VALOR & VICTORY

The World War II Squad-Level Game System

D PLUS 1

DELUXE EDITION

Version française

Standard Game Rules

VALOR & VICTORY

The World War II Squad-Level Game System

Des maisons en ruine d'un petit village européen aux sables brulants d'Afrique du Nord, en passant par les plages mortelles d'une île paradisiaque au milieu du Pacifique, ***Valor & Victory*** *vous mets aux commandes des armes et des combattants de la deuxième guerre mondiale.*

D PLUS 1

DELUXE EDITION

Valor & Victory is © 2015 Copyright Barry W. Doyle. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, transmitted or distributed without prior written permission of the copyright owner. Standard Game Rules revised April 2015.

Traduction française : Jacques Mouchard. Mail : jfmouchard@gmail.com

Règles du jeu standard

Table des matières

Pions et marqueurs 4
Cartes..... 5
Dés..... 5
Scénarii 5
Séquence de jeu 5
Mouvement 5
Orientation des unités 6
Unités de transport 6
Ligne de Vue 7
Terrain 9
Fumigène 9
Armes de soutien 9
Principes de Base du Combat 10
Combat contre Personnel 11
Corps à Corps 13
Vaillance 14
Tireur d'élite 14
Combat contre Blindé 14
Attaque à Fond des Blindés 15
Fortifications et Retranchements 15
Artillerie et Support Aérien 16
Notes du concepteur 17

1. Pions et Marqueurs

1.1 Pions unités et armes de soutien. Les pions sont utilisés pour représenter les unités combattantes et les armes de soutien. Chaque pion représente un squad, un demi-squad, un chef (ou héro), une arme de soutien, un véhicule blindé (AFV), un véhicule non-blindé, un canon d'artillerie ou anti-char. Une unité d'infanterie avec un « E » dans le coin droit en haut du pion est une unité d'élite.

1.11 Squad. Les squads forment les unités de base des unités combattantes. Sur un pion squad sont imprimées deux silhouettes qui représentent de 8 à 12 hommes sur le terrain.

1.12 Demi-squad. Un pion demi-squad représente de 2 à 5 hommes et n'a qu'une seule silhouette sur le pion.

1.13 Chef. Un pion chef représente un seul homme. Un pion chef a une demi-silhouette mais possède un modificateur de commandement imprimé en haut à gauche sur le pion. Un pion chef peut-être parfois utilisé pour représenter un héro, mais seulement sur indications imprimées dans le scénario.

1.14 Arme de soutien. Il y a trois types d'armes de soutien : Léger (L), Lourd (H) et Usage Unique (X). Une arme de soutien doit être portée, et utilisée, par une unité d'infanterie (Exception : les armes de soutien à usage unique (X) ne sont pas placées avec, ou transportées par les unités).

1.15 Canon. Un pion canon représente un canon d'artillerie, un canon anti-char ou un canon anti-aérien. Un pion canon est imprimé avec la silhouette du canon correspondant et le côté du pion où se trouve la bouche du canon représente le front de l'unité. Un canon possède son propre équipage et n'a pas besoin d'un pion d'infanterie pour être opérationnel. Les gros canons ont « 0 » en Point de Mouvement et ne peuvent être déplacés qu'en étant tractés par une unité de transport.

1.16 AFV. Un AFV représente un char, un canon autotracté, un semi-chenillé ou une voiture blindée. Un pion AFV est imprimé avec la silhouette de l'AFV correspondant et le côté du pion où se trouve l'avant du véhicule représente le front de l'unité. Un AFV peut avoir un armement principal et plusieurs mitrailleuses, ceci étant indiqué sur le pion. Un AFV possède un équipage inhérent et n'a pas besoin d'un pion d'infanterie pour être opérationnel.

1.17 Véhicule. Un véhicule représente une jeep, un camion ou tout autre type d'unité de transport non blindé. Un pion véhicule est imprimé avec la silhouette du véhicule correspondant et le côté du pion où se trouve l'avant du véhicule représente le front de l'unité. Un véhicule peut être armé de mitrailleuses et dans quelques rares cas d'un canon. Un véhicule possède un équipage inhérent et n'a pas besoin d'un pion d'infanterie pour être opérationnel.

1.2 Caractéristiques des unités et armes de soutien. Les caractéristiques des unités sont imprimées sur les pions. Si le pion possède un tiret (-) à la place de sa puissance de feu ou d'une capacité ou que rien ne soit imprimé à un endroit particulier du pion, cela indique simplement que cette unité n'est pas armée avec cette arme particulière ou qu'elle ne possède pas cette capacité.

1.21 Puissance de Feu contre Personnel (PFP). La Puissance de Feu contre Personnel (PFP) doit être utilisée pour tirer contre des cibles du type infanterie, véhicule non-blindé ou canon. La PFP n'a pas d'effet contre les AFV (Exception : Corps à Corps). La PFP d'un canon est imprimée sous sa puissance de feu anti-char. Les AFV ou les véhicules peuvent avoir jusqu'à deux puissance de feu contre infanterie dues à leurs mitrailleuses. La PFP d'une mitrailleuse d'un AFV ou d'un véhicule imprimée sur un cercle blanc signifie que cette mitrailleuse peut tirer dans toutes les directions (360°). La PFP d'une mitrailleuse imprimée sans ce cercle blanc signifie que la mitrailleuse ne peut tirer que sur une cible présente dans Champ de Tir Frontal du véhicule (CTF, voir 7.4 Champ de Tir Frontal).

1.22 Puissance de Feu contre Blindé (PFB). La Puissance de Feu contre Blindé (PFB) doit être utilisée pour tirer contre des cibles du type AFV, véhicule blindé et canon. Un AFV avec sa PFB imprimée sur un cercle blanc possède une tourelle et peut tirer avec son armement principal (utilisant soit un tir anti-char (AT) soit un tir anti-personnel (AP)) dans toutes les directions. Un AFV ***sans*** ce cercle blanc sous sa PFB ne peut tirer que sur une cible présente dans Champ de Tir Frontal du véhicule.

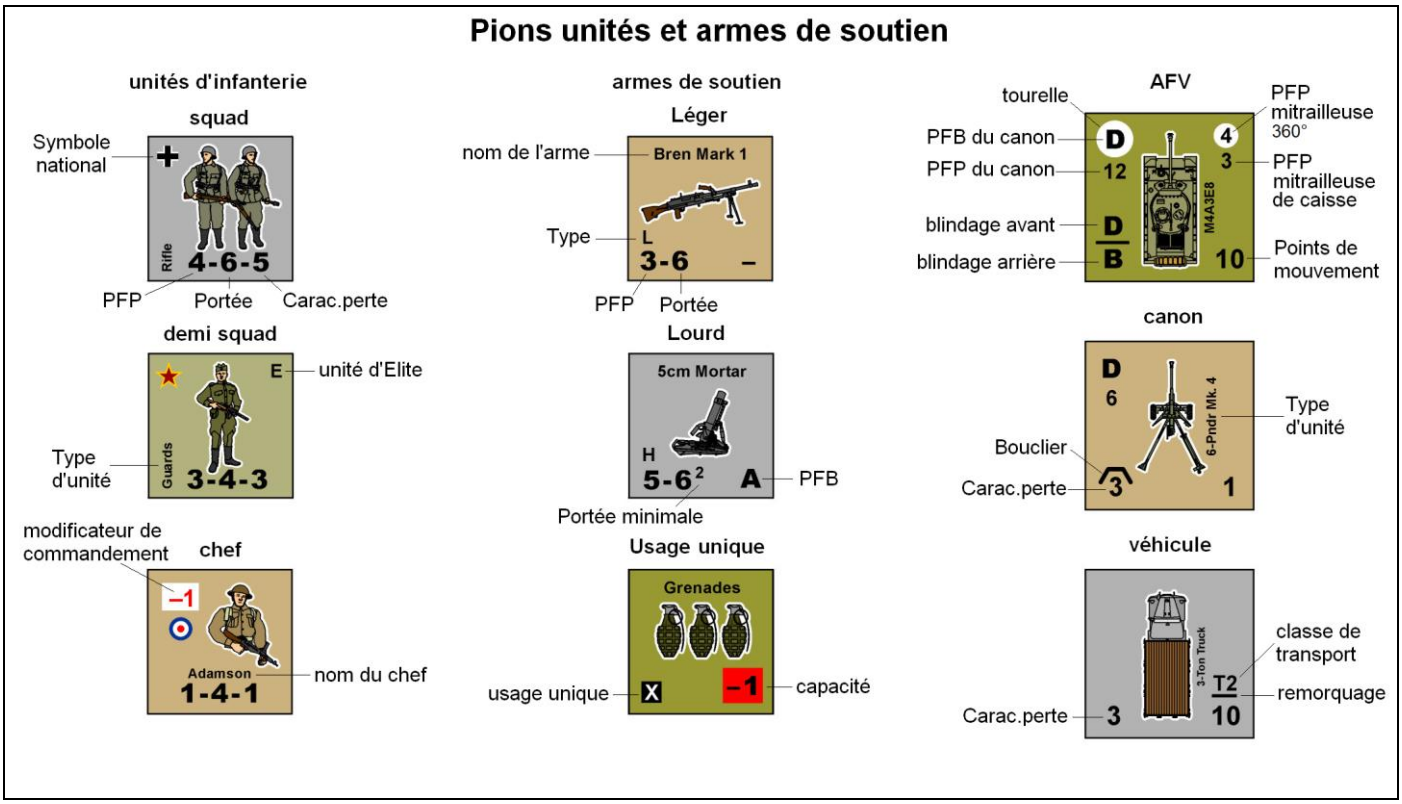
1.23 Portée. La portée est le nombre d'hex dans lequel une unité peut tirer en utilisant sa PFP ou sa PFB. Un canon n'a pas de limite de portée dans ce jeu. Toutes les mitrailleuses des AFV et des véhicules ont une portée maximale de 8 hexagones. Les mortiers sont des armes de soutien de type tir indirect et ont une portée minimale de 2 hexagones (voir 12.6 Mortiers).

1.24 Caractéristique de Perte. Les unités d'infanterie, les véhicules non-blindés et les canons ont une caractéristique de perte. La caractéristique de perte d'un pion est sa capacité à survivre quand on lui tire dessus avec une PFP.

1.25 Facteur de blindage. Seulement pour les AFV. Le facteur de blindage d'une unité est utilisé quand on tire sur cette unité avec une FPB. Si l'AFV à deux facteurs de blindage, celui de dessus est pour le blindage frontal, celui du dessous pour le blindage arrière. Si un seul facteur de blindage est indiqué, il sert aussi bien pour le blindage avant que pour le blindage arrière.

1.26 Bouclier. Seuls certains canons possèdent un bouclier. Ce bouclier fournit une protection supplémentaire aux servants du canon quand ils sont pris pour cible au travers du Champ de Tir Frontal du canon.

1.27 Modificateur de Commandement. Ne concerne que les chefs. Ce modificateur peut être utilisé pour modifier certains jets de dés.



1.28 Points de Mouvement. Pour les AFV et les véhicules. Le nombre de points de mouvement détermine la distance maximale que peut parcourir le véhicule à chaque tour.
1.29 Classe de Transport. Ne concerne que les véhicules de transport. La classe de transport indique le nombre et le type d'unités pouvant être transportées par ce véhicule.

1.3 Marqueurs. Les marqueurs sont utilisés pour noter des informations au cours de la partie. Quand un marqueur doit être utilisé pour indiquer un certain statut, il doit être placé au dessus de l'unité affectée.

