparément, utilisez le groupe de ce livret ou créez un nouveau groupe à chaque mission. Lorsque vous jouez en campagne, utilisez le même groupe pour chaque mission et remplacez les soldats tués entre les missions. Le jeu est bien plus amusant lorsqu'il est joué en campagne, car les soldats auront une histoire et prendront vie.

Les missions ne sont pas présentées dans un ordre chronologique. Si vous souhaitez les jouer en ordre chronologique, alors faites le, mais vous devrez apprendre certaines règles spéciales plus tôt en faisant ainsi.

16/1 Procédure de Campagne

Pour la première mission, utilisez le groupe fourni dans ce livret, ou créez votre propre groupe? Ensuite, ce groupe sera utilisé pour les sept autre missions. Lorsque vous jouez, notez tous les hauts faits accomplis par vos soldats, de façon abrégée, dans la section Points de Combat de la feuille de groupe pour vous en souvenir. A la fin de chaque mission, utilisez la procédure suivante pour donner les Points de Combat, améliorer les caractéristiques des soldats, et remplacez les soldats tués.

1. Distribuez les Points de Combat

A la fin de la mission, donnez des points de combat à chaque soldat qui a survécu en utilisant la procédure et les suggestions de 16/2. Les soldats immobilisés reçoivent des Points de Combat si vous réussissez à éviter les pertes de PV en les faisant sortir de la carte ou par une autre méthode (décrite dans chaque mission).

2. Dépensez les Points de Combat

Un soldat qui a six points de combat peut les dépenser pour augmenter diverses caractéristiques en utilisant la procédure et les coûts indiqués en 16/3. Si il a moins de 6 Points de Combat, il ne peut pas encore les dépenser. Par contre, les Points de Combat peuvent être accumulés d'une mission à une autre.

3. Générez les soldats de remplacement

Pour chaque soldat US tué au cours d'une mission, vous devez générer un soldat de remplacement, en utilisant la procédure décrite en 16/4.

16/2 Gains de Points de Combat

Les Points de Combat sont utilisés pour représenter les gains dans les capacités grâce à l'expérience et aux actions de chaque soldat au cours d'une mission. Lorsqu'un soldat a accumulé 6 PC, il peut les dépenser pour augmenter une de ses caractéristiques—IN, PC, WS ou DS.

Pour déterminer le nombre de Points de Combat reçus par votre groupe à la fin d'une mission, multipliez le nombre de soldats ayant survécu à la mission par 4 si vous avez gagné, ou par 2 si vous avez perdu. Le résultat est le nombre de PC gagnés par le groupe. Les soldats qui ont été immobilisés pendant la mission sont considérés comme ayant survécu si vous avez évité la perte de PV à cause de leur immobilisation, comme expliqué dans la section Victoire de chaque briefing de mission. Un soldat immobilisé qui vous cause la perte de deux PV est considéré tué et doit être remplacé après la fin de la mission. Un soldat immobilisé qui a survécu guérit de ses blessures entre les missions et commence la mission suivante en pleine forme.

Par exemple, vous gagnez la mission 1, et à la fin vous avez deux soldats tués, deux soldats immobilisés, et quatre qui s'en sont sortis intact. Si vous réussissez à sortir les deux soldats immobilisés entre les hexs A-1 à J-1, ils survivent à la mission. Si un seul d'entre eux est sorti, vous gagnez 20 Points de Combat (5 soldats multiplié par 4 pour avoir gagné).

Chaque soldat survivant gagne automatiquement 1 PC. Les PC restants sont distribués entre les soldats comme vous le souhaitez. Les soldats devraient être récompensés en fonction de la façon dont ils se sont battus et de leur importance pour la mission. Un soldat ne peut pas gagner plus de 6 PC en une seule mission. Lorsque vous jouez la mission, notez les raisons pouvant donner des PC à chaque soldat dans les cases de PC de façon abrégée. Les suggestions suivantes servent de base à ces récompenses, bien qu'elles ne couvrent pas toutes les éventualités. Les événements spéciaux, comme la destruction d'un pont ou sauver des camarades blessés, devrait aussi être récompensé, ainsi que les chefs qui ont donné des tours importants à d'autres soldats. Soyez créatif, et donnez les points de la façon qui vous semble la plus appropriée.

Par exemple, blesser un Allemand vaut généralement un seul PC, mais si l'Allemand était un mitrailleur qui clouait tout votre groupe, le soldat qui l'a blessé devrait probablement recevoir 2 PC au lieu d'un.

Action réussie	Abréviation	Gain recommandé
Tuer un Allemand par tir	KF (n° de l'allemand)	2
Immobiliser un Allemand par tir	IF (n° de l'allemand)	2
Blesser un Allemand par tir	WF (n° de l'allemand)	1
Tuer un Allemand au corps à corps	KA (n° de l'allemand)	3
Immobiliser un Allemand au corps à corps	IA (n° de l'allemand)	3
Capturer un Allemand en corps à corps	CA (n° de l'allemand)	3
Blesser un Allemand en corps à corps	WA (n° de l'allemand)	2
Détruire un char	KOT	6
Immobiliser un char	IMT	5
Détruire une voiture	KOC	4

A la fin de la mission, divisez les PC de votre groupe parmi les soldats survivants en remplissant leurs cases de PC. Utilisez un crayon de papier, parce que vous devrez probablement les effacer plus tard. Il est probable que vous aurez plus de cases de PC remplies d'abréviations que de PC à distribuer. Ceci est intentionnel. Après la distribution des PC, effacez les abréviations dans les cases où il n'y a pas eu de PC.

Par exemple, un groupe ayant terminé la mission 1 a gagné 20 PC : 1 par soldat et 15 au choix. Les cases de PC des soldats ont été remplies avec les abréviations suivantes au cours de la mission :

A	KF7	WF2	Tour			
B	KA48	KF90				
C	KF2					
D	Pont	IF76	KF39	WA48		
E						

Vous décidez de ne pas donner de PC supplémentaires au soldat E, car il a été immobilisé avant d'avoir pu faire quoi que ce soit. Vous donnez 5 PC supplémentaires au soldat D, pour un total de 6, parce qu'il a été l'individu le plus décisif pendant la partie en détruisant le pont et en ayant abattu trois Allemands. Il mérite bien plus que 6 PC, mais vous êtes limité à 6 par mission. Le soldat C à tué l'Allemand 2, ce qui devrait lui valoir 2 PC, mais comme il était déjà blessé, vous ne lui donnez qu'un seul PC, pour un total de 2. Le soldat B a tué l'Allemand 48 en corps à corps, mais l'Allemand était déjà blessé. Il a aussi tué

l'Allemand 90 par un tir. Vous décidez qu'il mérite 4 PC supplémentaires parce que, bien qu'importantes, ses actions n'étaient pas décisives, et le soldat B a paniqué à un moment crucial, ce qui a causé la mort d'un soldat US. Vous donnez au soldat A, votre chef, les 5 PC qui reste pour avoir tué un Allemand, blessé un autre, et pour avoir donné un tour au soldat D, ce qui lui a permis de faire sauter le pont. Au final, vous remplissez les cases de PC pour chaque soldat sur la feuille de groupe :

A : 6 B : 5 C : 2 D : 6 E : 1

Vous êtes maintenant prêt à dépenser les PC des soldats A et D pour améliorer leurs caractéristiques (16/3).

16/3 Améliorer les Caractéristiques des Soldats

Si un soldat a accumulé 6 PC, vous pouvez les dépenser pour améliorer les valeurs du soldat. Si un soldat à moins de 6 PC, ils ne peuvent pas être dépensés. A la place, ils sont accumulés d'une mission à l'autre jusqu'à ce que le soldat ait 6 PC à dépenser. Si un soldat a accumulé plus de 6 PC, il ne peut les dépenser que par groupe de 6. Les PC non dépensés *ne sont pas* perdus. Lorsqu'un soldat a des PC non dépensés, transférez les simplement dans les cases de PC lorsque vous remplirez votre feuille de groupe pour la prochaine mission.

Vous pouvez dépenser 6 PC pour augmenter l'Initiative, la Perception, la Compétence d'Armement, ou la Conduite d'un soldat. Chaque caractéristique a un maximum qui ne peut pas être dépassé :

IN : 5 PC : 9 WS : +2 DS : 8

Lorsque les PC sont dépensés pour augmenter la Perception ou la Compétence d'Armement, la compétence est augmentée d'un. La Conduite est augmentée de deux. L'Initiative est une plus une capacité humaine de base et est augmentée en utilisant la procédure suivante. Dépensez les 6 PC et lancez un dé. Localisez le résultat sur la table suivante. Si le résultat est IN, c'est l'Initiative qui est augmentée ; si le résultat est PC, c'est la Perception qui est augmentée. Vous pourrez avoir à changer la Capacité de Mouvement d'un soldat si son Initiative passe de 1 à 2 ou de 4 à 5.

Table d'Augmentation de l'Initiative

Initiative actuelle

Dé	0	1	2	3	4
0-2	PC	PC	PC	PC	PC
3-4	IN	IN	PC	PC	PC
5-6	IN	IN	IN	PC	PC
7-8	IN	IN	IN	IN	PC
9	IN	IN	IN	IN	IN

16/4 Remplacements

Après avoir déterminé et dépensé vos PC, vous êtes prêt à remplacer vos soldats tués et les soldats immobilisés que vous n'avez pas réussi à sauver. Sur votre feuille de groupe, notez le coût de chaque soldat en Points de Groupe à côté de son nom dans la case prévue à cet effet. Lorsque le soldat a besoin d'être remplacé, vous pouvez à nouveau dépenser ces Points de Groupe. De plus, vous pouvez combiner les valeurs de tous les soldats à remplacer pour obtenir un total de Points de Groupe à dépenser. De cette façon, vous n'aurez pas à acheter les remplacements exacts (mais ce sera souvent le cas).

Exemple : *Vous avez perdu trois soldats coûtant 8, 5 et 1 Points de Groupe respectivement. Vous avez donc un total de 14 Point de Groupe pour acheter vos remplacements. Vous décider d'acheter des soldats valant 8, 3 et 3 Points de Groupe et notez leurs coûts sur la nouvelle fiche de groupe.*

Après avoir acheté les remplacements, générez leurs nouvelles caractéristiques en utilisant les tables de Perception, de Compétence d'Armement, et de Conduite, ainsi que la Table de Capacité de Mouvement. Notez les résultats sur votre fiche de groupe et vous serez prêt pour une nouvelle mission. Réarmez tout votre groupe au début de la prochaine mission, en utilisant le total de Points d'Armement de votre groupe.

17. Véhicules

Ambush ! utilise des véhicules Allemands et US. Dans certaines missions, vous recevrez des véhicules, sinon, vous en rencontrerez au cours du jeu. Il y a deux types de base de véhicules : les voitures et les chars. Les voitures englobent les jeeps, les kubelwagens, et les voitures de commandement, tandis que les chars englobent les panzer IV et les Jagdpanther Allemands et les shermans US. Chaque véhicule a un ensemble de caractéristiques différentes qui sont résumées dans leurs propres sections de règles. Tous les véhicules Allemands ont une carte qui détermine les actions du véhicule au cours du jeu. Les véhicules US n'ont pas de cartes (à une exception), et vous pouvez agir avec eux comme vous l'entendez.

17/1 Attributs des Véhicules

Taille. Chaque véhicule est petit ou grand. Un grand véhicule est une cible plus facile à toucher qu'un petit véhicule.

Blindage. Un véhicule peut être blindé ou non. Un véhicule blindé à une valeur de blindage (légère, moyenne ou forte) assignée à chacune de ses parties. Un véhicule blindé touché par un tir n'est pas affecté, à moins que le tir n'ait obtenu un résultat de pénétration (13/5) égal ou supérieur à la valeur de blindage de la partie du véhicule qui a été touchée.

Ouvert/Fermé. Dans un véhicule ouvert, tous les occupants sont toujours exposé aux tirs ennemis. Dans un véhicule fermé, les occupants ne peuvent pas être touchés par un tir. Les véhicules non blindés ne peuvent être qu'ouverts. Placez un marqueur fermé (closed) sur un véhicule fermé (quand il n'y a pas de marqueur, le véhicule est ouvert). Un véhicule peut passer d'ouvert à fermé à tout moment pendant les Opérations. Pendant les Rounds, l'équipage du véhicule doit dépenser une action pour ouvrir ou fermer.

Occupants. Chaque voiture a un nombre maximum de soldats (actifs ou inactifs) qu'elle peut transporter, y compris le pilote et tous les passagers. Pendant les Rounds, les occupants du véhicule dépensent des actions indépendamment. Seul l'occupant identifié comme le pilote peut dépenser des actions pour conduire la voiture. Les chars ne peuvent pas transporter de passagers et ont un équipage qui ne peut pas quitter le char.

Vitesse. Chaque véhicule à une vitesse lente et une rapide utilisée pour le mouvement pendant les Rounds. En conduite rapide, il y a une chance qu'un accident se produise, basée sur la Conduite du pilote. Pendant les Rounds, un char fermé ne peut pas rouler vite, ainsi qu'une voiture qui a un pneu crevé.

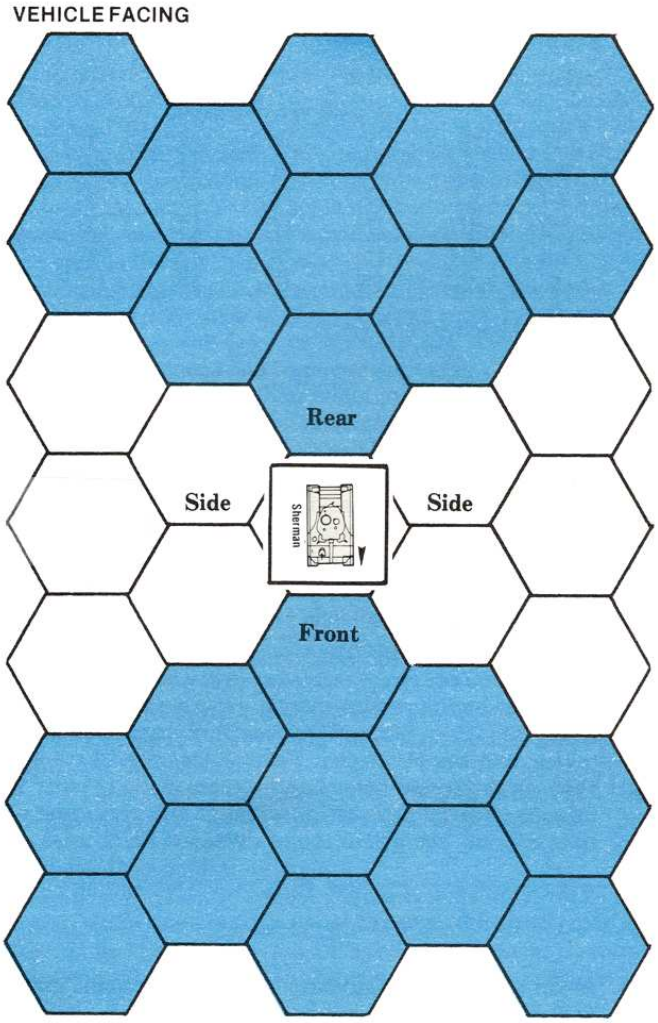
Tableau des Dégâts. Chaque véhicule a un Tableau de Dégâts dans sa description qui est utilisé pour déterminer la localisation et les effets d'un tir réussi contre un véhicule. Les attaques de grenades et de charges explosives contre les véhicules ne sont pas résolues avec les Tableaux de Dégâts.

17/2 Orientation des Véhicules

Chaque pion véhicule a une flèche pointant ver le côté d'hex ou doit faire face l'avant du véhicule. Un véhicule peut bouger en entrant dans l'hex qui se trouve devant lui, ou en reculant dans l'hex qui se trouve derrière lui. Il n'y a pas de coûts supplémentaires pour faire pivoter un véhicule pendant les Opérations ou les Rounds.

Chaque véhicule a un avant, des côtés et un arrière qui peuvent être touchés par un tir ennemi. En fonction de la partie touchée, le blindage et la chance de toucher divers éléments du véhicule varient, comme indiqué dans le résumé des véhicules (17/14). Pour déterminer le côté touché, localisez la position du tireur par rapport à l'orientation du véhicule sur le diagramme suivant. Si l'attaquant et la cible occupent le même hex, l'attaquant peut choisir le côté touché (tirez le côté au sort pour les attaques Allemandes).

Lorsqu'un véhicule entre dans un hex, il fait face au côté d'hex opposé à celui qu'il a traversé pour entre dans cet hex. Pour entrer dans un autre hex, changez son orientation avant d'entrer dans le nouvel hex.



17/3 Mouvement des Véhicules Pendant les Opérations

Pendant les Opérations, les véhicules avec un pilote ou un équipage actif peuvent bouger hex par hex sur la carte. Comme pour les soldats à pieds, vous devez faire une détermination de paragraphe pour chaque hex où entre le véhicule. Un véhicule peut entrer dans n'importe quel type d'hex sauf un hex de bâtiment, de ruine, de cratère ou de rivière. Un grand véhicule ne peut pas entrer dans un hex de bois. En général, on ne fait pas de Test d'Accident pendant les Opérations. Il peut y avoir au maximum deux véhicules dans le même hex au même moment. Un véhicule détruit *doit* compter dans cette limite.

17/4 Mouvement des Véhicules Pendant les Rounds

Un soldat dans le siège du conducteur d'une voiture peut dépenser un tour pour faire une action de Conduite de Véhicule. L'équipage d'un char peut faire une action de Conduite de Véhicule seul, ou en combinaison avec d'autres actions au cours d'un tour.

Chaque véhicule à deux CM, lente et rapide. Référez-vous au résumé des véhicules pour déterminer la CM du véhicule conduit. Un véhicule peut être conduit lentement sans risquer d'accident, ou rapidement en utilisant la Compétence de Conduite du pilote ou de l'équipage pour éviter les accidents. Lorsqu'un véhicule Allemand bouge, le paragraphe d'action indiquera si il bouge lentement ou rapidement. Lorsqu'un véhicule US bouge, vous décidez si il bouge lentement ou rapidement. Un char fermé ne peut jamais bouger rapidement.

Lorsqu'un véhicule bouge, il dépense des Points de Mouvement pour entrer dans les hexs, tout comme les soldats. Un véhicule paye le coût en Points de Mouvement de chaque type de terrain, comme indiqué dans le Tableau des Coûts de Mouvement. Les véhicules n'ont pas le droit d'entrer dans certains types de terrains qui sont indiqués dans le tableau. Un véhicule ne peut pas dépenser plus de PM que sa Capacité de Mouvement, lente ou rapide, utilisée. Pour déplacer un véhicule Allemand, dépensez autant de PM de la CM applicable que possible. Un véhicule ne peut pas entrer dans un hex si il n'a pas suffisamment de points de mouvement pour payer le coût du terrain, même si cela devait être le seul hex de mouvement. Il n'y a pas de coûts supplémentaires pour changer d'orientation.

Lorsqu'un véhicule qui bouge dépasse sa CM lente, il boude rapidement et il faut faire un Test d'Accident. Le test est fait au moment où le véhicule dépasse sa CM lente. Utilisez la DS de l'équipage (pour un char) ou du pilote (voir les Tests d'Accidents, 17/9).

Il ne peut y avoir que 2 véhicules, détruits ou non présents dans le même hex à la fin d'un tour. Par contre, un nombre illimité de véhicules peut traverser le même hex au cours d'un tour.

Un véhicule peut écraser des soldats ennemis, en utilisant la procédure de 17/12.

17/5 Pilotes, Passagers et Equipage

Voitures. Un soldat dans le même hex qu'une jeep, un Kubelwagen ou une voiture de commandement peut être le pilote, un passager, ou en dehors du véhicule. Tous les pions des soldats à l'intérieur d'un véhicule doivent être empilés sous le pion véhicule. Le pilote est le soldat se trouvant en haut de la pile. Le soldat suivant est le passager 1, puis le passager 2, etc. Si le pilote change, placez le nouveau pilote en haut de la pile. Les soldats peuvent changer de place dans un véhicule, ou monter ou descendre du véhicule, à tout moment au cours des Opérations ou en dépensant un Point de Mouvement pendant les Rounds. Un soldat en dehors d'une voiture doit être placé sur le pion véhicule.

Chars. Un char est manipulé par un équipage qui fait partie intégrante du véhicule, comme indiqué sur sa carte. Le nombre de membres d'équipage actifs dans un char détermine ses valeurs de IN, PC, WS et DS. Les soldats ne peuvent pas entrer dans, conduire, ou monter sur un char. Donc, un soldat dans le même hex qu'un char est obligatoirement en dehors du véhicule.

Attitudes des Soldats. L'attitude des soldats est inapplicable lorsqu'ils sont à l'intérieur d'un véhicule. Ignorez toutes les références à l'attitude d'un soldat lorsqu'il occupe un véhicule, ce qui peut se produire dans certains paragraphes Allemands.

Commandement et Panique. L'équipage d'un char n'est jamais soumis aux règles de commandement et ne peut jamais recevoir de tours supplémentaires par un chef. Les chars ne paniquent que si leur valeur d'IN est réduite à 0 ou 1 et qu'un jet de dé sur la Piste d'Actions donne 0, 1 ou 2. Ils ne paniquent jamais à cause du combat ou du manque de commandement. Le pilote et les passagers d'une voiture sont soumis au commandement et peuvent recevoir des tours par un chef. Si le pilote d'une voiture panique à cause d'un résultat de combat, faites immédiatement un Test d'Accident (17/9). Si la panique se produit, pour un char ou une voiture, à cause d'un jet de dé sur la Piste d'Action, le véhicule ne bouge pas et aucun Test d'Accident n'est fait.

17/6 Tirs Contre les Véhicules

Un véhicule et tous es occupants sont considérés comme une seule cible lorsqu'ils se font tirer dessus. Un soldat dans un véhicule ne peut pas être pris pour cible séparément.

Pour tirer sur un véhicule, la Chance de Toucher de Base est modifiée en utilisant la taille du véhicule (grand ou petit) sur le Tableau des Modificateurs de Tirs. Résolvez le tir normalement en utilisant la procédure de 9/1 pour déterminer si vous avez touché ou non le véhicule.

Si le véhicule est touché, vous devez déterminer quelle partie du véhicule, ou quel occupant, est touché. Lancez un dé et trouvez le résultat sur le Tableau de Localisation dans le Résumé des Véhicules (17/14) afin de déterminer la partie touchée. Après avoir déterminé la partie touchée, déterminez les effets des dommages en utilisant les indications suivantes.

Passagers de Voiture. Si un passager est touché, faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré sur le Tableau des Armes. Un seul passager est touché, à moins d'avoir utilisé un tir automatique visé (13/16). Si l'arme qui a tiré est un bazooka, le passager est touché en utilisant le résultat Personnel, et tous les autres soldats font un jet de dégâts en utilisant la ligne Grenade à l'Intérieur comme si

ils étaient à plat ventre. Après la résolution de ces effets, la voiture est détruite dans l'hex qu'elle occupe.

Pilote de Voiture. Si le pilote d'une voiture est touché, faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré. Si le résultat est panique ou blessé, faites immédiatement un Test d'Accident (17/9). Si le résultat est immobilisé ou tué, il y a automatiquement un accident. Si un tir visé avec une arme automatique a été utilisé, plusieurs cibles peuvent être atteintes (13/6). Si l'arme qui a tiré est un bazooka, le pilote est touché en utilisant le résultat Personnel, et tous les autres soldats font un jet de dégâts en utilisant la ligne Grenade à l'Intérieur comme si ils étaient à plat ventre. Après la résolution de ces effets, la voiture est détruite dans l'hex qu'elle occupe.

Equipage de Char. Lorsqu'il est ouvert, un char a trois membres d'équipage exposés au tir si il y a plus de trois membres d'équipage dans le char. Si un membre d'équipage est touché dans un char ouvert, réduisez la taille de l'équipage de un. Notez cette réduction dans la section notes de la feuille de groupe. Ne faites pas de jets de dégâts, car un coup au but réduit automatiquement l'équipage. Si un tir visé avec une arme automatique est utilisé, vous pouvez atteindre plusieurs soldats en un seul tir (13/6). Si un bazooka est utilisé, le membre d'équipage touché est tué; de plus, faites un jet sur la ligne bazooka à l'intérieur de la Table des Dégâts pour chaque autre membre d'équipage exposé (considérez-les à plat-ventre pour ce jet de dommages). Si un membre d'équipage subit un résultat blessé, immobilisé ou tué, réduisez l'équipage de un (ignorez les résultats panique).

Véhicule. Si une partie d'un véhicule est touché, reportez-vous au Résumé des Véhicules de ce véhicule pour déterminer l'effet des dommages.

Exemple : *Vous attaquez un Kubelwagen Allemand contenant trois soldats avec un fusil automatique. Votre Chance de Toucher Finale est 8, et vous obtenez un 6, ce qui est un coup au but. En regardant sur le résumé des jeep/kubelwagen, vous lancez un dé et obtenez un 2, ce qui dans la colonne trois occupants indique que c'est la carrosserie du véhicule qui est touchée. Ensuite vous obtenez un 7 sur la Table de Dégâts du fusil automatique, ce qui donne un résultat Léger. Le résultat de pénétration entraîne la destruction du véhicule dans l'hex. Par contre, les trois occupants s'en sortent indemnes.*

Tirer Sur un Soldat dans un Hex Occupé par un Véhicule

Un hex avec un véhicule est considéré comme un hex de couverture pour les règles de protection d'un soldat qui se trouverait dans l'hex mais pas dans le véhicule. **Exception :** Lorsqu'un terrain donne une meilleure protection que la couverture, utilisez ce terrain.