Marqueurs de jeu.

2. Cartes

2.1 Cartes. Des cartes géomorphiques sont utilisées pour représenter le champ de bataille. Elles peuvent être positionnées dans un très grand nombre de possibilités. Chaque scénario (cf. 4. Scénarii) indique les cartes utilisées ainsi que leur positionnement relatif.
2.2 Hexagones. Chaque hexagone sur la carte est numéroté et ces hexagones sont utilisés pour réguler les mouvements et les combats. Les demi-hex sur le bord des cartes sont jouables normalement (Exception : Les demi-hex d'océan et de rivière ne sont pas franchissables et généralement pas jouables).
2.3 Terrain. Chaque hex contient un type de terrain ou un obstacle. Le type de terrain est celui qui prédomine dans cet hex. Par exemple, un hex peut être à découvert (aucun obstacle particulier), boisé, construit, raviné, etc… Certains côtés d'hex présentent également des obstacles, tels les murs ou les haies, obstacles qui peuvent affecter ainsi bien les mouvements que les combats.

3. Dés

3.1 Dés. Les joueurs auront besoin de deux dés à 6 faces pour jouer à Valor & Victory.
3.2 Lancer les dés. Quand les règles demandent de lancer les dés, 2 dés sont lancés et leurs résultats sont additionnés. Quand les règles demandent de lancer un dé, un seul dé doit être utilisé.

4. Scénarii

4.1 Généralités. Chaque scenario est une partie à part entière. Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent un scénario, positionnent les cartes et les pions comme indiqué dans les instructions du scénario. Une partie se termine quand tous les tours indiqués sur le scénario ont été joués.
4.2 Ordre de Bataille (OB). L'OB d'un scenario détaille toutes les unités, armes de soutien, artillerie, support aérien, fortifications et localisations autorisées à chaque camp.
4.3 Règles Spéciales de Scénario. Un scénario indique parfois certaines modifications de règles ou de nouvelles règles. Ces règles dites de scénario prennent le pas sur les règles normales.
4.4 Conditions de victoire. Le scénario indique les conditions de victoire pour chaque camp. Un joueur devra remplir toutes les conditions de victoire décrites pour gagner la partie. Une partie se terminera sur un nul si chaque camp à rempli certaines conditions de victoire sans pour autant les remplir toutes.

5. Séquence de jeu

5.1 Tours de jeu. Les parties sont divisées en tours de jeu. Chaque tour de jeu est subdivisé en deux segments de joueur plus un segment de fin de tour. Chaque segment de joueur est également divisé en un certain nombre de phases. Un tour se termine après la fin du segment de fin de tour et un nouveau tour commence ***sauf*** si le tour précédent était le dernier (comme indiqué par le scénario).
5.2 Initiative. Le scénario indique quel est le joueur qui commence la partie et ce joueur devient le joueur A pour le restant de la partie.
5.3 Segment du joueur A. Le joueur A entame son tour, en suivant la séquence de phases ci-dessous.
5.31 Phase de Commandement. Le joueur A rallie automatiquement toutes ses unités clouées les retournant face visible. Le joueur A place les marqueurs de barrage d'artillerie et de chasseur-bombardiers qu'il veut jouer ce tour dans les hex visés, vérifie la précision et résout ces attaques dans les hex cibles. Le joueur A peut échanger ou transférer des armes de soutien entre unités d'infanterie situées dans les mêmes hex. Le joueur A peut séparer des squads en demi-squads ou combiner deux demi-squads identiques en un seul squad, à condition que ces unités soient situées dans le même hex en présence d'un chef.
5.32 Phase de Tir. Le joueur A choisit ses unités qui vont tirer. Il peut choisir de tirer des obus fumigènes avec ses AFV (s'ils en ont la possibilité) ou avec ses canons ou mortiers. Les unités qui tirent sont marquées avec un marqueur « Fire ».
5.33 Phase de Mouvement. Le joueur A peut déplacer toutes ses unités qui ne sont pas recouvertes d'un marqueur « Fire ». Les unités qui se déplacent sont indiquées en plaçant un marqueur « Move » sur elles. Les unités d'infanterie qui se déplacent peuvent placer un fumigène avant d'entamer leur mouvement. Le joueur A déclare toutes ses unités d'infanterie qui effectuent un mouvement d'assaut (voir 6.4 Mouvement d'Assaut de l'Infanterie), et l'indique en plaçant sur elles un marqueur « Assault Move ». Ces marqueurs sont ôtés quand l'unité termine ce mouvement spécial et est alors remplacé par un marqueur « Move ». Le joueur A déclare et résout toutes les « attaques à fond » de ses blindés (voir 19. Attaque à Fond des Blindés). Le joueur B peut effectuer des tirs d'opportunité (voir 13.8 Tir d'Opportunité) sur les unités du joueur A qui se déplacent à portée et en Ligne de Vue (LdV) de ses unités. Les unités qui effectuent un tir d'opportunité sont indiquées par un marqueur « Fire ». Les unités d'infanterie armées d'une mitrailleuse comme arme de soutien et qui effectuent un tir d'opportunité peuvent établir un couloir de feu (« Fire Lane ») (voir 13.9 Couloir de Feu des Mitrailleuses). Le joueur B ôte tous les marqueurs « Fire Lane » du jeu à la fin de tous les mouvements et tirs d'opportunité.
5.34 Phase de Tir Défensif. Le joueur B peut tirer avec toutes ses unités qui ne sont pas surmontées d'un marqueur « Fire ». Les unités qui tirent sont indiquées avec un marqueur « Fire ».
5.35 Phase d'Avance et d'Assaut. Le joueur A peut faire avancer toutes ses unités d'infanterie d'un hex, quelque soit le coût du terrain (sauf s'il est interdit pour une unité de rentrer dans ce type d'hex), même si elles sont surmontées d'un marqueur « Fire » ou « Move ». Les unités qui n'avancent pas peuvent conduire un Corps à corps contre un hex adjacent et occupé par l'ennemi, même si elles sont surmontées d'un marqueur « Fire » ou « Move ».
5.36 Phase Après Action. Le joueur A peut tenter de rallier tous ses unités clouées (voir 14.8 Essai de Ralliement dans la phase Après Action). Les deux joueurs ôtent tous les marqueurs « Fire » et « Move » de leurs unités. Tous les marqueurs « Smoke 1 » sont ôtés et les « Smoke 2 » sont remplacés par des « Smoke 1 ». Tous les tireurs d'élite actifs (voir 17. Tireur d'élite) peuvent être retirés de la carte.
5.4 Segment du joueur B. Le segment du joueur A est répété dans l'ordre ci-dessus pour le joueur B.
5.5 Segment de Fin de Tour. Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la fiche scénario, sauf s'il s'agissait du dernier tour.

6. Mouvement

6.1 Généralités. Les unités sont déplacées d'un hex à la fois, en dépensant des points de mouvement au fur et à mesure qu'elles entrent dans les hex jusqu'à ce que le joueur désire s'arrêter ou que l'unité ait dépensé tous ses points de mouvement. Les unités peuvent être déplacées individuellement ou en pile sans dépasser les limites d'empilement (voir 6.9 Limites d'empilement). Les unités qui se déplacent en pile doivent commencer et finir leur mouvement ensembles. Si les unités qui se déplacent en pile ne sont pas du même type, le joueur devra faire très attention aux coûts du terrain, aux restrictions et aux points de mouvement dépensés par chaque unité. Chaque unité ou pile doit terminer son mouvement avant qu'une autre unité ou pile puisse être déplacée.
6.2 Effets du Terrain sur les Mouvements. Quelques obstacles présents dans des hex augmenteront, selon leur nature, le nombre de points de mouvement dépensés pour entrer ou se déplacer dedans. Une unité traversant un obstacle sur un côté d'hex (tels les murs ou les haies) devra payer un coût de mouvement supplémentaire, en plus du prix du terrain présent dans l'hexagone pénétré.

6.3 Points de Mouvement. Le nombre de points de mouvement varie selon les unités.

6.31 Points de Mouvement (PM) de l'Infanterie. Les chefs ont **six (6)** PM. Les squads et demi-squads en possèdent **quatre (4)**. Un squad ou demi-squad qui commence et finit son mouvement en pile avec un chef voit son allocation en PM passer à **six (6)**. Si le chef est cloué ou éliminé lors du mouvement (voir 13.8 Tir d'Opportunité), toute unité se déplaçant en pile avec ce chef perd le bonus de mouvement. Si l'unité se déplaçant en pile avec ce chef à déjà dépassé son allocation de mouvement au moment du tir d'opportunité, elle doit cesser son mouvement dans cet hex ; sinon, elle peut continuer jusqu'à sa capacité maximale de mouvement.

6.32 Points de Mouvement de Véhicules, AFV et Canons. L'allocation en PM des véhicules et des AFV est variable et est indiquée sur leur pion. Les canons ayant 1 PM peuvent être déplacés d'un hexagone par tour de jeu, quelque soit le coût du terrain, tant que l'hex n'est pas interdit pour le canon. Quand un canon entre dans un nouvel hex, il peut changer d'orientation en tant que part du mouvement (voir 7.0 Orientation des Unités).

6.4 Mouvement d'Assaut de l'Infanterie. Les unités d'infanterie peuvent utiliser un mouvement spécial appelé Mouvement d'Assaut. Les unités d'infanterie utilisant ce mouvement d'assaut ***divisent par deux*** leur allocation de points de mouvement. Cette réduction de PM est appliquée ***avant*** que l'unité se déplace ou avant que toute autre réduction en PM ne soit appliquée à cette unité. Quand une unité d'infanterie utilise ce mouvement d'assaut, elle est indiquée avec un marqueur « Assault Move » et gagne par conséquent un modificateur de +1 sur le couvert pour mouvement précautionneux, en plus de tous les modificateurs dus au terrain. Le marqueur « Assault Move » est ôté dès le mouvement fini et est remplacé par un marqueur « Move ».

6.5 Véhicule et changement d'orientation. Quand un véhicule se déplace, il peut changer d'orientation, jusqu'à un maximum trois côtés d'hex par hexagone. Le premier côté d'hex est gratuit et chaque suivant coûte 1 PM supplémentaire. Par exemple, un véhicule entre dans l'hex de route auquel il fait face pour 1 PM, il peut alors changer d'orientation d'un côté d'hex gratuitement, ou changer de 2 côtés d'hex pour 1 PM supplémentaire (total 2 PM) ou changer de 3 côtés (demi-tour) pour 2 PM supplémentaires (total 3 PM).

6.6 Mouvement minimum. Une unité (qui n'a pas « 0 » imprimé en PM) peut toujours se déplacer d'un hexagone, quelque soit le coût réel, tant que cette unité est autorisée à se déplacer et que l'hex ne lui est pas interdit.

6.7 Hexagones amis. Les unités peuvent passer au travers d'hex contenant des unités amies, de fortifications et des emplacements préparés, mais ne peuvent pas y finir leur mouvement si leur présence enfreint l'empilement maximum.

6.8 Hexagones ennemis. Des unités ne peuvent en aucun cas pénétrer dans un hex contenant des unités ennemies sauf pour y mener un Corps à corps (voir 15.0 Corps à Corps) ou une attaque à fond (voir 19. Attaque à fond des blindés).