Exemple : *Si un soldat occupe un hex de terrain clair avec un véhicule, il sera considéré comme dans un hex de couverture. Par contre, si l'hex contient des bois, utilisez les bois à la place du véhicule, car les bois donnent une meilleure protection.*

Véhicules Détruits

Un véhicule peut être détruit suite à un combat ou un accident. Un véhicule détruit peut être indiqué comme étant "détruit" à certains endroits ou "inactif" à d'autres. Les termes sont synonymes. Un véhicule détruit est retourné sur sa face détruite jusqu'à la fin de la mission. Un char peut être immobilisé (perte de chenilles) sans être détruit.

17/7 Tirs des Véhicules

Chars. L'équipage d'un char peut faire tirer les diverses armes se trouvant dans le char (17/13). Chaque membre d'équipage donne un Point d'Equipage, et faire des actions de combat coûte un certain nombre de Points d'Equipage, ceci est expliqué plus en détails dans la section des Chars (17/13). Un char peut tirer avec une ou plusieurs de ses armes au cours du même tour, en fonction du nombre de membres d'équipage actifs, et du coût en Points d'Equipage de chaque tir, et des restrictions de chaque type d'arme. Les membres d'équipage n'ont pas d'armes individuelles et ne peuvent donc pas tirer indépendamment de l'équipement du char. Lorsqu'un char tire, le modificateur de –2 pour tir depuis un véhicule *ne s'applique pas*.

Voitures. Un passager dans une voiture peut faire un tir visé ou instinctif avec son arme personnelle selon les règles de tirs (9). Par contre, il y a un modificateur supplémentaire de –2 pour tirer depuis l'intérieur d'un véhicule. Le pilote d'une voiture peut faire *un* tir instinctif avec son arme personnelle. Le modificateur de –2 pour tir depuis un véhicule s'applique, en plus de tous les autres modificateurs qui peuvent s'appliquer.

17/8 Paragraphes des Véhicules Allemands

Les actions des voitures et des chars Allemands dépendent des paragraphes d'actions utilisés par les véhicules. Les actions d'un char sont déterminées en lançant un dé et en croisant le résultat sur la carte du véhicule avec le nombre de membres d'équipage actifs. Lisez le paragraphe et résolvez les actions demandées, *dans l'ordre.* Faites autant d'actions que vous le pouvez, en fonction du nombre de Points d'Equipage disponibles et de la situation du char. Donc, si un paragraphe demande à ce qu'un char immobilisé se déplace, ignorez la partie mouvement de ce paragraphe.

GE 54/Y — **Jagdpanther**

+2 VP (+3 VP if knocked out)

Act Crew	IN	PC	WS	DS	ACTION DIE 0-1	2-5	6-8	9
5	5	8	+2	8	923	923	925	925
4	3	6	+1	8	923	921	925	923
3	3	5	0	6	921	923	925	925
2	2	3	–1	4	921	924	921	921
1	1	1	–2	2	800	811	811	811

NOTES: Enters open; cannon not prepared on entry. When open, three crew members visible. First turn use 922.

Les actions d'une voiture Allemande dépendent du paragraphe d'actions du pilote. Chaque Allemand qui peut conduire une voiture à une colonne de numéros de paragraphes spéciale sur sa carte qu'il faut utiliser lorsqu'il conduit un véhicule, comme indiqué par les autres paragraphes au cours de la mission.

GE 13/W — **Staff Car & Driver**

+1 VP (+2 VP if disabled)

IN	PC	WS	MPA	DS
2	4	0	4	6

Machine Pistol

	COND		SPECIAL		
DIE	3-4	S*	X	C	Q
0	827	801	034	642	459
1-2	826	802	034	642	459
3-4	826	813	034	642	459
5-9	642	825	825	826	825

17/9 Tests d'Accident

Certains événements peuvent forcer un pilote ou un équipage à faire un Test d'Accident pour déterminer si oui ou non l'accident se produit. Ce jeu n'est pas un jeu à mouvements simultanés ; par conséquent, la procédure d'accident "interrompt" le cours normal des choses. Par exemple, dans la réalité, un véhicule se déplace de façon continue. Donc, lorsqu'un véhicule a un accident, il est supposé être en mouvement et se déplace hors de la séquence de jeu. Un test d'accident est fait pour les raisons suivantes :

1. Au moment ou un véhicule dépasse sa CM lente.
2. Lorsque le pilote d'une voiture, un pneu ou la carrosserie est touché par un tir.
3. Lorsque le pilote d'une voiture est paniqué ou blessé suite à un combat.

PROCEDURE
Pour faire un Test d'Accident, lancez un dé :

✶ Si le résultat est inférieur ou égal à la Compétence de Conduite du pilote ou de l'équipage, il n'y a pas d'accident.

✶ Si le résultat est supérieur à la Compétence de Conduite du pilote ou de l'équipage, un accident peut se produire. Relancez le dé et reportez-vous à la Table des Accidents pour savoir ce qui se passe.

17/10 Véhicules, Champs de Mines et Mines Piège

Chars. Un char qui entre dans un hex contenant un champ de mine ou une mine piège n'est pas affecté et son équipage non plus. La mine piège est éliminée et le champ de mine reste. **Exceptions :** Dans la mission 7, les US reçoivent des mines anti-chars. Ces mines explosent uniquement si un char entre dans leur hex. Si un char entre dans un tel hex, il est automatiquement immobilisé, et une voiture est détruite.

Voitures. Lorsqu'une voiture entre dans un hex avec un champ de mine ou une mine piège, il n'y a pas à faire de test de PC ; la détonation est automatique. Le véhicule est immédiatement détruit dans l'hex de la mine, et chaque soldat subit un résultat panique. Si la voiture entre dans un hex de mine piège, le pilote fait un test de PC ; si il réussit, il n'y a aucun effet, mais la mine piège reste en place. Si le test rate, la voiture est détruite et les soldats dans la voiture paniquent.

17/11 Grenades et Charges Explosives

Chars. Lorsqu'un char est ouvert, un grenade peut être lancée dans le véhicule comme si elle était lancée à travers une ouverture de bâtiment. Les pénalités pour lancer à travers une ouverture non adjacente s'appliquent à moins que le soldat qui lance ne se trouve dans l'hex du véhicule. Si une grenade explose dans un char, tous les occupants sont tués et le véhicule est détruit. Une grenade n'a aucun effet sur un char ferme.

Une charge explosive peut être lancée dans un char ouvert de la même façon qu'une grenade. De plus, une charge explosive lancée dans l'hex du char, mais pas dans le char lui même, peut détruire le véhicule. Si la charge explosive atterrit dans l'hex, lancez un dé sur la ligne Charge Explosive à l'Extérieur de la Table des Dégâts. Si le résultat est immobilisé ou tué, le char est détruit ; tout autre résultat n'a aucun effet.

Voitures. Une grenade peut être lancée dans une voiture comme si elle était lancée dans un bâtiment. Les pénalités pour lancer à travers une ouverture non adjacente s'appliquent à moins que le soldat qui lance ne se trouve dans l'hex du véhicule. Si une grenade explose dans une voiture, le véhicule est détruit et les occupants font un jet de dé sur la ligne Grenade à l'Intérieur de la Table des Dégâts pour déterminer si ils sont atteints (considérez qu'ils sont à plat-ventre). Une grenade lancée dans l'hex d'une voiture peut la détruire. Si la grenade atterrit dans l'hex, lancez un dé sur la ligne Grenade à l'Extérieur de la Table de Dégâts. Si le résultat est immobilisé ou tué, le véhicule est détruit ; tout autre résultat n'a aucun effet. Si le véhicule est détruit, refaites un jet de dé par soldat présent dans le véhicule sur la ligne Grenade à l'Extérieur.

Une charge explosive peut être lancée dans une voiture, comme une grenade, détruisant la voiture et forçant les occupants à faire un jet dans la ligne Charge Explosive à l'Intérieur sur la Table de Dégâts (ils sont considérés à plat-ventre). Si la charge explosive est lancée dans l'hex de la voiture plutôt que dans la voiture elle même, la voiture est automatiquement détruite. Faites un jet par soldat sur la ligne Charge Explosive à l'Extérieur de la Table de Dégâts, en considérant les soldats à plat-ventre.

17/12 Ecraser des Soldats

Un char ou une voiture peut rouler sur des soldats amis ou ennemis. Lorsqu'un véhicule entre dans un hex contenant un ou plusieurs soldats amis, faites un Test d'Accident. Si le test est réussi, vous évitez les soldats. Si le test est raté, chaque soldat actif sur le point de se faire écraser doit faire un test de PC ; ceux qui réussissent s'écartent à temps et ne sont pas touchés. Ils restent dans le même hex mais sont en sécurité. Ceux qui ratent ou qui sont inactifs sont touchés. Si ils sont touchés par un char ils sont immédiatement tués. Si ils sont touchés par une voiture, chaque soldat fait un jet de dé comme si il avait été touché par un tir de bolt rifle, et la voiture doit une fois de plus faire un jet sur la Table des Accidents.

Lorsqu'un véhicule entre dans un hex contenant des soldats ennemis, une procédure similaire est utilisée. La seule différence est que vous faites un Test d'Accident pour toucher l'ennemi, pas pour l'esquiver. Donc, si vous réussissez en obtenant un résultat inférieur ou égal à votre Compétence de Conduite, vous pouvez toucher l'ennemi. Mais d'abord, l'ennemi à droit à un test de PC, comme indiqué ci-dessus ; ceux qui ratent sont touchés. Un soldat ennemi immobilisé est automatiquement touché et tué.

17/13 Chars.

Il y a trois chars différents représentés dans ce jeu : le Panzer IV Allemand, le Jagdpanther Allemand, et le char moyen Sherman US. Chaque char a sa propre carte, identifiée dans le briefing de mission ou dans un paragraphe. Chaque carte de char donne les valeurs en fonction du nombre de membres d'équipage.

Les Sherman et Panzer IV ont trois armes : le canon et la mitrailleuse moyenne coaxiale sont dans la tourelle et peuvent tirer dans n'importe quelle direction. Par contre, une seule de ces armes peut être utilisée pendant un tour. La mitrailleuse moyenne de caisse se trouve dans la carrosserie du char et peut être utilisée dans le même tour que le canon ou la MG coaxiale, mais ne peut tirer que sur une cible se trouvant à l'avant du char (comme indiqué dans le diagramme d'orientation).

Le Jagdpanther a deux armes : le canon et la mitrailleuse moyenne de caisse. Le canon est monté sur la carrosserie et non sur une tourelle, donc il ne peut tirer que sur une cible se trouvant à l'avant du char. La mitrailleuse de caisse ne peut aussi tirer que sur une cible se trouvant à l'avant du char, bien qu'elle puisse tirer dans le même tour que le canon. Si le Jagdpanther est immobilisé, il ne peut faire tirer son canon que dans la ligne d'hex à laquelle il fait face. Ceci représente la rotation limitée du canon. Par contre, la mitrailleuse peut toujours tirer dans l'arc avant.

ACTIONS DES CHARS

Un char reçoit des tours pendant les Rounds de la même façon qu'un soldat, il peut dépenser un nombre de Points d'Equipage égal au nombre de membres d'équipage actifs pour entreprendre n'importe lesquelles des actions suivantes. Une même action de cette liste ne peut être faite qu'une seule fois par tour.

Tir Visé avec le Canon (2 Points d'Equipage). Le canon et la MG coaxiale ne peuvent pas tirer pendant le même tour. Le canon doit d'abord être chargé. Lorsque le canon tire, il est déchargé. Un char ne tombe jamais à court de munitions pour le canon, et il ne s'enraye jamais.

Charger le Canon (1 Point d'Equipage). Le canon ne peut pas être rechargé pendant le tour où il a tiré, ni pendant le tour où la MG coaxiale à tiré.

Tir Visé avec la Mitrailleuse de Caisse (2 Points d'Equipage). La cible doit être à l'avant du char. Les mitrailleuses de caisse ne tombent jamais à court de munitions mais peuvent s'enrayer.

Tir Instinctif avec la Mitrailleuse de Caisse (1 Point d'Equipage). La cible doit être à l'avant du char.

Tir Visé avec la Mitrailleuse Coaxiale (2 Points d'Equipage). Le canon ne peut pas être chargé ou utilisé pendant le tour où la mitrailleuse coaxiale est utilisée. Les mitrailleuses coaxiales ne tombent jamais à court de munitions, mais peuvent s'enrayer.

Tir Instinctif avec la Mitrailleuse Coaxiale (1 Point d'Equipage). Le canon ne peut pas être chargé ou utilisé pendant le tour où la mitrailleuse coaxiale est utilisée.

Déplacement Lent (2 Points d'Equipage).

Déplacement Rapide (3 Points d'Equipage). Le véhicule doit être ouvert.

Ouvrir ou Fermer le Char (Tous les Points d'Equipage). Ne peut pas être combiné avec d'autres actions pendant le tour. Placez un marqueur fermé sur le char.

Mission 2 : Progression sur Chasoul

Août 1944. La division de votre groupe se précipite à travers la France sur la frontière Allemande face à une résistance qui s'effondre. Pendant que votre régiment attends du carburant, vos hommes sont envoyés en avant pour observer la petite ville de Chasoul. Comme les Allemands retraitent plus vite que vous n'avancez, aucune opposition n'est attendue, et vos hommes devraient être capable d'occuper le village jusqu'à la relève.

VOTRE GROUPE

Vous pouvez utiliser le groupe de ce livret, ou votre groupe de la mission 1, ou un nouveau groupe. Quel que soit le groupe utilisé, achetez un nouvel équipement en utilisant les Points d'Equipement de votre groupe.

PREPARATION

Utilisez la carte B. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats peuvent entrer sur la carte par n'importe quels hexs du bord ouest entre A-6 et A-15 inclus. Aucun marqueur ne commence la mission sur la carte. Il n'y a pas de règles spéciales pour cette mission, et la rivière est considérée comme un ruisseau. Les Niveaux d'Activation sont les suivants:

c1 : 0-1. **c2 :** 0-3. **c3 :** 0-5. **c4 :** 0-6. **c5 :** 0-7. **c6 :** 0-6.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 25 Points de Victoire pour gagner. Vous recevez un Point de Victoire par hex de bâtiment où entrent vos soldats. D'autres façons de gagner des Points de Victoire seront révélées au cours de la mission. La mission se termine d'une des façons suivantes :

1. Tous les hexs de bâtiment ont été traversés par des soldats US, et tous vos soldats actifs sont dans la gare (0-6, P-5 et Q-5).

2. Tous vos soldats actifs sont sortis de la carte par n'importe quels hexs d'entrée valides (A-6 à A-15).

Les pertes de PV pour les soldats immobilisés peuvent être évités en les faisant sortir de la carte entre A-6 à A-15, ou, si tous les hexs de bâtiments ont été traversés, en les déplaçant dans la gare.

Mission 3 : Une Froide Matinée en Belgique

Votre groupe, en garnison dans un secteur calme du front, bivouaque dans un petit village à l'est d'une rivière. Lors de cette matinée brumeuse et neigeuse, vos hommes ont reçu l'ordre de patrouiller près des bâtiments bombardés pour voir si il n'y a pas d'observateurs Allemands.

VOTRE GROUPE

Vous pouvez utilisez le groupe de ce livret, ou continuer avec votre propre groupe. Rachetez un nouvel équipement en utilisant les Points d'Armement de votre groupe et recevez une radio gratuite.

PREPARATION

Utilisez la carte B. Le haut de la carte est le bord est. Placez vos soldats dans trois bâtiments différents de votre choix. Votre groupe a une jeep que vous pouvez placer dans tout hex clair adjacent à une route. L'hex de bâtiment L-10 contient un dépôt de carburant avec des douzaines de bidons d'essence. Contrairement aux autres missions, cette mission n'a pas de niveaux d'activation, parce que tous les Allemands entrent en jeu par événement aléatoire.

REGLES SPECIALES

Météo. Une légère brume réduit la visibilité à six hexs pendant toute la mission, à moins qu'un paragraphe ne précise le contraire.

Tests de Paragraphes. Pendant les Rounds d'Action, *ne faites pas* de Tests de Paragraphes lorsque vos soldats entrent dans des hexs. Les Tests de Paragraphes pour entrée dans un hex sont faits normalement pendant les Opérations.

Rivière. La rivière de A-6 à Y-17 est une rivière. On ne peut entrer dans un hex de rivière qu'en traversant par un hex de pont intact.

Radio. La radio nécessite une Case d'Equipement pour son transport, est considérée "en fonctionnement" tant qu'elle est dans un hex avec un soldat US actif. Lorsque la radio fonctionne, un paragraphe peut vous autoriser à envoyer et recevoir des instructions par radio. La radio "ne fonctionne plus" si elle se trouve dans un hex sans soldat US actif, ou si elle est détruite. Lorsque le soldat qui porte la radio est blessé, immobilisé ou tué, faites un jet de pourcentage ; si le résultat est 25 ou moins, la radio est détruite.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 25 Points de Victoire pour gagner. Vous recevez un Point de Victoire pour chacun des hexs suivants où entre un de vos soldats : A-3, A-4, B-3, C-3, T-3, U-4, et V-3. Les autres gains de PV seront révélés au cours de la mission. Les pertes de PV pour les soldats immobilisés peuvent être évitées en les faisant sortir de la carte entre les hexs A-13 à A-19 (inclus). La façon de terminer cette mission sera révélée au cours du jeu.

Mission 4 : Jour J, Parachutage de Nuit vers le Destin

Jour J, 6 juin 1944. Tôt dans la matinée, l'unité de votre groupe est parachutée au-dessus de la péninsule du Cotentin pour soutenir le débarquement US à Utah Beach. Votre groupe à reçu l'ordre de capturer, intact, deux ponts dans un petit hameau près de Carentan. Une opposition est attendue, néanmoins la reconnaissance n'a pas trouvé de présence de chars ou d'armes lourdes dans les environs de la zone de largage.

VOTRE GROUPE

Vous pouvez continuer à utiliser votre groupe, le groupe de ce livret, ou un nouveau. Quel que soit le groupe utilisé, achetez un nouvel équipement avec les restrictions suivantes. Comme votre mission est un parachutage de nuit, l'équipement que vous pouvez utiliser est limité. Vous ne pouvez acheter de l'équipement que parmi ce qui suit :

Carabines
Mitraillettes
Fusils Automatiques
Pistolets
Bazookas

Vous ne pouvez pas acheter de mitrailleuses ni de fusils semi automatiques (M-1 Garand). Un soldat ne peut porter qu'une seule case d'équipement et ne peut pas transporter de munitions pour le bazooka.

Dans cette mission, vous recevez une malle d'armement qui descend en parachute avec vous. Cette malle peut contenir 4 cases d'équipement et 8 cases de munitions. Vous pouvez mettre l'équipement de votre choix dans la malle, dans la limite des 5 types d'armes pour cette mission. Les bazookas, les obus de bazookas et les fusils automatiques doivent être mis dans la malle. La malle entre en jeu comme un soldat, dérivant et atterrissant sur la carte. Il y a deux faces sur le pion : fermée et ouverte. Lorsque le pion malle atterrit, il reste sur son côté fermé jusqu'à ce que la malle soit ouverte. Pour l'ouvrir, un soldat doit occuper le même hex, être accroupi et dépenser une action pour l'ouvrir. Ensuite les soldats peuvent utiliser l'action Ramasser/Echanger de l'équipement pendant les Rounds ou en Opérations pour récupérer son contenu. La malle peut être perdue si elle atterrit dans la rivière ; sinon elle atterrit sans dommages.

PREPARATION

Utilisez la carte B. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats sont placés sur la carte en fonction des règles de parachutage (voir plus loin). Aucun marqueur ne commence la mission sur la carte. Les Niveaux d'Activation sont les suivants :

c2 : 0-2. **c3 :** 0-5. **c4 :** 0-8. **c5 :** 0-8. **c6 :** 0-8.

L'activation n'est pas possible pendant la condition 1.

PROCEDURE DE PARACHUTAGE

Cette procédure commence avec votre groupe qui dérive depuis le bord est de la carte. Pour commencer, placez vos soldats et la malle d'armement dans les hexs Y-6 à Y-15 (inclus), *un pion par hex.* Puis appliquez la procédure suivante. Terminez l'atterrissage d'un pion avant de commencer le mouvement d'un autre.

1. Mouvement de Dérive
Le pion dérive d'un hex à la fois, en utilisant la procédure de dérive.

2. Atterrissage
Lorsque le message "Land" apparaît, le soldat atterrit. Utilisez la procédure d'atterrissage pour voir si il est blessé. La malle d'armement n'est jamais affectée par l'atterrissage, sauf si elle tombe dans la rivière (auquel cas elle est définitivement perdue).

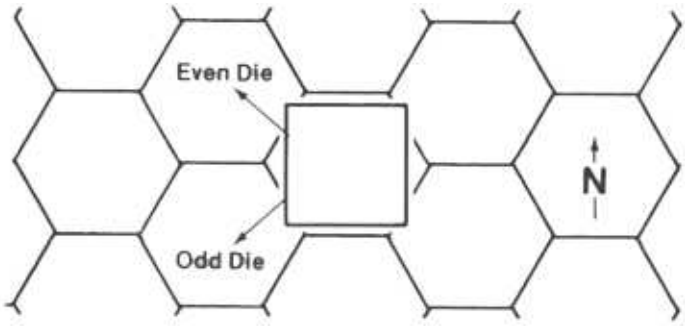
3. Répétez les étapes 1 et 2
Répétez les deux premières étapes jusqu'à ce que tous les pions aient atterrit. Ensuite, passez à l'étape 4.

4. Passez à la Nouvelle Condition
A moins qu'un paragraphe n'indique le contraire, passez à la Condition 2.

5. Tests de Paragraphes
Faites un test de paragraphe pour chaque hex occupé par un soldat US, actif ou inactif, mais pas pour la malle d'armement. Utilisez la procédure d'activation plus loin.

6. Commencez les Rounds ou les Opérations
Si une activation s'est produite pendant l'étape 5, commencez les Rounds, sinon, commencez les Opérations comme d'habitude.

DERIVE
Après avoir posé vos pions, un par hex, dans les hexs Y-6 à Y-15, choisissez celui à bouger en premier. La dérive et l'atterrissage de ce pion doit être terminé avant de passer au pion suivant. Lancez un dé pour déterminer dans quel hex entre le pion lorsqu'il dérive. Si le résultat est pair, le pion dérive vers le nord ouest. Si le résultat est impair, il dérive vers le sud ouest.



Faites un Test de Paragraphe pour le nouvel hex occupé par le pion. Si le message "Land" apparaît, le pion atterrit ; sinon suivez les instructions données par le paragraphe. Si le pion n'atterrit pas, refaites un jet pour la dérive et entrez dans l'hex indiqué, et refaites un Test de Paragraphe. Continuez cette procédure jusqu'à ce que le pion atterrisse.

ATTERRISSAGE
Lorsque le pion reçoit le message d'atterrissage après un Test de Paragraphe, il atterrit dans cet hex. Après que tous les soldats et la malle aient atterris, la Condition change. Passez à la Condition 3 si un ou plusieurs soldats US se sont fait tirer dessus en Condition 1 ; sinon passez à la Condition 2.

Le type de terrain dans l'hex d'atterrissage peut affecter la qualité de chaque atterrissage. La malle atterrit intacte à moins de tomber dans la rivière. Si elle atterrit dans la rivière, lancez un dé pour déterminer si elle est perdue ; ne lancez pas de dé pour tous les autres terrains. Pour les soldats, lancez un dé par pion et trouvez le résultat sous le terrain dans lequel il a atterrit pour savoir si il est blessé. Lorsqu'un soldat atterrit, placez un marqueur prone sur lui pour indiquer son attitude. De plus, mettez aussi un marqueur de parachute dessus, face 2 visible, pour indiquer que la toile le recouvre et qu'il lui faut 2 actions pour la retirer.

Lorsqu'un pion atterrit, lancez un dé et consultez le type de terrain dans lequel il a atterrit :

Rivière
0-1 : La rivière est ratée de peu ! Le soldat ou la malle atterrit un hex au nord de la rivière. **2-5 :** La malle atterrit dans la rivière et est perdue ! le soldat atterrit dans la rivière mais est capable de lutter et d'atteindre la berge. Placez le soldat dans un hex adjacent sans rivière, déterminé au hasard, accroupi. Le soldat a perdu tout son équipement et toutes ses munitions ; effacez ses cases d'équipement et de munitions. **6-9 :** Le soldat ou la malle atterrit dans la rivière et est emporté ! le soldat se noie et tout son équipement est perdu. La malle est perdue.

Clair ou Route
0-8 : Bon atterrissage ! **9 :** Mauvais atterrissage ! le soldat est blessé.

Couverture ou Broussailles
0-8 : Bon atterrissage ! **9 :** Mauvais atterrissage ! Relancez le dé, sur un résultat de 0 à 4, le soldat est blessé ; sur un résultat de 5 à 9, le soldat est immobilisé.