6.9 Limites d'empilement. Un joueur peut empiler plusieurs unités amies dans un même hex selon les limites suivantes : (1) deux AFV, véhicules ou canons, (2) quatre unités d'infanterie (de tout type), ou (3) un AFV, véhicule ou canon et deux unités d'infanterie. Une unité d'infanterie partageant le même hex qu'un AFV, véhicule ou canon est placée sous le pion de cet AFV, véhicule ou canon. Une unité d'infanterie transportée est placée au-dessus du pion de transport et seul le véhicule est compté dans les limites d'empilement.

6.10 Entrer et sortir de la carte. Quand une unité entre en jeu sur une carte, l'hex ou demi-hex de bordure sur lequel elle entre compte comme étant son premier hex de mouvement. Quand une unité sort d'une carte et quitte le jeu, elle ne peut plus y rentrer.

7. Orientation des unités

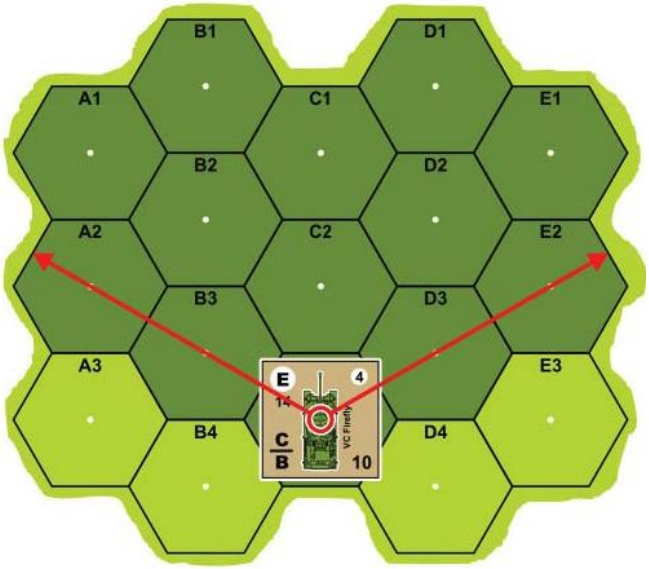
7.1 Orientation. Les unités d'infanterie n'ont pas d'orientation ; elles peuvent se déplacer et tirer dans toutes les directions. Les AFV, les véhicules et les canons sont considérés faire face au côté d'hex parallèle au côté de leur pion vers lequel est pointé leur avant.

7.2 Direction du Mouvement. Une unité d'infanterie ou un canon peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction. Un AFV ou un véhicule ne peut se déplacer que droit devant lui dans l'hex auquel il fait face. Un AFV ou un véhicule peut faire marche arrière et entrer à reculons directement dans l'hex derrière lui, au ***double*** du coût normal de mouvement.

7.3 Changement d'orientation. Un AFV, un véhicule ou un canon peut rester dans son hex et changer son orientation lors de la phase de mouvement comme seule action. Ce changement d'orientation constitue un mouvement et l'unité est indiquée comme ayant bougé par l'obtention d'un marqueur « Move ».

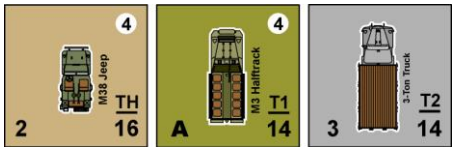
7.4 Champ de Tir Frontal (CTF). Les AFV, les véhicules, les canons et les bunkers (cf. 20.5 Bunker) possèdent un Champ de Tir Frontal (CTF) et ne peuvent tirer que sur une cible qui se trouve dans leur CTF ***sauf*** si l'armement avec lequel ils tirent est monté sur une tourelle, ou est une MG montée en 360°. L'orientation du véhicule définit son CTF comme indiqué sur le diagramme ci-après. Le CTF se prolonge en suivant le même schéma jusqu'aux bords de carte(s).

Champ de Tir Frontal (CTF)



8. Unités de transport

8.1 Généralités. Un véhicule ou un AFV classé comme transport d'unité peut transporter des unités d'infanterie et tracter un canon. Une unité transportée est placée au-dessus du pion transport et l'ensemble est considéré comme une seule unité.



8.2 Classe de transport. Chaque unité de transport a une classe de transport signalée par la combinaison d'une lettre et d'une chiffre (ou lettre) imprimée sur le pion au-dessus des PM. La classe de transport indique le type et le nombre d'unités que peut transporter cette unité.

8.21 Limites de transport. Une unité de transport peut transporter un squad (ou deux demi-squads), un chef et une arme de soutien par quantité indiquée dans la classe de transport. Par exemple, si un transport est « T2 », il peut transporter au maximum 2 squads (ou leur équivalent en demi-squads), deux chefs et deux armes de soutien. Si l'unité est « TH », l'unité ne peut transporter qu'un demi-squad, un chef et une arme de soutien. ***En plus*** de transporter des passagers, un transport peut tracter un canon si ce transport a un trait sous sa classe de transport. Les transports de classe « TH » ne peuvent pas tracter de gros canons (ceux ayant « 0 » en PM).

8.3 Charger et Décharger. Une unité d'infanterie ou un canon peut être chargé ou déchargé d'un véhicule de transport occupant le même hex lors de la phase de mouvement. Une unité (transportée ou transporteur) ne peut pas charger ***et*** décharger au cours du même tour ; chaque unité ne pouvant faire qu'un chargement ou qu'un déchargement lors d'un tour. Une unité d'infanterie ne peut pas se déplacer avant d'être chargée ou après son déchargement (sauf en cas de violation de limites d'empilement). Une unité d'infanterie ou un canon doit se déplacer d'un hex après son déchargement si sa nouvelle comptabilisation dans l'hex fait que la limite d'empilement est dépassée. Le véhicule de transport peut se déplacer avant ***ou*** après avoir chargé ou déchargé, mais pas avant ***et*** après. Quand une unité est déchargée d'un transport, qu'elle se déplace ou non d'un hex, elle est indiquée avec un marqueur « Move ».

8.4 Empilement. Un véhicule transportant une unité est considéré comme un seul véhicule en ce qui concerne les limites d'empilement. Un véhicule peut entrer dans un hex en dépassant les limites d'empilement pour charger (uniquement) une unité, mais après le chargement l'hex ne pourra pas être en dépassement de limites d'empilement.

8.5 Combats. Les unités de transport peuvent tirer normalement même en transportant des unités. Les unités d'infanterie transportées peuvent effectuer des tirs contre personnel, mais pas des tirs contre blindé. Les canons ne peuvent jamais tirer en étant tractés. Quand une unité de transport est clouée ou éliminée, toutes les unités transportées sont également clouées ou éliminées ; elles subissent le même sort que leur transporteur.

9. Ligne de Vue (LdV)

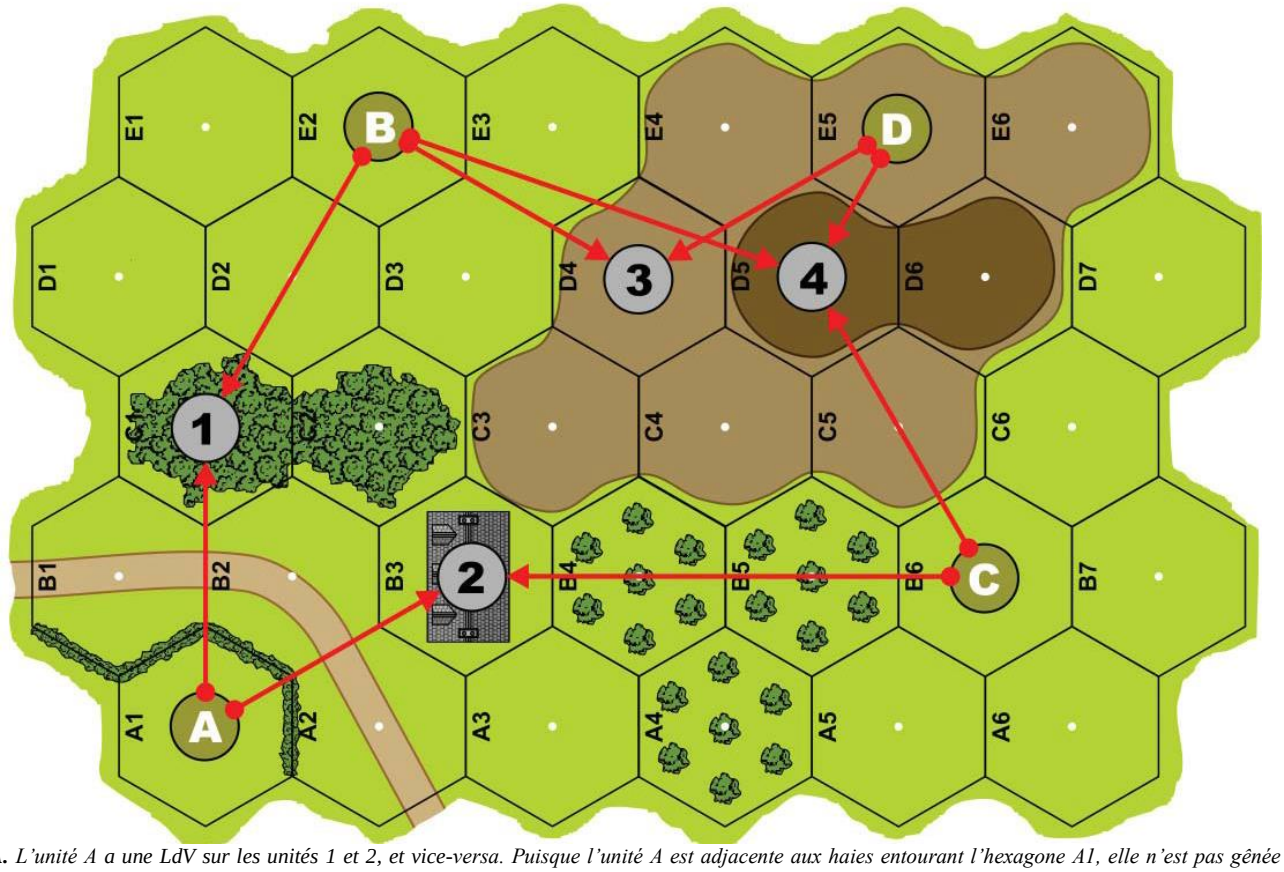
9.1 Généralités. La LdV entre deux unités est une ligne droite qui part du centre de l'hex (petit point blanc) du tireur pour finir au centre de l'hex où se trouve la cible. Une LdV est réciproque ; c'est-à-dire que si une unité amie voit une unité ennemie, cette unité ennemie voit l'unité amie. Si la LdV est bloquée, l'unité ne voit pas et ne peut donc pas tirer sur l'unité ciblée.

9.2 Terrain bloquant. Les hexagones, en fonction de leur type de terrain peuvent **bloquer** la LdV. Si une LdV passe par un quelconque morceau d'hex considéré comme bloquant, la LdV est bloquée. Une unité ne peut pas voir ou attaquer une autre unité si la LdV est bloquée. Une unité peut voir, et attaquer dans un hex de terrain bloquant, mais pas au-delà de cet hex. Des unités dans un hex bloquant peuvent voir et tirer normalement en dehors de cet hex.

9.3 Gênes. Un obstacle de terrain classé comme ***gêne*** ne bloque pas la LdV, mais peut modifier le mouvement et le combat. Les effets sont cumulatifs.