Difficile ou Bois
0-4 : Bon atterrissage ! **5-8 :** Mauvais atterrissage ! Relancez le dé, sur un résultat de 0 à 5, il n'y a aucun effet ; sur un résultat de 6 à 9, le soldat est blessé. **9 :** Relancez le dé : sur un résultat de 0 à 4, le soldat est blessé (placez le dans un hex clair de votre choix adjacent à l'hex d'atterrissage) ; sur un résultat de 5 à 9, le soldat est immobilisé (placez le dans un hex clair déterminé au hasard, adjacent à l'hex d'atterrisage).

Bâtiment
0-3 : Raté de peu ! Refaites un jet de dérive. **4-7 :** Relancez un dé ; sur un résultat de 0 à 4, bon atterrissage (placez le soldat dans un hex clair adjacent de votre choix) ; sur un résultat de 5 à 9, le soldat est blessé atterrissage (placez le soldat dans un hex clair adjacent de votre choix). **8 :** Relancez le dé ; sur un résultat de 0 à 4, le soldat est blessé atterrissage (placez le soldat dans un hex clair adjacent de votre choix) ; sur un résultat de 5 à 9, le soldat est immobilisé atterrissage (placez le soldat dans un hex clair adjacent de votre choix). **9 :** Relancez un dé ; sur un résultat de 0 à 4, le soldat est immobilisé atterrissage (placez le soldat dans un hex clair adjacent déterminé au hasard) ; sur un résultat de 5 à 9, le soldat est tué (placez le soldat dans un hex clair adjacent déterminé au hasard).

ACTIVATION A L'ATTERRISSAGE
Après que tous les pions US aient atterri, faites un Test de Paragraphe pour chaque hex occupé par un soldat US (ne faites pas de test pour l'hex si il n'y a que la malle). Si une activation Allemande se produit, placez le nouvel Allemand sur la carte, mais *ne commencez pas les Rounds.* Notez le camp qui reçoit l'avantage et deux tours, puis continuez les Tests de Paragraphes. Terminez tous les tests de paragraphes et d'activation avant de commencer les Rounds.

Lorsque les Rounds sont commencés, tous les Allemands activés sont utilisés, mais un seul résultat d'Activation est utilisé pour déterminé qui a l'avantage et qui reçoit deux tours. Tous les soldats US sont automatiquement en alerte lorsqu'ils atterrissent ; ignorez les références à la mise en alerte. Si plusieurs activations se produisent et que vous êtes en condition 2, utilisez le résultat le plus avantageux pour les US. Si vous êtes en condition 3, utilisez le résultat le plus avantageux pour les Allemands.

Exemple : *Les US atterrissent et la condition 2 est mise en route. Trois Allemands ont été activés à l'atterrissage. Un paragraphe d'activation dit "commencez les Rounds. Avantage US". Le second dit "Commencez les Rounds, avantage US. Tous les soldats US qui peuvent voir H-14 sont automatiquement en alerte. Tous les soldats US en alerte qui ne paniquent pas reçoivent 2 tours pour ce round". Le troisième dit "Commencez les Rounds. Avantage Allemand". Dans ce cas, c'est le second résultat qui est utilisé parce que les Activations se sont produites en condition 2, et que c'est le plus avantageux pour les US. Par contre, vous pouvez ignorer la référence à la mise en alerte automatique. Si c'était en condition 3, c'est le dernier résultat qui aurait été utilisé, car c'est le plus avantageux pour les Allemands. Si c'était en condition 3 et que seuls les 2 premiers résultats se soient produits, c'est*

le premier qui aurait été utilisé, car il mieux pour les Allemands que le second.

Chaque soldat doit retirer sa toile avant de pouvoir bouger ou faire quoi que ce soit d'autre.

ENLEVER LES PARACHUTES

Si les Rounds commencent pendant l'atterrissage, tous les soldats US sont considérés à plat ventre, à moins qu'autre chose ne soit précisé par le résultat de l'atterrissage (voir plus haut). Le soldat doit retirer son parachute avant de pouvoir faire quoi que ce soit. Pour retirer le parachute, il doit être debout ou accroupi. Il faut 2 actions pour retirer le parachute. Lorsque la première action est faite, retournez le pion parachute sur sa face 1. Lorsque la seconde action est faite, retirez le marqueur de parachute. Lorsqu'il est retiré, le soldat peut agir normalement.

Si le Rounds ne sont pas commencés pendant l'atterrissage, commencez les Opérations. Les parachutes sont automatiquement retirés pendant les Opérations.

REGLES SPECIALES

Visibilité de Nuit. La mission se déroule en tout début de matinée, et la visibilité est réduite à 5 hexs pour toute la durée de la mission. Un soldat ne peut tracer une LDV que jusqu'à 5 hexs.

Rivière. La rivière de A-6 à Y-17 est une petite rivière, on ne peut pas y entrer sauf en traversant par un pont intact. Si un soldat atterrit dans la rivière, il y a de grandes chances qu'il se noie.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 10 Points de Victoire pour gagner. Vous recevez 4 Points de Victoire si vous capturez un pont intact en désamorçant l'explosif Allemand placé sous le pont. Il faut 4 tours pour désamorcer un pont. Il n'est pas obligatoire que ce soit le même soldat qui dépense les 4 tours ; ils peuvent être répartis entre deux soldats ou plus. De plus, les tours n'ont pas besoin d'être consécutifs. Notez les tours dépensés dans la section Notes de votre feuille de groupe. Une fois désamorcé, un pont est capturé et ne peut plus être détruit par les Allemands.

Si vous capturez les deux ponts, vous recevez 10 Points de Victoire et non 8. Vous recevez aussi des PV pour l'activation des Allemands et leur capture, comme cela sera révélé au cours de la mission. Les pertes de PV pour les soldats immobilisés ne peuvent pas être évitées dans cette mission. La mission se termine d'une des façons suivantes :

1. Si vous êtes en condition 4, 5 ou 6, la partie se termine si il n'y a plus d'Allemands actifs sur la carte et que les deux ponts ont été capturés et/ou détruits.

2. Tous vos soldats actifs sont sortis de la carte, par n'importe quel bord.

Mission 5 : Opération Pickpocket

4 juillet 1944. Votre groupe s'est porté volontaire pour un dangereux raid commando loin derrière les lignes ennemies. Votre mission est de vous infiltrer en Hollande, avec l'aide de la résistance, et de faire un raid contre une base de fusées Allemandes dissimulée près de La Hague. Le haut commandement Allié est très intéressé de voir des documents sur ces fameuses fusées V-2 ainsi que la destruction de cette base.

VOTRE GROUPE

Achetez un nouvel équipement pour votre groupe. Comme vous allez voyager léger, vous ne pouvez pas acheter ce qui suit :

Fusils Automatiques
Bazookas
Mitrailleuses Moyennes

Avec ces limitations, vous pouvez acheter l'équipement que vous voulez du Tableau d'Equipement. De plus, vous recevez gratuitement deux charges explosives.

PREPARATION

Utilisez la carte B. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats peuvent entrer sur la carte par les bords sud ou ouest, entre les hexs A-12 à L-19 (inclus). Aucun marqueur ne commence la mission sur la carte. Les niveaux d'activation sont les suivants :

c1 : 0-1. **c2 :** 0-3. **c3 :** 0-5. **c4 :** 0-7.

REGLES SPECIALES

Rivière. La rivière de A-6 à Y-17 est une rivière. On ne peut entrer dans un hex de rivière qu'en traversant un pont intact ou un gué. La localisation des gués sera révélée par les paragraphes au cours du jeu. Une fois révélé, placez un marqueur de gué dans l'hex. On peut entrer dans un hex de gué depuis n'importe quel hex de terre adjacent, quelle que soit l'orientation du marqueur de gué.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 15 Points de Victoire pour gagner. Vous recevrez des Points de Victoire pour la découverte de documents et pour la destruction d'installations. Les gains de PV pour les documents ne compteront que si vos soldats quittent la carte avec les documents. Lorsque des documents sont découverts, notez le soldat qui les transporte sur votre Feuille de Groupe. Si ce soldat est tué, un autre soldat peut récupérer les documents, en utilisant l'action Ramasser/Echanger de l'Equipement. La mission se termine lorsque tous vos soldats actifs ont quitté la carte par des hexs d'entrée valides (A-12 à L-19 inclus).

Les pertes de PV pour les soldats immobilisés peuvent être évités en les faisant sortir de la carte entre les hexs A-12 à L-19 inclus.

Mission 6 : Navigation de Plaisance vers la Ligne Siegfried

16 janvier 1945. L'armée US a atteint la ligne fortifiée Allemande appelée la Ligne Siegfried. Près de la ville de Trier, un ensemble de bunkers retarde l'avance US. Les attaques répétées et les bombardements des B-17 n'ont pas réussi à détruire ces bunkers. Votre groupe s'est porté volontaire pour une mission dangereuse — approcher la Ligne Siegfried en canoë de nuit pour détruire les bunkers.

VOTRE GROUPE

Achetez un nouvel équipement pour votre groupe, et n'oubliez pas que vous devez détruire des bunkers en béton. De plus, vous recevez gratuitement quatre canoës et quatre charges explosives.

PREPARATION

Utilisez la carte A. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats entrent sur la carte dans l'hex H-1 en canoë, comme expliqué dans les règles de canoë. Les marqueurs suivants commencent la mission sur la carte :

cratères : G-7, K-8, L-12, L-15, K-18, M-17.

Ruines : K-13, L-13.

Les niveaux d'activation sont les suivants :

c1 : 0-1. **c2 :** 0-3. **c3 :** 0-5. **c4 :** 0-7.

REGLES SPECIALES

Rivière. La rivière de H-1 à O-19 est une rivière et ne peut être traversée que par un pont intact ou un canoë.

Visibilité Nocturne. La mission se déroule pendant la nuit la plus noire; donc la visibilité est réduite à cinq hexs pour toute la durée de la mission. Un soldat ne peut tracer une LDV qu'à cinq hexs, en excluant son propre hex.

Canoës. Les US ont quatre canoës, chacun pouvant transporter deux soldats. De plus,; chaque canoë peut transporter deux cases d'équipement, ce qui est indiqué dans la section Notes de la Feuille de Groupe. Un canoë peut transporter un troisième soldat *à la place* de l'équipement dans ses cases d'équipement (ce qui est utile pour emmener les blessés). Lorsqu'un soldat est dans un canoë, il peut emmener avec lui ses armes personnelles et munitions, mais les bazookas, les mitrailleuses moyennes et les charges explosives doivent être placées dans les cases d'équipement du canoë.

Les canoës se déplacent d'un hex à la fois pendant les Opérations, et les Tests de Paragraphes sont faits normalement. Pendant les Rounds, chaque canoë à une Capacité de Mouvement de 4 et bouge en utilisant les actions de 6/7, comme Mouvement/Tir Instinctif ou Mouvement. Un canoë dépense un Point de Mouvement par hex de rivière et peut se déplacer dans les deux sens sur la rivière. Un canoë doit être manipulé par deux soldats US actifs pour pouvoir bouger. Il ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour, même si les deux soldats reçoivent des actions dans le même tour. Le canoë se déplace lorsqu'un des deux

soldats reçoit un tour. Par exemple, si le soldat A reçoit deux tours et que le soldat B n'en reçoit qu'un, alors le canoë pourra bouger deux fois: une fois pour l'action du tour 2 du soldat A, et une fois pour une action d'un des deux soldats. L'avant du canoë doit faire face au côté d'hex de rivière de l'hex où il va prochainement entrer. Les canoës peuvent tourner dans n'importe quelle direction dans un hex sans coût supplémentaire.

Un canoë peut accoster dans n'importe quel hex adjacent à la rivière au coût d'un Point de Mouvement pendant les Rounds, et sans coût supplémentaire pendant les Opérations. Lorsqu'il accoste, retournez le pion canoë sur sa face accosté. Les soldats sont toujours dans le canoë accosté jusqu'à ce qu'ils en sortent. Pour entrer ou sortir d'un canoë, le canoë doit avoir accosté et le soldat doit occuper l'hex du canoë. Il doit ensuite dépenser un Point de Mouvement pendant les Rounds, ou une action pendant les Opérations pour entrer ou sortir du canoë. L'équipement stocké dans le canoë peut être retiré en utilisant l'action Ramasser/Echanger de l'Equipement.

Les soldats peuvent engager toutes les formes de combat depuis leur canoë. Lorsqu'on leur tire dessus, on considère qu'ils sont accroupis en terrain clair. Lorsqu'un Allemand tire sur un canoë, les cibles sont les soldats dans le canoë ; par contre, si le tir rate, il y a une chance que le canoë soit touché. Lancez un dé : sur un résultat pair, le tir touche le canoë. Lorsqu'un canoë est touché, il est percé et doit accoster pour éviter de couler. L'accostage doit se produire au prochain tour reçu par le canoë sinon il coule. Si il coule, tout le matériel dans les cases d'équipement du canoë est perdu. Tous les soldats dans le canoë survivent et sont placés dans un hex de terre adjacent à l'hex de rivière, avec tout leur équipement personnel intact.

Bunkers. Les Allemands ont un nombre inconnu de bunkers cachés que vous devez découvrir et détruire. Chaque bunker fait face aux six côtés d'hexs et a une porte sur un côté. Le paragraphe d'activation Allemand indiquera à quel côté la porte doit faire face. Les six côtés d'un bunker sont considérés comme des ouvertures de fenêtres pour les règles de combat, même du côté de la porte. Traitez le bunker comme un bâtiment avec des fenêtres de chaque côté pour les règles de LDV.

En tirant sur un bunker, vous pouvez viser un soldat visible à travers une ouverture, ou choisir de tirer sur le bunker lui même. Pour tirer sur un soldat, il doit être accroupi ou debout. Par contre, un soldat accroupi ne peut pas se faire tirer dessus si votre soldat est aussi accroupi et adjacent au bunker (voir LDV, 8/2, hexs de bâtiments). En tirant sur un bunker, il y a un modificateur de +2. Donc, les chances de toucher le bunker sont *bien plus* importantes que celles de toucher un soldat à travers une ouverture.

En attaquant le bunker lui même avec un tir, utilisez la procédure suivante. D'abord, résolvez le tir pour savoir si il a touché ou non le bunker. Si vous le ratez, il n'y a aucun effet. Si vous le touchez, déterminez le côté du bunker qui a été atteint. Il n'y a que deux côtés possibles : l'avant et la porte.

Lorsque l'orientation a été déterminée, lancez un dé et localisez le résultat sur le tableau suivant pour connaître la partie du bâtiment qui a été touchée, comme si vous attaquiez un char. Puis résolvez le combat en utilisant la Table de Dégâts de l'arme utilisée.

Tables des Bunkers

Orientation Avant			Orientation Porte		
Dé	zone touchée	blindage	Dé	zone touchée	blindage
0-7	Mur	H	**0-4**	Mur	H
8	Ouverture	M	**5-7**	Ouverture	L
9	Equipage	*	**8-9**	Equipage	*

** Si un bazooka tire, considérez que c'est un coup au but à travers une ouverture pour une orientation Avant, et un coup à travers une porte dans le cas d'une orientation Porte.*

EFFETS DES DEGATS

Mur. Si le mur est touché et que le résultat de pénétration est un H, le bunker est détruit et tous les Allemands qui sont à l'intérieur sont tués. Retournez le bunker sur sa face détruit. Si le résultat de pénétration est inférieur à H, il n'y a aucun effet.

Ouverture. Comme pour un mur, sauf qu'un résultat H ou M cause la destruction.

Porte. Tout résultat de pénétration H ou M cause la destruction du bunker. Un résultat de pénétration L détruit la porte. Si la porte est détruite, traitez le côté d'hex comme une porte au lieu d'une fenêtre. Les soldats US peuvent la traverser pour entrer dans le bunker.

Equipage. Si l'équipage est à plat-ventre, le tir rate (**Exception :** tir à travers une porte précédemment détruite). Si l'équipage n'est pas à plat-ventre, alors déterminez la cible touchée au hasard. Résolvez les dégâts contre ce soldat seul, à moins d'utiliser un tir visé avec une arme automatique, auquel cas plusieurs soldats peuvent être touchés.

Un bunker peut aussi être attaqué par une grenade ou une charge explosive comme si c'était un hex de bâtiment normal.

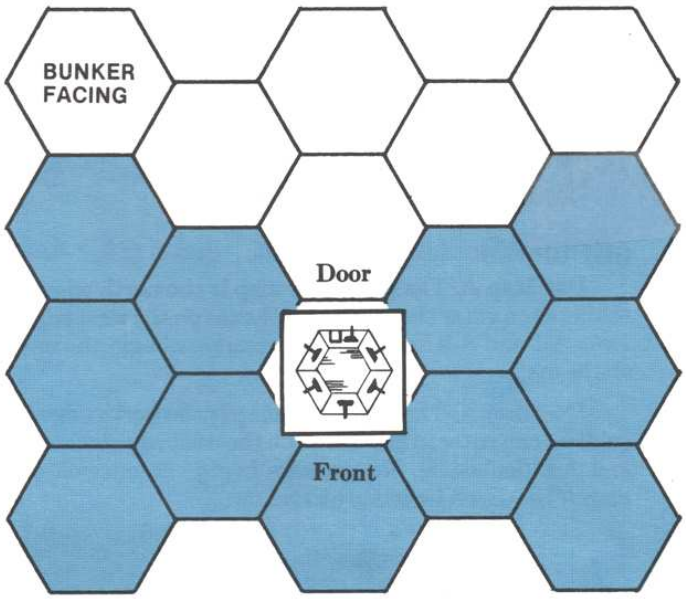
Un bunker est considéré détruit pour les règles de Points de Victoire lorsque tous ses occupants originaux ont été tués ou immobilisés et qu'un des événements suivants se soit produit :

1. Le bunker a été réduit en ruines.
2. Une charge explosive a explosé à l'intérieur du bunker.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 12 Points de Victoire pour gagner. Vous recevez 6 Points de Victoire pour chaque bunker détruit. Vous recevez aussi des Points de Victoire pour l'apparition des Allemands. Vous perdez des Points de Victoire si vos soldats sont immobilisés ou tués. Les pertes de PV peuvent être évitées en faisant sortir de la carte les soldats immobilisés par le bord nord. Vous pouvez les faire sortir en canoë si vous le désirez. Si vous déplacez un soldat immobilisé en canoë, ne faites pas de jet de dé pour voir si il meurt dans chaque hex, comme vous le feriez en traînant le soldat.

La mission se termine lorsqu'il n'y a plus de soldats US actifs sur la carte.



Mission 7 : Un Appât pour le Piège

8 août 1944. La septième armée Allemande contre-attaque près de la ville Française de Mortain. Le but — terminer la percée Alliée depuis la tête de pont de Normandie. Le haut commandement Allié à décider de s'opposer aux Allemands en étendant la contre attaque Alliée de façon à encercler l'armée Allemande. Votre groupe se trouve directement sur le chemin de la 2è panzer division. Votre mission est de retarder les Allemands et de leur faire payer le terrain gagné, puis de retraiter en sécurité vers les principales lignes US.

VOTRE GROUPE

Achetez de l'équipement pour votre groupe, en vous rappelant de vous attendre à une attaque de chars. De plus, vous recevez gratuitement une jeep et deux mines anti chars.

PREPARATION

Utilisez la carte A. Le haut de la carte est le *sud*. Vous pouvez placer votre groupe n'importe où à l'ouest de la rivière ou dans les trois

hexs de la rivière à l'est. Les Allemands entreront pas le bord est de la carte. Si vous vous placez sur le côté est de la carte, la portée de trois hexs est comptée depuis la rivière jusqu'à l'hex de placement, sans compter l'hex de rivière. La jeep et les mines doivent aussi être placés en fonction de ces limitations. Ne placez pas vos mines anti chars dans les hexs de bois, car les chars sont de gros véhicules et ne peuvent pas entrer dans ces hexs. Vos soldats avec des bazookas et des mitrailleuses moyennes peuvent commencer la mission avec ces équipements déjà préparés.

REGLES SPECIALES

Ruisseau. La rivière de H-1 à O-19 est un ruisseau et peut être traversé partout en dépensant des Points de Mouvement comme indiqué dans le Tableau des Coûts de Mouvement.

Mines Anti-Chars. Utilisez deux marqueurs de champs de mines, et placez-les en fonctions des restrictions données dans la préparation. Les mines anti-chars n'explosent que lorsque un véhicule entre dans leu hex; les soldats peuvent y entrer sans aucun effet. Une voiture est immédiatement détruite lorsqu'elle entre dans un hex de mine anti-char et tous les soldats dans le véhicules font un jet de dégâts comme si il avait été touché par un bazooka en extérieur. Un char qui entre dans un hex de mine anti-char est immobilisé et ne peut plus bouger pour le reste de la mission. Par contre, il peut continuer à tirer.

Entrée Allemande. Comme vous êtes en défense, les Allemands entrent par des événements aléatoires. Il n'y a pas de Tests d'Activation dans cette mission. Lorsque vous avez placé vos soldats, faites un jet d'Evénement Aléatoire jusqu'à ce qu'un Allemand soit activé et que les Rounds commencent. Si vous repassez en Opérations (peu probable) et que vous ne désirez pas déplacer vos soldats, refaites des jets d'Evénements Aléatoires jusqu'à ce qu'un autre Allemand entre en jeu et que les Rounds recommencent.

VICTOIRE

Vous avez besoin de 5 Points de Victoire pour gagner. Vous recevez des Points de Victoire pour l'activation des Allemands et leur destruction (pour les véhicules). Vous perdez des PV si vos soldats sont immobilisés ou tués. Vous pouvez éviter ces pertes en faisant sortir les soldats immobilisés par le bord ouest, entre Y-1 et Y-19 (inclus). De plus, vous perdez des PV pour chaque soldat ou véhicule Allemand sortant par le bord ouest de la carte. Le nombre de PV perdus est égal au double de la valeur de l'Allemand en PV. Donc, si un Allemand vaut 1 PV pour l'activation et 1 PV de plus si il est capturé, vous perdez 4 PV si il quitte la carte.

La mission ne peut se terminer que pendant la condition 4. Elle se termine au moment où il n'y a plus de soldats US actifs sur la carte. **Important :** Les Allemands toujours sur la carte à la fin de la mission ne vous font pas perdre de PV. Vous ne perdez des PV que si les Allemands quittent la carte avant la fin de la mission.

Mission 8 : Ruée sur la Sambre

Début septembre 1944. Lorsque votre division est entrée dans les Pays-Bas, votre régiment a été assignée à une compagnie de Shermans pour un soutien d'infanterie spécial. Hier, face à un violent tir de mortiers Allemands, vous avez reçu l'ordre de tenir l'ouest de la Sambre. Maintenant, un de ces précieux char a été envoyé en avant avec votre groupe. Malheureusement, l'approche finale sur le seul pont intact sur la rivière dans votre secteur est sur une route surélevée et vulnérable. Vos hommes sont déployés en avant du char pour nettoyer la zone menant au pont et pour sécuriser le pont lui même. Lorsque le char aura traversé le pont, vous devrez progresser avec discrétion.

VOTRE GROUPE

Achetez un nouvel équipement pour votre groupe.

PREPARATION

Utilisez la carte A. Le haut de la carte est le bord nord. Vos soldats peuvent entrer sur la carte par n'importe quel hex du bord ouest entre A-1 et A-6 (inclus). Aucun marqueur ne commence la mission sur la carte. Les niveaux d'activation sont les suivants :

C1 : 0-1. **C2 :** 0-4. **C3 :** 0-5. **C4 :**0-6. **C5 :** 0-7.

REGLES SPECIALES

Le Char. Le char n'est pas disponible au début de la mission, mais il devrait arriver rapidement. Pendant la mission, un paragraphre indiquera l'arrivée du char et son numéro de carte. Le char ne peut entrer en jeu que par l'hex A-6. Rappelez-vous qu'un char est un gros véhicule, et que par conséquent il ne peut pas entrer dans un hex de bois. Voir le résumé des véhicules pour le Tableau de Dégâts du char.

La Sambre. La rivière allant de H-1 à O-19 est une rivière et ne peut être traversée que sur un pont intact.

Talus. Dans cette mission, les côtés d'hexs de talus ne représentent pas de gêne particulière pour les soldats à pieds, mais sont toujours trop raides pour les véhicules à roues et à chenilles. Les véhicules n'ont pas le droit de traverser les côtés d'hexs de talus.

Barrages Routiers. Pendant cers derniers jours, votre groupe a fréquemment rencontré des barrages routiers construits à la hâte par les Allemands qui retraitent. Faits de troncs d'arbres et toutes sortes de débris, ces barrières peuvent être déplacées au prix de certains efforts. Un barrage routier rencontré au cours de cette mission peut être retiré uniquement pendant les opérations. Au moins trois soldats US actifs doivent se trouver dans l'hex du barrage et vous devez faire un Test d'Evénement. Ensuite, le marqueur de barrage peut être retiré de cet hex.

Hexs Interdits. Certains hexs ont le message « **XXX** » sur les cartes de mission pour vous rappeler qu'il est interdit d'y entrer.