9.4 LdV sur côté d'hex. Une LdV sur côté d'hex consiste en toute LdV qui est tracée exactement ***le long*** (ou sur) d'un côté d'hex qui sépare deux hexagones et non pas une LdV qui ***traverse seulement*** un (ou plus) côté d'hex. Si une LdV sur côté d'hex contient au moins un hex bloquant de chaque côté de cette LdV, elle est considérée comme **bloquée**. Si un hex d'un côté de la LdV est un hex bloquant ou un hex gênant (verger, meules de foin ou palmeraie) et qu'un hex de l'autre côté de la LdV est gênant, alors la LdV est ***gênée*** et un modificateur de +1 sera appliqué sur toute attaque suivant cette LdV. Si un des deux côté de la LdV est bloqué ou gêné et que l'autre côté est libre de tout obstacle ou gêne, la LdV n'est ***ni*** bloquée, ***ni*** gênée. Les LdV qui suivent un côté d'hex ayant un mur ou une haie sont gênées ou bloquées s'il s'agit d'un bocage. Une fois établi que cette LdV est gênée, chaque hex de gêne (ou côté d'hex de gêne) additionnel ajoutera un modificateur de +1 au total cumulé des modificateurs.

Exemple de Ligne de Vue (LdV) et de Modificateurs de Protection



Unité A. *L'unité A a une LdV sur les unités 1 et 2, et vice-versa. Puisque l'unité A est adjacente aux haies entourant l'hexagone A1, elle n'est pas gênée pour attaquer ; elle peut tirer par-dessus la haie sans problème. Au contraire, les tirs aboutissant dans cet hex depuis les unités 1 ou 2 auront le modificateur de gêne de +1 de la haie. Si l'unité A veut tirer sur l'unité 1, elle aura un modificateur de +2 pour le bois qu'elle occupe et une attaque sur l'unité 2 souffrira d'un modificateur de +3 pour le bâtiment dans lequel elle se trouve.*

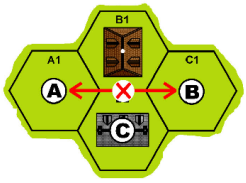
L'unité B. *L'unité B a une LdV sur les unités 1,3 et 4. Vu qu'il n'y a qu'un seul hex de colline de niveau 1 entre l'unité B et l'unité 4, l'attaque est considérée comme se faisant le long d'une pente continue. S'il y avait eu un deuxième hex de colline de niveau 1 entre elles, la LdV aurait été bloquée. Une attaque sur l'unité 1 souffrira d'un modificateur de +2 à cause de l'hex de bois qu'elle occupe, mais des attaques sur les unités 3 et 4 n'auront aucun modificateur car il n'y a pas de terrain de protection sur ces hex de colline. De même, l'unité B est en terrain découvert et des attaques depuis les unités 1, 3 ou 4 n'auront aucun modificateur.*

L'unité C. *L'unité C a une LdV sur les unités 2 et 4. Comme il n'y a qu'un seul hex de colline de niveau 1 entre l'unité C et l'unité 4, l'attaque est considérée comme se faisant le long d'une pente continue. La LdV vers l'unité 2 passe à travers deux hex de gêne (verger) avant d'atteindre l'hex-cible, signifiant un modificateur de +1 pour chaque hex et la construction donne au défenseur un modificateur de +3, pour un total de +5. L'unité 4 cependant est en terrain à découvert, donnant ainsi une belle cible. L'unité C est aussi en terrain à découvert n'ayant aucun bonus de protection si elle est attaquée par l'unité 4 ; par conte une attaque de l'unité 2 sera gênée par les deux hex de verger pour un modificateur sur le tir de +2.*

L'unité D. *L'unité D a une LdV sur les unités 3 et 4. La LdV sur l'unité 3 n'est pas bloquée car, bien qu'il y a un hex de colline de niveau 1 entre elles, elles sont au même niveau et il n'y a pas d'obstacle en E4. Dans cet exemple, quelque soit le tir, il n'y aura aucun modificateur de protection, toutes les unités sont en terrain à découvert.*

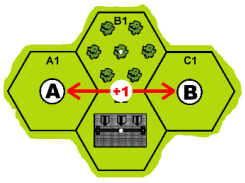
Exemples de LdV sur côté d'hex

Dans les exemples ci-dessous, les joueurs testent la LdV entre les unités en A et celles en B. Cette LdV courre exactement le long du côté d'hex entre B1 et B2. La LdV entre les unités A et C sur la première illustration traverse un côté d'hex pour aller dans l'hex adjacent, ce n'est pas une LdV sur côté d'hex.

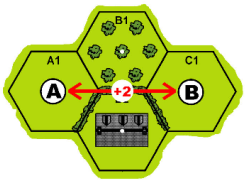


Dans l'illustration ci-dessus, la LdV entre les unités A et B est bloquée car les deux hexagones B1 et B2 sont du terrain bloquant (hexagones de construction).

Notes : les hexagones affectant la LdV n'ont pas besoin d'être adjacents, comme sur cet exemple. Les deux hexagones bloquant peuvent être n'importe où le long du trajet de la LdV tant qu'il y en a au moins un de chaque côté.



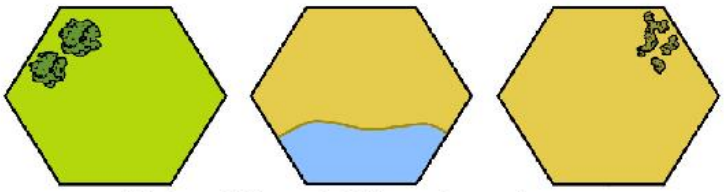
Dans l'illustration ci-dessus, les unités A et B ont une LdV réciproque l'une sur l'autre car l'hexagone B1 n'est pas considéré comme bloquant. Il contient cependant un verger qui est une gêne. Un modificateur de gêne de +1 sera appliqué sur toute attaque entre les unités A et B.



Dans l'illustration ci-dessus, les unités A et B ont une LdV réciproque l'une sur l'autre, mais un modificateur de gêne de +2 sera appliqué à toute attaque entre ces deux unités. Le premier modificateur de +1 sera appliqué pour le verger (comme expliqué ci-contre) et le deuxième modificateur de +1 le sera car la LdV courre le long d'une haie recouvrant le côté d'hex entre B1 et B2 (voir 10.14 Murs et Haies).

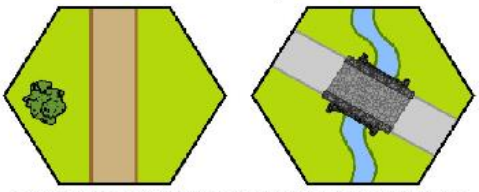
Hexagones de terrain

Terrain à découvert, plage et désert



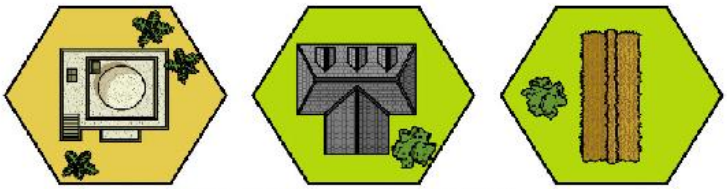
1 PM, pas d'effet sur la LdV ou sur les combats

Route et pont



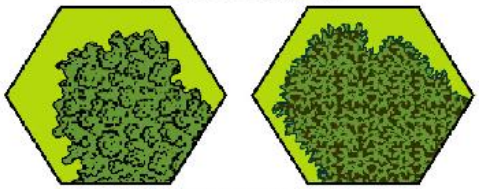
1 PM, pas d'effet sur la LdV ou sur les combats

Constructions



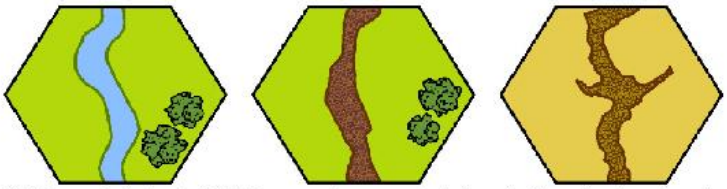
2 PM, bloque LdV, protection de +3

Forêt et jungle



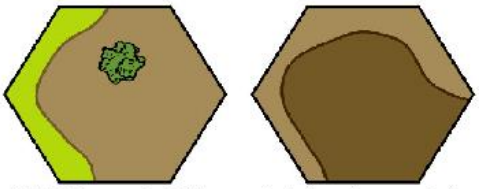
2 PM, bloque LdV, protection de +2

Rivière et ravins



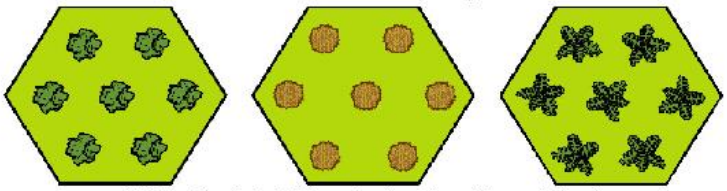
2 PM pour Infanterie, 3 PM pour autre, pas d'effet sur LdV, protection de +1

Collines, niveau 1 et 2



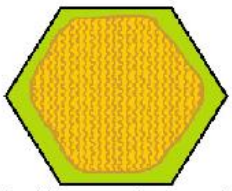
1 PM, Bloque la LdV, pas d'effet sur les combats

Verger, meules de foin et palmeraie



1 PM, gêne à la LdV, protection de +1 (cumulative)

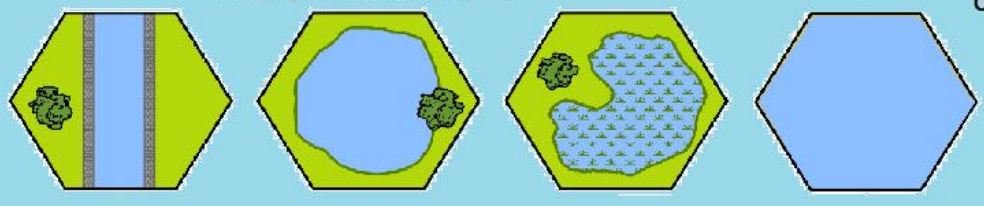
Zone cultivée, mur et haie



1 PM, si hautes cultures : gêne à la LdV, Protection de +1 (cumulative)

1 PM, gêne à la LdV, protection de +1 (cumulative)

Canal, mare et marais



Obstacles aquatiques impassables

Aucune unité n'a le droit d'y pénétrer, sauf si cet hex est traversé par un pont, ou si cette interdiction est contournée par une règle spéciale de scénario. Aucun effet sur la LdV et sur les combats.

10. Terrain

10.1 Généralités. Un hex de terrain est défini par le terrain prédominant dans l'hex. Un hex peut contenir de petits détails esthétiques qui n'affectent en rien ni ne définissent le type de terrain de l'hex (par exemple un arbre solitaire ne constitue pas un hex de forêt). Les types de terrain affectent le mouvement des unités en ce sens que les unités devront dépenser plus de Points de Mouvement (PM) pour y pénétrer. Dans certains cas, les combats seront également affectés par l'application de modificateurs appliqués sur le jet de dés de l'attaquant.

10.2 Terrain à découvert. Une unité devra dépenser un PM pour entrer dans un hex de terrain à découvert. Ce genre d'hex de terrain ne bloque pas les LdV et n'a aucun effet sur les combats. Les plages, rives de rivières et hex de désert sont considérés comme terrain à découvert s'ils ne contiennent aucun autre type de terrain qui pourrait affecter la LdV ou les combats.

10.3 Route. Une unité doit dépenser un PM pour entrer dans un hex de route. Ne bloque pas la LdV et n'affecte pas les combats.