VICTOIRE

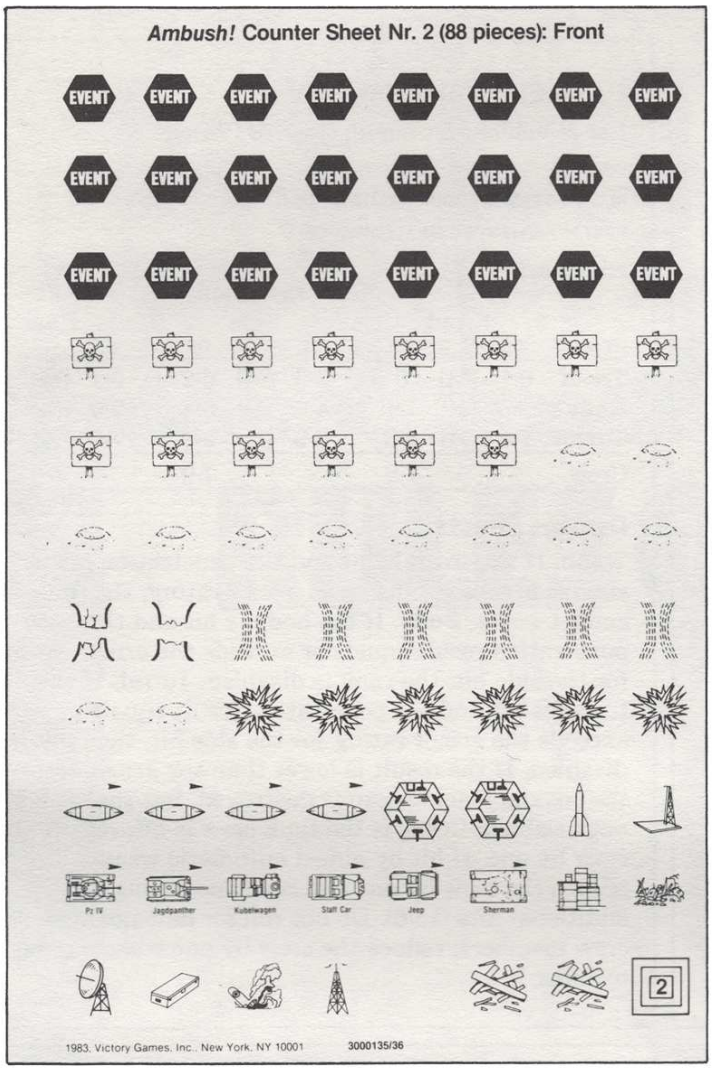
Vous avez besoin de 18 Points de Victoire pour gagner. Vous gagnez un Point de Victoire par soldat actif quittant la carte par l'hex Y-8. D'autres façons de gagner des Points de Victoire seront révélées au cours de la mission.

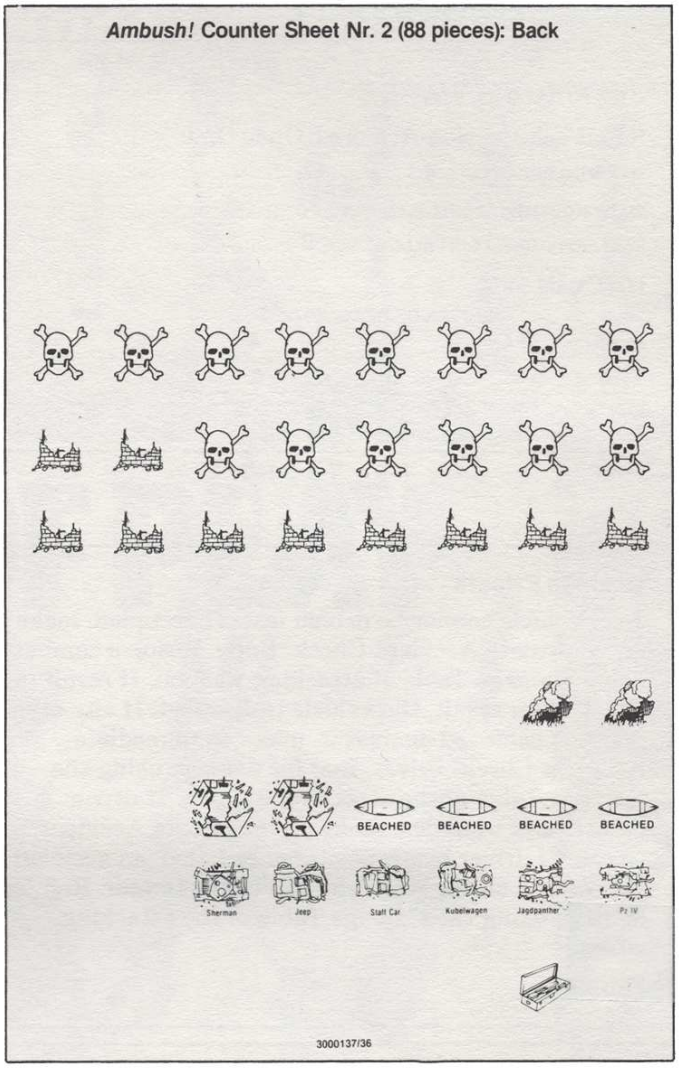
La mission se termine d'une des façons suivantes :

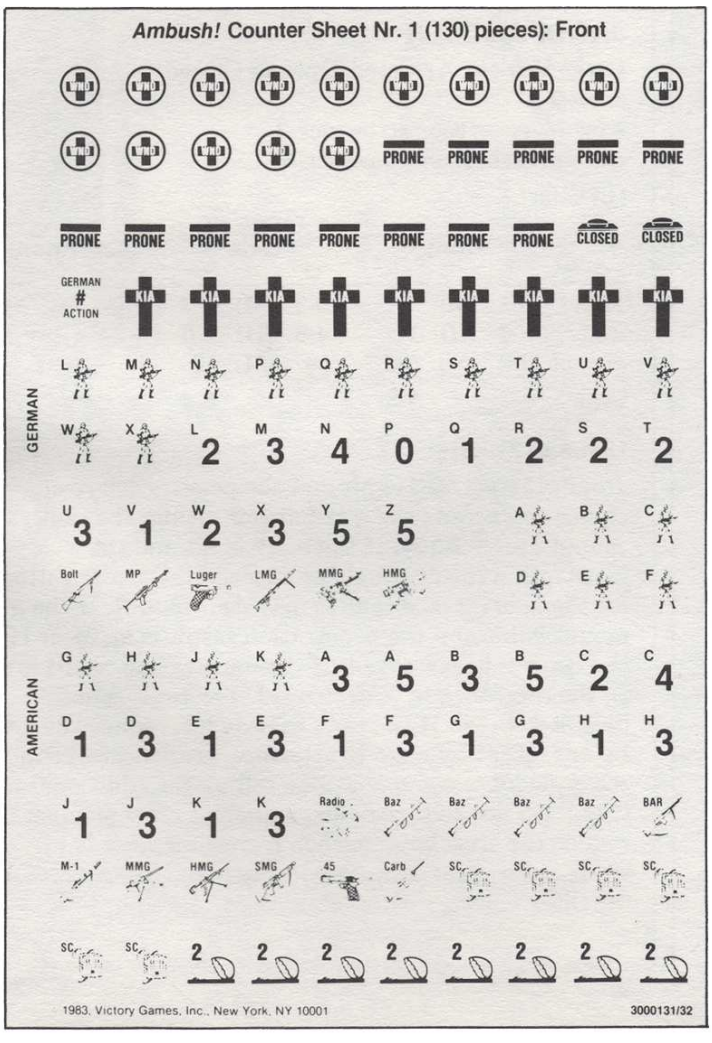
1. Tous les soldats US actifs sont sortis de la carte par Y-8. Le char peut rester sur la carte.

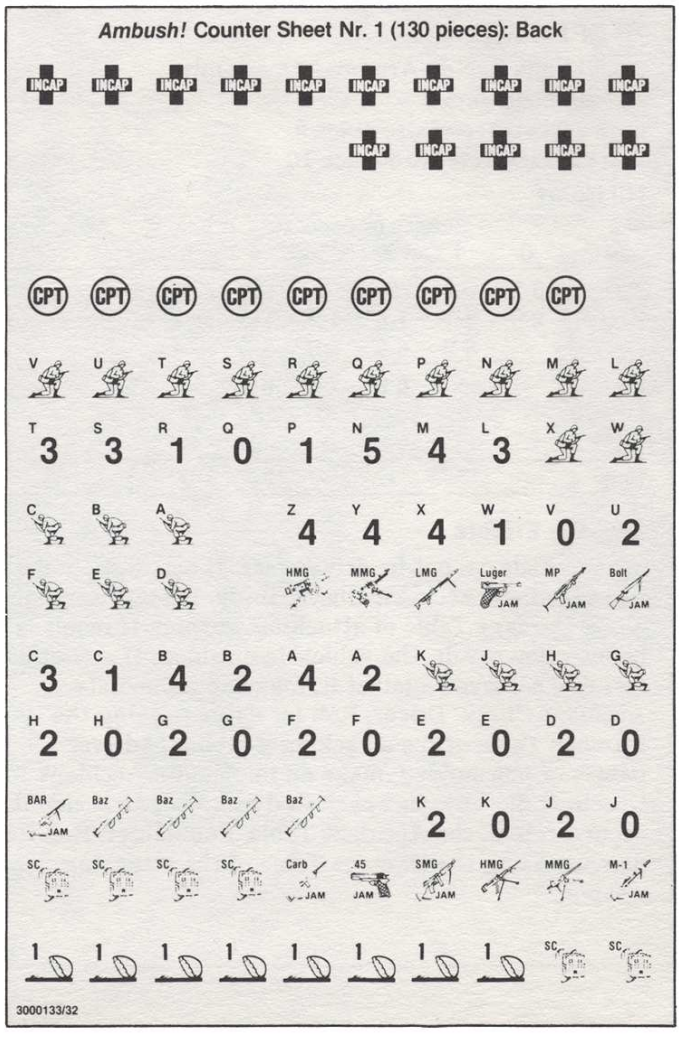
2. Tous les soldats US actifs sont sortis de la carte entre les hexs A-1 et A-6 (inclus). Le char peut rester sur la carte.

Les pertes de PV pour les soldats immobilisés peuvent être évitées en les faisant sortir de la carte par les hexs A-1 à A-6 (si la seconde fin de mission est choisie) ou par Y-8 (si la première fin de mission est choisie).


Ambush! Counter Sheet Nr. 2 (88 pieces): Front
EVENT
Pz IV
Jagdpanther
Kubelwagen
Staff Car
Jeep
Sherman
2
1983, Victory Games, Inc., New York, NY 10001
3000135/36


Ambush! Counter Sheet Nr. 2 (88 pieces): Back
BEACHED
Sherman
Jeep
Staff Car
Kubelwagen
Jagdpanther
Pz IV
3000137/36


Ambush! Counter Sheet Nr. 1 (130) pieces): Front
LWD
PRONE
CLOSED
GERMAN
ACTION
KIA
AMERICAN
Bolt
MP
Luger
LMG
MMG
HMG
Radio
Baz
BAR
M-1
SMG
45
Carb
SC
1983, Victory Games, Inc., New York, NY 10001
3000131/32


Ambush! Counter Sheet Nr. 1 (130 pieces): Back
INCAP
CPT
JAM
3000133/32

RESUME DES VEHICULES

JEEP/KUBELWAGEN

Petit Véhicule ; Non Blindé ; Ouvert Uniquement

OCCUPANTS MAXIMUM : 4

CAPACITE DE MOUVEMENT LENT : 5

CAPACITE DE MOUVEMENT RAPIDE : 9

Tableau de Coup au But

	Nombre d'Occupants				
Zone touchée	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
Pneu	0-1	0-1	0	0	0
Carrosserie	2-9	2-7	1-5	1-4	1-3
Pilote	-	8-9	6-7	5-6	4-5
Psgr 1	-	-	8-9	7-8	6-7
psgr 2	-	-	-	9	8
Psgr 3	-	-	-	-	9

Effets des Dégâts
Pneus. Le véhicule ne peut pas être conduit rapidement. Si il est occupé, faites immédiatement un Test d'Accident. **Carrosserie.** Résolvez le combat en utilisant la Table des Dégâts de l'arme qui a tiré. Si le résultat est une pénétration, le véhicule est détruit. Si un autre résultat est obtenu, faites immédiatement un Test d'Accident. **Pilote.** Faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré. Si le pilote panique ou est blessé, faites immédiatement un Test d'Accident. Si le pilote est immobilisé ou tué, un accident se produit ; faites un jet sur la Table d'Accidents. **Passager.** Faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré.