10.31 Pont. Un hex de pont est considéré comme un hex de route en ce qui concerne les mouvements. Une unité doit payer un PM pour entrer dans un hex de pont. Les véhicules ou les canons (qu'ils soient attelés ou poussés par leur servants) ne peuvent entrer dans un hex de pont que par un côté d'hex de route. Cet hex annule les rivières et canaux pour les mouvements. Les unités dans un hex de pont sont considérées comme étant **sur** le pont et n'occupent pas le dessous du pont. Cet hex ne bloque pas la LdV et ne fournit aucune protection aux unités s'y trouvant.

10.4 Constructions. Une unité doit dépenser deux PM pour entrer dans un hex ayant une construction. Un véhicule ne peut pas entrer dans un hex de construction sauf indiction spécifique dans le scénario. Les gros canons (ceux qui ont « 0 » en mouvement) ne peuvent pas occuper des hex de construction sauf règles spéciales de scénario. Les hex de construction bloquent la LdV et fournissent une protection de +3 aux unités occupant ces hex.

10.5 Forêt et Jungle. Une unité doit payer deux PM pour entrer dans un hex de forêt ou de jungle. Ces hex bloquent la LdV et fournissent un couvert de +2 aux unités occupant l'hex.

10.8 Rivière, ravin et wadi. Une unité d'infanterie doit dépenser deux PM pour entrer dans un hex de rivière, de ravin ou de wadi. Toutes les autres unités devront dépenser trois PM. Ces hex ne bloquent pas la LdV et fournissent une protection de +1 à toute unité s'y trouvant.

10.7 Collines (niveau 1 et 2). Un hexagone de colline représente une zone ayant une certaine élévation de terrain par rapport aux alentours (niveau du sol). Un hex de colline de niveau 1 est marron clair et un hex de colline de niveau 2 est marron foncé. Un hexagone de colline peut également contenir un autre type de terrain (par exemple une forêt). Une unité qui entre sur un hex de colline (c'est-à-dire qui passe du niveau du sol au niveau 1 ***ou*** d'un hex de niveau 1 à un hex de niveau 2) doit dépenser un PM ***en supplément*** du coût normal de l'hex. Par exemple, si un hex de colline de niveau 1 est aussi un hex de terrain à découvert, une unité y pénétrant depuis un hex au niveau du sol devra payer 2 PM pour y entrer – 1 PM pour l'hex de terrain à découvert et 1 PM pour passer du niveau 0 au niveau 1. Une unité descendant d'une colline (du niveau 1 au niveau 0), ou avançant sur une même hauteur de colline ne paye que le coût normal du terrain présent dans cet hex. Un véhicule ou un canon ne peut pas passer directement d'un hex au niveau du sol à un hex de colline de niveau 2 ou vice-versa. Les unités d'infanterie devront dépenser tous leurs points de mouvement pour passer directement d'un niveau 0 au niveau 2 (ou vice-versa) et ne pourront pas utiliser le mouvement d'assaut (cf. 6.4). Les collines bloquent la LdV sauf dans les cas où une seule bordure de colline de niveau 1 est traversée par la LdV (voir les exemples de LdV). Une unité sur une chaîne d'hex adjacents de colline (un plateau) a une LdV sur des unités présentes sur cette même colline ou sur une autre colline de même niveau, sauf s'il existe d'autres terrains bloquant entre elles.

10.8 Verger, Meules de foin et Palmeraie. Une unité entrant dans un hex de verger, de meules de foin ou de palmeraie devra payer un PM. Ces hexagones ne bloquent pas la LdV mais sont une gêne et modifient tous les jets d'attaque qui tracent une LdV dans ou au travers eux par +1.

10.9 Zone cultivée. Il y a deux types de zones cultivées : champ labouré ou cultures hautes. Un scénario joué sur une carte contenant ce type de terrain dira s'il s'agit d'un champ labouré ou de cultures hautes. Un champ labouré est un terrain à découvert (c'est-à-dire sans effet sur les mouvements et les combats), alors que des cultures hautes sont des zones dites saisonnières. Une unité entrant dans une zone cultivée (champ labouré ou cultures hautes) devra dépenser un PM. Les cultures hautes ne bloquent pas la LdV mais sont une gêne et modifient donc tous les jets d'attaque qui tracent une LdV dans ou au travers eux par +1.

10.10 Murs et Haies. Les murs et les haies sont des obstacles se situant sur les côtés d'hex uniquement. Une unité franchissant un mur ou une haie doit payer un PM ***en plus*** du coût normal du terrain pénétré. Les murs et les haies ne bloquent pas la LdV mais sont une gêne et modifient tous les jets d'attaques qui tracent une LdV au travers ou le long d'eux par +1, en plus de toutes autres protections et modificateurs dus à la LdV qui pourraient s'appliquer. Les unités adjacentes à un côté de mur ou de haies ignorent cette gêne quand elles tirent au travers de ce mur ou de cette haie : elles sont considérées comme tirant par-dessus ce mur ou cette haie. Les unités tirant exactement ***le long*** d'un côté de mur ou de haie appliquent toujours ce modificateur de gêne, même si l'unité faisant feu est adjacente au côté d'hex en question.

10.101 Bocage. Une règle spéciale de scénario peut indiquer que les haies d'une carte sont des bocages, terrain spécifique de la région de Normandie. Les bocages bloquent la LdV (c'est-à-dire qu'une unité peut voir dans un hex de bocage, mais pas au-delà), et affectent les mouvements et les combats de la même façon que les haies normales.

10.11 Canal, Mare et Marais. Aucune unité n'est autorisée à entrer dans un hex de canal, de mare ou de marais. Les unités ne peuvent traverser un canal que par un hex de pont. Ces hexagones de canal, de mare ou de marais ne bloquent pas la LdV et n'ont aucun effet sur les combats.

10.12 Océan, rivière et plage. Les hex d'océan ou de rivière sont complètement recouvert d'eau et ne contiennent rien d'autre. Les hex de rivière ou d'océan qui contiennent également un peu de terre ferme sont considérés comme des hex de berges ou de plages et sont traversables (eau peu profonde). Aucune unité n'est autorisée à entrer dans un hex de rivière ou d'océan (demi hex ou hex complet) alors que les hex de berges ou de plages sont considérés comme terrain à découvert (pour les mouvements et les combats). Les hexagones de rivière ou d'océan ne bloquent pas la LdV et n'ont aucun effet sur les combats.

11. Fumigène

11.1 Généralités. L'Ordre de Bataille (OB) d'un scénario indique si des fumigènes sont disponibles et en quelle quantité le (ou les) joueur(s) en aura(ont) à disposition.
Une règle spéciale de scénario peut aussi indiquer qu'il existe une restriction sur l'usage des fumigènes. Les joueurs sont responsables pour tenir compte du nombre de facteurs de fumigènes dépensés. Quand un joueur a épuisé son allocation de fumigène, il ne peut plus en placer de nouveaux. Un seul pion fumigène peut être placé ou occuper un hexagone à un moment donné.

11.2 Placement de fumigène par l'infanterie. Une unité d'infanterie, ***avant son déplacement***, peut placer un fumigène dans son hex ou dans un hex adjacent. Quand de l'infanterie place un fumigène dans un hexagone, un marqueur « Smoke 1 » est placé dans cet hexagone et un facteur de fumigène est retiré de l'allocation en fumigène du joueur.

11.3 Placement de fumigène par Mortier, Canon et AFV. Un mortier sur carte (voir 12.66 Obus fumigène), un canon ou un AFV avec canon (voir 18.7 Obus fumigène) peut lancer un obus fumigène en lieu et place d'un tir normal lors de la phase de tir. L'unité tirant doit avoir une LdV sur l'hex-cible ou un observateur si l'unité tirant est un mortier qui tire sans LdV sur l'hex-cible. Quand un mortier, un canon ou un AFV place un obus fumigène, un marqueur « Smoke 2 » est placé dans l'hex-cible et deux facteurs de fumigène sont retirés de l'allocation en fumigène du joueur.

11.4 Placement de fumigène par artillerie hors-carte. De l'artillerie hors-carte peut placer des fumigènes lors de la phase de commandement en lieu et place d'un barrage d'artillerie normal. La procédure pour utiliser de l'artillerie hors-carte et placer des fumigènes est indiquée dans le paragraphe 21.7, Barrage de Fumigènes. Quand de l'artillerie hors-carte lance un fumigène, un marqueur « Smoke 2 » est placé dans l'hex-cible cible et deux facteurs de fumigène sont retirés de l'allocation en fumigène du joueur.

11.5 Effets du fumigène. La fumée provoquée par un fumigène est une gêne à la LdV. Un marqueur « Smoke 1 » ajoute un modificateur de +1 et un marqueur « Smoke 2 » ajoute un modificateur de +2 sur toute attaque dont la LdV arrive ou passe par l'hex de fumée, et ce, en plus des modificateurs normaux de protection du terrain. Les fumigènes n'ont pas d'effet sur les mouvements.

12. Armes de soutien

12.1 Généralités. Il y a trois types d'armes de soutien : Léger (L), Lourd (H) et Usage Unique (X). Le type d'arme de soutien est indiqué sur le pion. Les armes de soutien légères incluent les mitrailleuses légères, les armes anti-char (bazooka, panzerschreck, etc.) et les lance-flammes. Les armes de soutien lourdes comprennent les mitrailleuses moyennes et lourdes et les mortiers légers. Les armes de soutien à usage unique comprennent les panzerfausts, les grenades et les charges de démolition.

12.2 Portage. Un squad ou un demi-squad peut transporter une arme de soutien. Un chef ne peut transporter qu'une arme de soutien légère (L). Un pion arme de soutien est placé ***sous*** le pion unité qui la transporte (Exception : les armes de soutien à usage unique ne sont pas placées ni attachées à une unité spécifique). Si une unité qui transporte une arme de soutien est éliminée, cette arme est également éliminée. Les armes de soutien ne comptent pas dans les limites d'empilement. Une unité peut se déplacer normalement en transportant une arme de soutien légère. Un squad ou un demi-squad transportant une arme de soutien lourde (H) réduit son allocation en PM de 1.

12.3 Utilisation d'une arme de soutien. Une unité peut utiliser une arme de soutien par tour. Si cette arme peut être utilisée aussi bien pour du tir contre personnel que pour du tir contre blindé, alors le joueur dont l'unité tire devra préciser quel type d'attaque il mène. Un squad peut additionner la PFP d'une arme de soutien légère (L) ou lourde (H) à sa propre PFP. Un demi-squad ne peut ajouter à sa propre PFP que la PFP d'une arme de soutien légère (L). Quand un chef tire avec une arme de soutien légère (L) ou qu'un demi-squad tire avec une arme de soutien lourde (H), ils ***n'utilisent que la PFP de l'arme de soutien***. Si une cible est hors de portée pour une unité mais que l'arme de soutien est à portée, seule la PFP de l'arme de soutien sera utilisée. Si une unité utilise un mortier pour faire un tir indirect, seul la PFP du mortier est utilisée.

12.4 Échange ou Transfert. Des unités d'infanterie occupant le même hexagone peuvent échanger ou transférer des armes de soutien en leur possession lors de la phase de commandement de leur joueur. Les pions des armes de soutien sont simplement transférés d'une unité à l'autre tant que la capacité de transport des armes de soutien n'est pas dépassée.