VOITURE DE COMMANDEMENT

Petit Véhicule ; Non Blindé ; Ouvert Uniquement

OCCUPANTS MAXIMUM : 5

CAPACITE DE MOUVEMENT LENT : 5

CAPACITE DE MOUVEMENT RAPIDE : 10

Tableau de Coup au But

	Nombre d'Occupants					
Zone touchée	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Pneu	0-1	0-1	0	0	0	0
Carrosserie	2-9	2-7	1-5	1-4	1-3	1-2
Pilote	-	8-9	6-7	5-6	4-5	3-4
Psgr 1	-	-	8-9	7-8	6-7	5-6
psgr 2	-	-	-	9	8	7
Psgr 3	-	-	-	-	9	8
Psgr 4	-	-	-	-	-	9

Effets des Dégâts
Pneus. Le véhicule ne peut pas être conduit rapidement. Si il est occupé, faites immédiatement un Test d'Accident. **Carrosserie.** Résolvez le combat en utilisant la Table des Dégâts de l'arme qui a tiré. Si le résultat est une pénétration, le véhicule est détruit. Si un autre résultat est obtenu, faites immédiatement un Test d'Accident. **Pilote.** Faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré. Si le pilote panique ou est blessé, faites immédiatement un Test d'Accident. Si le pilote est immobilisé ou tué, un accident se produit ; faites un jet sur la Table d'Accidents. **Passager.** Faites un jet de dégâts en utilisant la Table de Dégâts de l'arme qui a tiré.

PANZER IV/SHERMAN

Gros Véhicule ; Blindé ; Ouvert ou Fermé

EQUIPAGE : 5

CAPACITE DE MOUVEMENT LENT : 3

CAPACITE DE MOUVEMENT RAPIDE : 6

Tableau de Coup au But

	Orientation								
	Avant			**Côté**			**arrière**		
Elément	FE		OU	FE		OU	FE		OU
Chenille	0-1	(M)	0	0-3	(M)	0-2	0-1	(M)	0
Carrosserie	2-6	(F)	1-4	4-6	(F)	3-4	2-6	(M)	1-4
Tourelle	7-9	(F)	5-6	7-9	(F)	5-6	7-9	(F)	5-7
equipage	-	-	7-9	-		7-9	-	-	8-9

FE : fermé ; OU : ouvert

Effets des Dégâts
Chenille. Si la chenille est touchée et que le résultat de pénétration est supérieur ou égal à la valeur de blindage, le char ne peut plus bouger. **Carrosserie.** Si la carrosserie est touchée et que le résultat de pénétration est supérieur ou égal à la valeur de blindage pour le côté touché, le char est détruit. **Tourelle.** Si la tourelle est touchée et que le résultat de pénétration est supérieur ou égal à la valeur de blindage du côté touché, le char est détruit. Si le résultat est inférieur à la valeur de blindage, la mitrailleuse coaxiale est détruite, mais pas le char. **Equipage.** Si l'équipage du char est touché, réduisez le nombre de un. Si il est touché par un tir d'arme automatique, réduisez l'équipage de un et continuez de faire des jets pour des dégâts supplémentaires (13/6). Ne faites pas de jets de dégâts pour les membres d'équipage ; réduisez le nombre de un lorsqu'un membre de l'équipage est touché.

JAGDPANTHER

Petit Véhicule ; Non Blindé ; Ouvert Uniquement

OCCUPANTS MAXIMUM : 4

CAPACITE DE MOUVEMENT LENT : 5

CAPACITE DE MOUVEMENT RAPIDE : 9

Tableau de Coup au But

	Orientation								
	Avant			**Côté**			**arrière**		
Elément	FE		OU	FE		OU	FE		OU
Chenille	0-1	(M)	0	0-3	(M)	0-2	0-1	(M)	0-1
Carrosserie	2-6	(F)	1-4	4-8	(F)	3-6	2-9	(M)	2-7
Canon	7-9	(M)	5-6	9	(M)	7	-	-	-
equipage	-	-	7-9	-	-	8-9	-	-	8-9

FE : fermé ; OU : ouvert
(M) : blindage Moyen ; (F) blindage Fort

Effets des Dégâts
Chenille. Si la chenille est touchée et que le résultat de pénétration est supérieur ou égal à la valeur de blindage, le char ne peut plus bouger. **Carrosserie.** Si la carrosserie est touchée et que le résultat de pénétration est supérieur ou égal à la valeur de blindage pour le côté touché, le char est détruit. **Canon.** Si le canon est touché et que le résultat de pénétration est M ou F, le canon est détruit, mais pas le char. **Equipage.** Si l'équipage du char est touché, réduisez le nombre de un. Si il est touché par un tir d'arme automatique, réduisez l'équipage de un et continuez de faire des jets pour des dégâts supplémentaires (13/6). Ne faites pas de jets de dégâts pour les membres d'équipage ; réduisez le nombre de un lorsqu'un membre de l'équipage est touché.

TABLE DE QUALITE DE GROUPE

Jet de Dé Points de Groupe reçus									
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
29	30	31	33	35	37	39	41	42	43

TABLEAU DE QUALITE DE L'ARMEMENT

Jet de Dé + Résultat du Dé de Qualité de Groupe																		
Points d'Armement reçus																		
0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**
48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30

TABLEAU DE COUT DES MEMBRES DU GROUPE

Initiative du Soldat						
Coût en Points de Qualité						
5/c	**4/c**	**3/c**	**3**	**2**	**1**	**0**
21	13	8	5	3	1	0

C : Chef

TABLE DE PERCEPTION

	Jet de Dé Valeur de Perception									
Initiative	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
1	0	1	1	2	2	2	3	3	3	4
2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5
3	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7
4	5	6	6	6	6	7	7	7	8	8
5	6	7	7	8	8	8	8	8	9	9

TABLE DE COMPETENCE D'ARMEMENT

Dé + Initiative				
Compétence d'Armement				
0-2	**3-5**	**6-8**	**9-11**	**12-14**
-2	-1	0	+1	+2

TABLE DE COMPETENCE DE CONDUITE

Dé + Initiative				
Compétence de Conduite				
0-2	**3-5**	**6-8**	**9-11**	**12-14**
0	2	4	6	8

TABLE DE CAPACITE DE MOUVEMENT

Initiative		
Capacité de Mouvement		
0-1	**2-4**	**5**
3	4	5

TABLEAU DE REPARATION DES ARMES ENRAYEES

Compétence d'Armement	Dé					
	0-1	**2-3**	**4-5**	**6-7**	**8**	**9**
+2	R	R	R	R	E	D
+1	R	R	R	E	E	D
0	R	R	R	E	D	D
-1	R	R	E	E	D	D
-2	R	E	E	D	D	D
-3	R	D	D	D	D	D

R : Réparé. E : Toujours Enrayé. D : Arme Détruite.
Notez que la compétence d'armement d'un soldat est réduite de un lorsqu'il utilise une arme capturée.

TABLEAU DE COUT DE L'EQUIPEMENT

Armes	Cout en points d'equipement	Cases de transport necessaires
Mitrailleuse Moyenne	13	3 arme d'équipe
Fusil Automatique (Browning Automatique Rifle : BAR)	8	2
Bazooka	8	1
Mitraillette (Thompson)	6	1
Fusil semi-automatique (M-1 Garand)	2	1
Carabine (M-1)	2	1
Charge explosive	2	1
Pistolets et munitions	**Cout en points d'equipement**	**Cases de transport necessaires**
Pistolet (Colt cal .45)	1	1 par pistolet
Cinq chargeurs	1	1 par chargeur
Trois grenades	1	1 par grenade
Un obus pour bazooka	1	1 par obus

TABLEAU DES ARMES

TABLEAU DES COUTS DE MOUVEMENT

Type de Terrain	Soldat debout[8]	Véhicule
Route/Clair[1]	1	1
Couverture	1	2
Difficile	2	3
Broussailles	2	2
Bois	2	3[2]
Cratère	1	I
Ruines	2	I
Ruisseau[1 4]	2[9]	3
Rivière[1 4]	I[3]	I[3]
Pont	1	1
Gué	2	I
Intérieur	1	I
Côté d'hex d'ouverture[5]	+1	I
Côté d'hex de talus[5 7]	+1 pour monter	+2 pour monter
Côté d'hex de crête[5]	+1	+2
Changement d'altitude	-	-
Changement d'attitude[6]	1	Na
Entrer/sortir d'un véhicule	1	Na
Monter/descendre un escalier (hex S13, carte B)	1	Na

NOTES : 1. Appelé aussi terrain découvert. **2.** Les gros véhicules ne peuvent pas entrer dans les hexs de bois. **3.** Un hex de rivière ne peut être traversé que par un pont ou un gué. **4.** Ne peut être traversé qu'à partir d'un des côtés d'hexs d'extrémité du pont. **5.** Le coût pour traverser ce côté d'hex est ajouté au coût pour entrer dans l'hex. **6.** Un changement d'attitude peut aussi être fait gratuitement à chaque tour, à moins que le soldat ne soit blessé (6/7). **7.** Le coût pour traverser un talus n'est payé que pour un déplacement d'une altitude inférieur à une altitude supérieure. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour passer d'une altitude supérieure à une altitude inférieure. **8.** Les soldats accroupis ne peuvent que ramper, et les soldats à plat-ventre ne peuvent pas du tout bouger. Un soldat ne peut ramper que d'un seul hex par tour, quel que soit le terrain dans lequel il entre. **9.** On ne peut y entrer que debout. Les soldats ne peuvent pas être accroupis ou à plat-ventre dans un ruisseau. Si ils y sont forcés à cause d'une blessure ou d'une immobilisation, ils se noient. Un soldat qui panique *ne tombe pas* à plat-ventre dans un ruisseau.

1, 2, 3 : Coût en Points de Mouvement pour entrer dans l'hex.

+# : Coût en Points de Mouvement pour traverser le côté d'hex (ajouté au coût de l'hex où entre le soldat).

I : Interdit.

Na : Non applicable.

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE TIR

	Type de Cible				
Localisation	Soldat debout	Soldat accroupi	Soldat à plat-ventre	Petit véhicule	Gros véhicule
Clair, Ruisseau, Pont, route ou Gué[1]	+1	0	-1	+2	+3
Couverture[2]	0	-1	-3	+1	+2
Broussailles	0	-1	-2	+1	+3
Difficile	-1	-2	-3	0	+1
Ruines/Cratère	-1	-2	-3	Na	Na
Bois	-2	-3	-4	0	+1
Intérieur : à travers une ouverture non adjacente au tireur[3]	-2	-4	I	Na	Na
Intérieur : à travers une ouverture adjacente au tireur ou pas d'ouvreture[3]	-1	-2	-3	Na	Na
Modificateurs supplémetaires					
Tir Instinctif : -2 Tir d'Arme Automatique : +1 par cible active en plus de la première (voir 9/2). Si le soldat qui tire est blessé : -1					
Si le tireur est dans une voiture : -2 Tir contre un mur : +4, quel que soit l'autre terrain dans l'hex où se trouve le mur.					

NOTES :

1. Ces types de terrains sont aussi appelés terrain découvert.
2. Un hex clair avec un véhicule est considéré comme un hex de couverture pour la protection des soldats qui se trouveraient dans cet hex.
3. Lors d'un tir depuis un hex d'intérieur dans un autre à travers un côté d'hex sans ouverture, traitez l'hex du défenseur comme un hex de terrain clair. Un soldat à plat-ventre dans un bâtiment ne peut pas voir à travers une fenêtre. Un soldat accroupi regardant à travers une fenêtre ne peut pas voir un autre soldat accroupi ou à plat ventre dans l'hex adjacent au côté d'hex de la fenêtre, et réciproquement.

+/-# Modificateur applique à la Chance de Toucher de Base.

Na : Non Applicable, car ce type de cible ne peut pas entrer dans ce terrain.

I : Tir interdit.

TABLE DE CORPS A CORPS

	Dé									
Intention	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Capturer	-	P	P	B*	B*	C	C	C	C	I
Tuer	-	P	P	B	B	B	B	I	I	T

P : La cible Panique.

B : La cible est Blessée.

I : La cible est Immobilisée.

T : La cible est Tuée.

C : La cible est Capturée.

B* : Si la cible est déjà blessée ou paniquée, traitez le résultat comme une capture

- : Aucun effet.

MODIFICATEURS DE CORPS A CORPS

Il n'existe que quatre modificateurs à la Chance de Toucher de Base en corps à corps.

1. –3 pour une charge.
2. –2 si l'attaquant est blessé.
3. Compétence d'Armement de l'attaquant
4. Compétence d'Armement du défenseur, qui, si elle est de +1 ou +2 est soustraite si le soldat n'est ni paniqué ni blessé. Un soldat US qui n'est pas en alerte lorsqu'il est attaqué au corps à corps ne peut pas utiliser sa WS. Un Allemand activé par un soldat US qui entre dans son hex ou dans un hex adjacent ne peut pas utiliser sa WS pour ce tour.