12.5 Armes de soutien à usage unique (X). Ces armes, comme leur nom l'indique ne servent qu'une fois et leur pion est ôté du jeu après utilisation. Ce type d'arme comprend les panzerfausts, les grenades et les charges de démolition. Ces armes à usage unique ne sont pas transportées par une unité spécifique. Quand l'OB d'un scénario indique qu'un camp est équipé avec des panzerfausts, des grenades ou des charges de démolition, le bon nombre de pions de ces armes doit être placé devant le joueur où ils resteront jusqu'à leur utilisation par des unités autorisées à s'en servir.

12.51 Panzerfaust et Grenade Anti Tank (AT). Les panzerfausts et les grenades anti-tank sont des armes à charge creuse contre les blindés, transportables par l'homme. Un panzerfaust ou une grenade AT ne peut être utilisé que pour effectuer une attaque contre blindé, contre une cible légale dans un hex adjacent (c'est-à-dire, un AFV, un véhicule ou un canon). Les panzerfausts et les grenades AT n'ont aucun effet sur les unités d'infanterie. Après utilisation, le pion panzerfaust ou grenade AT est ôté du jeu.

12.52 Grenades. Les grenades sont des petits explosifs contre personnel transportées par des unités d'infanterie. Les grenades ne peuvent être utilisées que contre des cibles adjacentes et un seul pion grenade peut être utilisé par unité qui lance et par attaque. Ces grenades ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des attaques contre blindés. Quand un pion grenade est utilisé par une ***unité attaquante***, le jet de dé d'attaque est modifié par -1. Quand une grenade est utilisée par une ***unité se défendant au Corps à corps***, le Nombre pour Tuer de l'attaquant est modifié par -1 (c'est-à-dire qu'un Nombre pour Tuer de 6 devient un 5). Une unité peut utiliser une arme de soutien tout en utilisant une grenade (en plus de sa PFP inhérente). Des grenades peuvent être utilisées par les passagers d'un AFV qui mène une attaque à fond (voir 19.0 Attaque à Fond des Blindés) contre la cible de cette attaque à fond. Le pion grenade est ôté du jeu après son utilisation.

12.53 Charges de Démolition. Les charges de démolition sont des sacs de toile remplis d'explosif. Une charge d'explosif ne peut être utilisée que contre des cibles dans un hex adjacent. Une charge de démolition ne peut pas être utilisée pour une attaque contre blindé. Une unité utilisant une charge de démolition ajoute la PFP de la charge à sa propre PFP. Une unité ne peut pas se servir d'une arme de soutien quand elle utilise une charge de démolition et ne peut se servir que d'une seule charge de démolition par attaque. Les charges de démolition peuvent être utilisées au corps à corps par les deux camps pour accroître leur PFP. Une charge de démolition peut être utilisée par les passagers d'un AFV qui mène une attaque à fond (voir 19.0 Attaque à Fond des Blindés) contre la cible de cette attaque à fond. Le pion charge de démolition est ôté du jeu après son utilisation.

12.6 Mortiers. Les mortiers sont des armes à tir indirect qui fournissent un soutien d'artillerie sur carte. Les mortiers sont les seules armes à tir indirect sur carte. Les mortiers moyens et lourds ne sont pas représentés sur carte ; ils sont considérés comme soutien d'artillerie hors-carte.

12.61 Restrictions de tir. A cause de la nature même du tir en cloche des mortiers, ils ne peuvent jamais former un groupe de feu avec des unités d'infanterie, et une unité d'infanterie ne peut jamais ajouter sa propre PFP à celle du mortier. Cependant, plusieurs mortiers situés dans le même hex doivent combiner leur PFP en un seul barrage d'artillerie quand ils attaquent la même cible. Un chef occupant le même hex peut utiliser son modificateur de commandement pour l'attaque d'un mortier. Les mortiers ne peuvent pas effectuer de tir d'opportunité. Les mortiers ne peuvent pas tirer depuis des constructions ou des bunkers.

12.62 LdV et Tir Indirect. Si une unité utilisant un mortier a une LdV sur sa cible, aucun observateur n'est nécessaire. Si une unité utilisant un mortier ne voit pas sa cible, une unité alliée non clouée doit servir d'observateur et avoir une LdV sur l'hex-cible. Si, ni l'unité maniant le mortier, ni une unité alliée non clouée ne possède de LdV sur l'hex-cible, le mortier ne peut pas attaquer cet hexagone.

12.63 Modificateurs de terrain. Les terrains ou les gênes entre le mortier et sa cible n'ont pas d'effet sur l'attaque du mortier, pas même les éventuels obstacles sur côté d'hex. Seul le terrain de l'hex-cible modifie l'attaque d'un mortier.

12.64 Dommages contre infanterie. Les dommages assenés par une attaque de mortier sur de l'infanterie dans les hex de forêt ou de jungle sont ***doublés***.

12.65 Portée Minimum. Les mortiers ont une portée minimum de 2 hex (indiquée sur leur pion sous la forme d'un exposant de 2 à côté de la Portée de l'arme), et ne peuvent pas tirer sur des cibles plus proches que ce minimum.

12.66 Obus Fumigènes. Un mortier peut tirer des obus fumigènes en lieu et place d'une attaque normale. Les mêmes règles que pour un tir normal s'appliquent pour un tir de fumigène (c'est-à-dire que l'unité maniant le mortier ou un observateur allié doit avoir une LdV sur l'hex-cible). Le mortier place automatiquement un marqueur « Smoke 2 » dans l'hex-cible ; aucun jet de dés n'est nécessaire. L'unité tirant avec le mortier est indiquée par un marqueur « Fire » et deux points de fumigènes sont ôtés de l'allocation en fumigène du joueur.

12.67 Tir de Mortier contre Véhicules. Quand un tir de mortier touche un hex contenant un ou plusieurs véhicules, il y a une chance pour que ce tir touche et détruise ces unités. Un résultat de 6 ou moins sur un jet de dés indique une touche sur véhicule ; effectuez un jet séparé pour chaque véhicule. Les modificateurs de protection pour terrain dans l'hex cible s'appliquent sur ce jet « pour toucher ». Une touche contre un véhicule non blindé le détruit automatiquement. Une touche contre un AFV est résolue en croisant la PFP du mortier avec le blindage arrière du véhicule sur la table d'Élimination des Blindés pour obtenir le nombre à faire pour éliminer le blindé. Un nouveau jet de dés dont le résultat est inférieur ou égal à ce nombre détruit la cible.

13. Principes de Base du Combat

13.1 Généralités. Les unités combattantes attaquent les unités cibles en utilisant leur Puissance de Feu contre Personnel (PFP) ou leur Puissance de Feu contre Blindé (PFB). Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par tour. (Exceptions : Corps à corps et Tir d'opportunité final contre l'attaque à fond d'un AFV).

13.2 Tirs Directs et Tirs Indirects. Pour simplifier les règles, dans Valor & Victory, on considère que tous les tirs sur carte sont des tirs directs à l'exception des tirs de mortier (voir 12.6 Mortiers). Même les tirs des canons d'artillerie, qui sont généralement connus comme étant des tirs indirects, sont utilisés et résolus comme des tirs directs. On suppose qu'ils sont utilisés au mieux et qu'ils tirent à vue sur des cibles dans leur LdV.

13.3 Portée et LdV. Une unité peut tirer sur une cible si elle a une LdV et qu'elle est à portée. La portée est le nombre d'hexagones entre le tireur et la cible, hex de la cible compris, hex du tireur exclu. Un canon n'a pas de limite de portée et peut cibler toute unité sur carte tant qu'il a une LdV non bloquée sur sa cible.

13.4 Modificateurs de protection. Le modificateur de protection d'un hex cible est ajouté au jet de dés de l'attaquant. Les unités dans des fortifications ou retranchements (voir 20.0 Fortifications et Retranchements) ajoutent le modificateur de leur position forte au jet de dés de l'attaquant. Les hex et les côtés d'hex qui contiendraient des gênes entre le tireur et la cible modifieront également le jet de dés d'attaque, et les modificateurs de gêne sont cumulatifs.

13.5 Bouclier du Canon. Un bouclier de canon fournit une protection supplémentaire aux servants inhérents du canon, mais seulement si l'attaque arrive par le Champ de Tir Frontal du canon et seulement si le canon n'est pas en déplacement. Les canons ayant un bouclier peuvent ignorer le premier point de perte d'une attaque contre Personnel et s'ils sont attaqués par un tir contre blindé, le bouclier fournit un modificateur de protection de +1. Ce modificateur de protection pour des attaques contre blindé s'ajoute aux modificateurs de protection pour le terrain ou pour les fortifications (voir 20.0 Fortifications et Retranchements) occupés par l'unité canon.

13.6 Modificateurs de commandement. Un chef dans le même hex qu'une unité attaquante ou qu'un groupe de feu attaquant peut modifier le jet de dés d'attaque (contre Personnel ou contre blindé) avec son modificateur de commandement. Un chef peut modifier sa propre attaque s'il attaque seul. Un seul modificateur de commandement peut s'appliquer à chaque tir et un chef ne peut modifier qu'une seule attaque par tour (Exceptions : Corps à Corps et Tir d'Opportunité final contre un AFV qui attaque à fond).

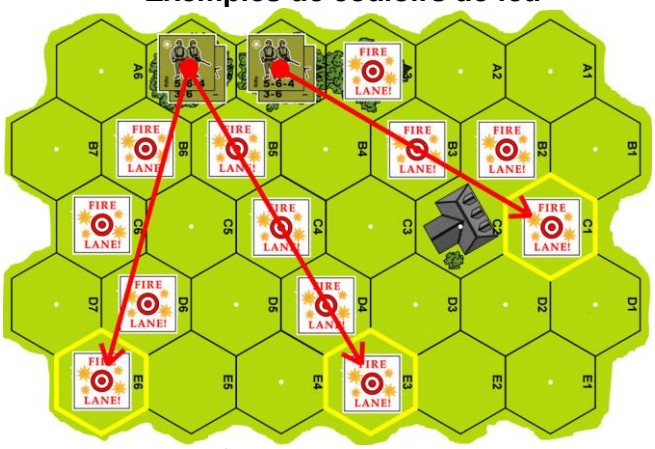
13.7 LdV et Tirs au travers d'Hex Occupés. Les unités n'ont pas d'effet sur la LdV ou sur les combats. Des unités peuvent tracer une LdV et tirer au travers d'hex occupés par d'autres unités, amies ou ennemies, sans problème.

13.8 Tir d'Opportunité. Le tir d'opportunité est une forme de tir défensif qu'un joueur peut utiliser pendant la phase de mouvement du joueur adverse. Quand une unité se déplace (c'est-à-dire entre dans un nouvel hex) toute unité ennemie, qui n'est pas déjà marquée par un marqueur « Fire », et qui a une LdV sur cette unité peut effectuer une attaque de tir d'opportunité sur cette

dernière. Le joueur voulant effectuer un tir d'opportunité peut stopper l'unité en déplacement, n'importe où pendant son mouvement mais après qu'elle soit entrée dans un nouvel hex. Si le fait d'entrer dans un nouvel hex fait perdre la LdV à l'unité voulant faire feu, l'attaque par tir d'opportunité ne peut pas avoir lieu. Si l'unité se déplaçant entre dans un hex contenant d'autres unités qui ne sont pas en mouvement, seule l'unité en déplacement est prise comme cible et peut être affectée par un tir d'opportunité. Si l'unité est clouée ou immobilisée (ne concerne que les AFV) alors qu'elle se déplace au travers d'un hex allié en dépassement de limites d'empilement, elle est ***éliminée*** (pour sa valeur complète de capacité de perte, si applicable). Toute unité ciblée qui peut encore se déplacer (c'est-à-dire non clouée), en incluant les unités qui se déplacent en pile, peut le faire après la résolution du tir d'opportunité. Un tir d'opportunité contre Personnel se déplaçant en terrain à découvert reçoit un modificateur de -1 sur le jet de dés et un modificateur de -2 s'applique contre des unités dans un hex adjacent et ce, quelquesoit (et en plus) les effets du terrain. Les unités qui effectuent un tir d'opportunité sont indiquées par un marqueur « Fire ».

13.9 Couloir de Feu des Mitrailleuses. Un joueur peut établir un couloir de feu quand une unité d'infanterie fait un tir d'opportunité avec une mitrailleuse. Les couloirs de feu sont volontaires ; le joueur n'est pas obligé d'établir un couloir de feu. Les couloirs de feu ne sont pas créés par d'autres tirs contre Personnel ; seul un tir d'opportunité avec mitrailleuse peut établir un couloir de feu. Les mitrailleuses des AFV et des véhicules ne peuvent pas créer des couloirs de feu. Le couloir de feu va de l'hex du tireur à l'hex où se trouve la cible du tir d'opportunité. Un marqueur « Fire Lane » est placé sur chaque hex, le long de la LdV, en incluant l'hex cible (mais pas l'hex du tireur). Le nombre de marqueur nécessaires est donc celui de la distance entre le tireur et la cible (c'est-à-dire que si la distance était de 4 hex, 4 marqueurs « Fire Lane » seront placés). Le couloir de feu doit être rectiligne, chaque marqueur étant placé l'un après l'autre de façon adjacente. Toute unité d'infanterie, de canon ou de véhicule non blindé qui entrerait dans un hex de couloir de feu est immédiatement attaqué en utilisant la ***ligne 1-4*** de la table des Combats contre Personnel. Aucun modificateur de protection ne peut s'appliquer, les unités étant considérées comme entrant délibérément dans un couloir de feu. Les unités occupant déjà un des hex du couloir de feu avant qu'il ne soit créé ne sont pas affectées ; une unité est affectée seulement en entrant dans un couloir de feu. Les marqueurs « Fire Lane » sont ôtés à la fin de la phase de mouvement courante.

Exemples de couloirs de feu



Les exemples ci-dessus détaillent quelques options valides quand un couloir de feu est créé. Un couloir de feu s'étend depuis les hex d'origine des tirs, dans ce cas depuis les hex contenant les unités américaines tirant avec leur mitrailleuse légère, jusqu'à l'hex cible. Utilisez la LdV pour déterminer le couloir de feu. Un couloir de feu doit maintenir une cohérence, soit en ligne droite en suivant la LdV (de A5 en E3), ou en restant du même côté de la LdV. Note : chaque mitrailleuse ne créée qu'un couloir de feu. Les deux couloirs de feu émanant de A5 ne sont ici présentés que pour exemple.

13.91 Tirs croisé des couloirs de feu. Plusieurs marqueurs de couloirs de feu peuvent être placés dans un seul hex si des tirs d'opportunité avec mitrailleuse se croisent dans un hex. Un marqueur « couloir de feu » est placé par mitrailleuse dans un hex subissant un tir croisé. Si plusieurs mitrailleuses dans un même hex tirent le long du même couloir de feu, chaque hex dans ce couloir recevra plusieurs marqueurs « couloir de feu », un par mitrailleuse. Chaque marqueur « couloir de feu » après le premier dans un hex, donnera un modificateur de -1 sur le jet de dés du tir du couloir de feu. Par exemple, si deux mitrailleuses effectuent un tir d'opportunité et que leurs couloirs de feu se croisent (deux marqueur sur cet hex), toute unité d'infanterie de canon ou de véhicule non blindé se déplaçant dans cet hex sera attaquée sur la ***ligne 1-4*** et recevra un ***modificateur de -1***.

13.10 Cohérence des Squads et des demi-Squads. Quand un Squad est réduit à un demi-squad, ou se scinde volontairement en 2 demi-squads, les demi-squads doivent être du même type que celui du squad original (c'est-à-dire qu'un squad de fusiliers Allemands (Rifle) sera réduit à un demi-squad de fusiliers allemands, ou se séparera en 2 demi-squads de fusiliers allemands). La même règle s'applique quand il s'agit de recombiner 2 demi-squads en un seul squad ; les 2 demi-squads doivent être du même type que le squad reformé. Un joueur ne peut commencer avec des demi-squads que si l'OB du scénario l'indique.

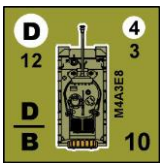
14. Combat contre Personnel

14.1 Tir contre Personnel. Les tirs contre personnel doivent être effectués contre des unités d'infanterie, des véhicules non blindés et des canons. Un tir contre personnel est considéré comme un tir sur zone, et peut affecter tout ou partie des unités légales dans l'hex cible. Un tir contre personnel n'a aucun effet sur les AFV.

14.2 Groupe de Feu contre Personnel. Les unités d'infanterie peuvent se regrouper pour tirer sur la même cible, ou elles peuvent tirer séparément (ou en plus petit groupe) sur des cibles différentes. Des unités d'infanterie dans le même hex ne peuvent pas tirer séparément sur la même cible ; si ces unités attaquent la même cible au même tour, elles doivent former un groupe de feu et combiner leur PFP. Un chef peut utiliser son modificateur de commandement pour modifier le tir d'un groupe de feu, en plus d'ajouter son propre PFP. Des groupes de feu peuvent effectuer des tirs d'Opportunité.

14.3 Passagers sur Véhicules de Transport. Des unités d'infanterie transportées par un véhicule peuvent effectuer une attaque contre personnel. Les mitrailleuses légères (L), les grenades et les charges de démolition sont les seules armes de soutien que peuvent utiliser des passagers. Des passagers ne peuvent ni rejoindre ni former un groupe de feu avec des unités d'infanterie extérieures au véhicule de transport, mais ils peuvent former un groupe de feu avec d'autres passagers du même véhicule voire avec le véhicule lui-même. Si les unités passagères et le transport attaquent le même hex, ils doivent se joindre en un groupe de feu et combiner leurs PFP en une seule attaque.

14.4 Tirs contre Personnel des AFV, des Véhicules et des Canons. Les AFV, les véhicules et les canons ne peuvent jamais former de groupe de feu ; ils doivent résoudre leurs attaques contre personnel séparément (Exception : les passagers doivent former un groupe de feu avec leur véhicule de transport s'ils tirent sur la même cible). Les AFV et les véhicules peuvent être armés de plusieurs armes contre personnel, indiquées sur leurs pions par les différentes PFP imprimées. Un canon n'a qu'une seule PFP, imprimée sous sa PFB. Si un AFV ou un véhicule est équipé de plusieurs armes contre personnel –armement principal, mitrailleuse de caisse et mitrailleuse de tourelle, cette unité doit combiner ses PFP en une seule attaque contre une cible. Quelque soit le nombre d'arme que l'unité possède, elle ne peut faire qu'une attaque par tour. La PFP d'un canon a une portée illimitée. Les PFP des mitrailleuses ont une portée maximale de 8 hex. Une unité ayant un cercle blanc sous la PFP de son armement principal est une unité ayant une tourelle qui peut tirer dans toutes les directions. Sinon, la PFP d'une unité sans tourelle ne peut tirer que dans le champ de tir frontal du véhicule. Une mitrailleuse de tourelle, notée par le cercle blanc sous sa PFP, peut tirer dans toutes les directions et une mitrailleuse de caisse ne tire que dans le champ de tir frontal du véhicule. Toutes ces mitrailleuses ont une portée maximale de 8 hexagones.



Le char M4A3E8 est équipé de son armement principal (avec une PFP de 12), une mitrailleuse de tourelle (avec une PFP de 4) et une mitrailleuse de caisse (PFP de 3). Le char à son armement principal monté sur tourelle (comme indiqué par le cercle blanc sous sa FPB) et peut donc tirer dans toutes les directions sans limite de portée avec une PFP de 12. Ou, il peut attaquer avec son canon et sa mitrailleuse de tourelle dans toutes les directions à une portée de 8 hex maximum en ayant une PFP de 16. Enfin, il peut aussi attaquer avec ses deux mitrailleuses et son canon avec une PFP de 19, à une portée de 8 hex maximum dans son champ de tir frontal.

14.5 Procédure de Tir contre Personnel. Le joueur attaquant déclare quelles sont les unités qui effectuent une attaque contre personnel, l'hex cible et totalise les PFP de ses unités attaquantes. Le joueur attaquant lance les dés et applique sur le résultat toutes les modifications pour protection de terrain et pour commandement du chef. Il croise ensuite le résultat final du jet modifié avec la ligne où se situe le total de la PFP sur la table des Combats contre Personnel.

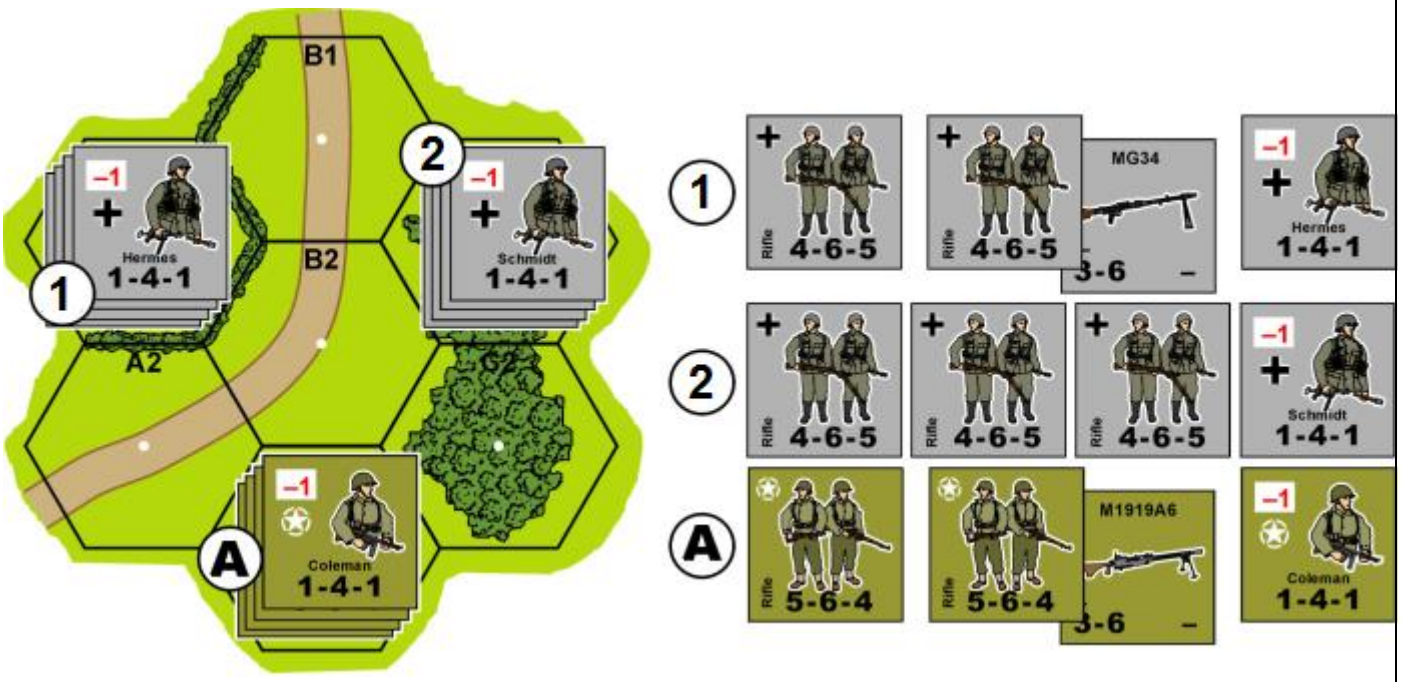
14.6 Résultats de Combat. Chaque attaque se dénoue en un des résultats suivants sur la table des Combats contre Personnel : **un tiret (-),** qui indique que l'attaque n'a eu aucun effet, ou un nombre de **points de perte (un résultat numérique)**, indiquant que les unités dans l'hex cible ont subi des pertes ou des dommages.

14.61 Application des Pertes. Le joueur défenseur détermine comment les points de perte vont être distribués aux unités dans l'hex cible. Il peut choisir

de clouer une unité pour un point de perte, de réduire un squad à un demi squad du même type pour un nombre de points égal à la réduction de capacité de perte entre celle du squad et celle du demi squad (c'est-à-dire qu'un squad 4-6-4 réduit à un demi squad 2-6-2 prend 2 points de perte), ou d'éliminer une unité pour un nombre de points égal à la capacité de perte de l'unité. Un squad qui est réduit peut également être cloué pour un point de perte supplémentaire. Une unité ne peut jamais être clouée ***puis*** éliminée. Elle doit être soit clouée, soit réduite (puis clouée si désiré), soit éliminée. Le joueur défenseur doit payer tous les points de perte infligés (c'est-à-dire que le joueur défenseur doit clouer des unités, réduire des squads à des demi squad, ou éliminer suffisamment d'unités pour ***égaler*** ou ***dépasser*** le nombre de points de perte infligés). Si le fait de clouer des unités dans l'hex cible ne suffit pas pour payer tous les points de perte, les unités doivent être réduites ou éliminées avant d'être clouées.

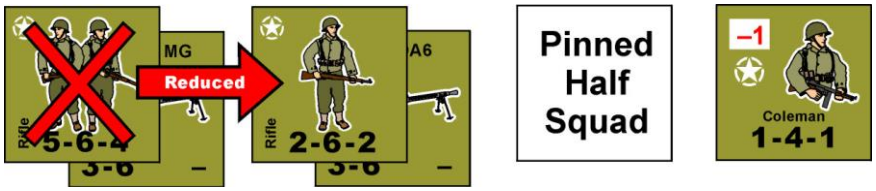
14.62 Pertes et unités clouées. Si un hex contenant des unités clouées est attaqué, les points de perte devront être appliqués aux unités non clouées ***avant*** d'être appliqués aux unités clouées. S'il n'y a plus d'unités non clouées, le joueur n'a pas d'autre option que d'éliminer des unités. Les unités clouées ne pouvant pas être réduites, elles sont donc éliminées pour un nombre de points de perte égal à leur capacité de perte.

Exemple de combat contre personnel et application des résultats



Les unités allemandes dans l'hex A1 (pile 1) tirent sur les unités américaines (pile A) dans l'hex de construction B3. La LdV est dégagée et la portée de 2 hex – bien en deçà de la portée maximale du groupe de feu. Comme les unités allemandes sont adjacentes à la haie, elles peuvent tirer par-dessus sans être gênées. La PFP est de 12 (4 pour chaque squad, 3 pour la mitrailleuse et 1 pour le chef). Le joueur allemand lance les dés et obtient 4, modifié par le -1 du chef. La construction en B3 donne une protection de +3 pour une attaque finale de 6 (4-1+3=6). Une PFP de 12 croisée avec un résultat de 6 sur la ligne 11-18 sur la table des combats contre personnel donne un résultat de 2 points de perte. Le joueur américain décide de réduire le squad n'utilisant pas la mitrailleuse pour un demi squad et payer ainsi les deux points de perte.

Comme les américains ont encore une belle puissance de feu et aucune unité clouée, le joueur allemand décide de ne pas déplacer sa deuxième pile d'unités (pile 2) et opte pour tirer de nouveau sur les américains. La PFP de la pile est 13. Le joueur allemand lance les dés et obtient 3, modifié par le -1 du chef et ajoute le modificateur de +3 pour la construction pour un résultat final de 5. Le croisement de la ligne 11-18 et de la colonne 5 sur la table des combats contre personnel donne 3 points de perte. Le joueur américain est confronté à un choix délicat. Il choisit de réduire le squad restant à un demi-squad pour deux points de perte et de clouer l'autre demi squad pour un, pour un total de 3 points de perte, en conservant le demi squad capable de tirer avec sa mitrailleuse.



Pendant sa phase de tir défensif, le joueur américain décide de rendre coup pour coup. Sa meilleure cible est la pile 1, les Panzer Grenadiers derrière la haie. Avec une PFP de 6 (3 pour la mitrailleuse, 2 pour le demi squad et 1 pour le chef) il lance les dés et obtient 7, ôte 1 pour le commandement du chef et ajoute +1 pour la protection de la haie pour un total final de 7. Le croisement de la ligne 5-10 et de la colonne 7 sur la table des combats contre personnel donne un résultat de (-) « pas d'effet ».

14.63 Bouclier de Canon et Unités Vaillantes. Les canons ayant un bouclier et les unités vaillantes (voir 16. Vaillance) peuvent ignorer le premier point de perte qui leur est infligé. Un bouclier de canon ignore le premier point de perte uniquement si la LdV de l'attaque passait par le champ de tir frontal du canon. Après que le premier point de perte ait été ignoré, si d'autres points de perte sont encore à payer, ils devront être appliqués à cette même unité –soit en la clouant, soit en la réduisant, soit en l'éliminant- avant d'être appliqués aux autres unités dans l'hex.

14.64 Jet de Survie des Véhicules non Blindés et des Canons. Les véhicules non blindés et les canons peuvent être cloués pour un point de perte, mais si plusieurs points de perte sont à appliquer, l'unité devra effectuer un jet d'un dé de survie. Si le résultat est ***inférieur ou égal*** à la caractéristique de perte de l'unité, celle-ci est clouée, l'unité « absorbant » tout point de perte supplémentaire. Si le résultat de ce jet de dé est ***supérieur,*** l'unité est éliminée. Toute unique attaque contre un véhicule ou contre un canon qui inflige plus de points de perte que la caractéristique de perte de cette unité, élimine automatiquement l'unité et aucun jet de survie n'est nécessaire. Les passagers partageront le même sort que le véhicule de transport, et s'ils sont éliminés leurs caractéristiques de perte seront ajoutées au total des pertes. Les véhicules ou les canons cloués qui devraient payer des points de perte n'ont pas le droit d'effectuer un jet de survie, ils sont éliminés directement au coût normal de leur capacité de perte.

14.65 Dommages Collatéraux aux Passagers. Les unités d'infanterie transportées par des véhicules non blindés peuvent être réduites ou éliminées pour payer les points de perte, avant d'appliquer le restant des dommages au véhicule ou autres unités présentes dans l'hex. Les passagers d'un AFV ne peuvent pas être pris pour des dommages collatéraux, vu que les tirs contre personnel n'ont pas d'effet sur les AFV. Les passagers ne peuvent donc pas être cloués pour payer les dommages, ils ne peuvent qu'être réduits ou éliminés. Un canon tracté ne peut pas être utilisé pour payer des dommages collatéraux.

14.7 Unités clouées. Quand une unité est clouée, elle est retournée. Une unité clouée est incapable d'effectuer la moindre action (c'est-à-dire qu'elle ne peut pas se déplacer, tirer, placer un fumigène, ou être observateur). Si l'unité clouée est un véhicule avec des passagers, les passagers sont également cloués. Une unité reste clouée sauf si elle se rallie lors de la phase « Après Action » (cf. 14.8) ou jusqu'à la phase de commandement suivante du joueur les possédant où elle sera automatiquement ralliée. A ce moment toutes les unités clouées seront toutes retournées, face visible.

14.8 Essai de ralliement dans la phase Après Action. Le joueur actif, lors de sa phase Après Action, peut tenter de rallier ses unités clouées. Les chefs, les unités d'infanterie d'Elite, les canons et les véhicules se rallient sur un jet de dés de ***7 ou moins***. Les unités d'infanterie régulières se rallient sur un jet de dés de ***6 ou moins***. Un chef non cloué peut ajouter son modificateur de commandement à l'essai de ralliement des unités clouées dans son hex. Si un véhicule transportant des passagers se rallie, les passagers se rallient automatiquement.

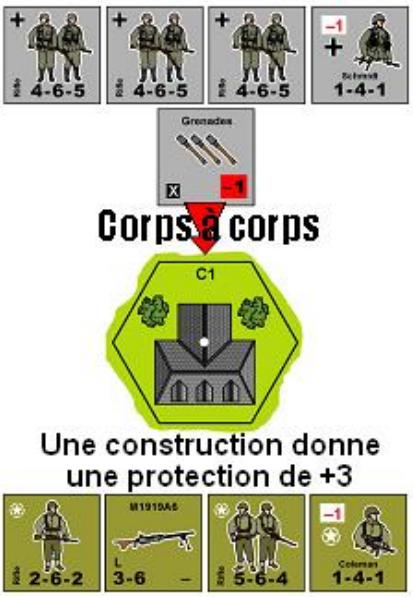
15. Corps à Corps

15.1 Généralités. Les corps à corps sont effectués par des unités d'infanterie adjacentes à un hex occupé par l'ennemi et seulement lors de la phase d'avance et d'assaut et à condition qu'elles n'avancent pas. Une unité peut effectuer un corps à corps même si elle est marquée par un marqueur « Fire » ou « Move ». Un corps à corps peut être effectué contre tout type d'unité. Un corps à corps affecte toutes les unités présentes dans l'hex cible et toutes ces unités se défendent contre ce corps à corps. Seules des unités d'infanterie issues du même hex peuvent effectuer un corps à corps ensembles ; elles ne peuvent se combiner depuis différents hex. Un joueur n'a pas besoin d'effectuer un corps à corps avec toutes ses unités d'infanterie (du même hex) ; il peut aller au corps à corps avec autant ou aussi peu d'unités qu'il le juge opportun, mais un seul corps à corps peut être initié à chaque tour depuis un même hex. Autant de corps à corps peuvent être conduit sur un même hex à chaque tour, mais chaque corps à corps doit être résolu séparément.

15.2 Restriction sur les Armes de Soutien. Les unités effectuant un corps à corps ne peuvent utiliser que des mitrailleuses légères (L), des grenades ou des charges de démolition. Les unités défensives peuvent utiliser n'importe quelle arme de soutien, en respectant les règles normales concernant les armes de soutien.

15.3 Modificateur de Commandement. Le joueur effectuant un corps à corps peut prendre en compte le modificateur de commandement en l'ôtant de son jet de dés de corps à corps. Le joueur défensif peut ôter le sien au « Nombre pour tuer » avant que le corps à corps ne soit résolu. Chaque camp ne peut utiliser qu'un seul modificateur de commandement par corps à corps.

Exemple de Corps à Corps



Un peloton allemand attaque au corps à corps un groupe d'américains dans un hex de construction. Le joueur allemand a une PFP de 13 et décide d'utiliser un pion grenades, ce qui modifiera son jet de dés par -1. Le joueur américain a une PFP de 11. Quand les deux PFP sont comparées (13-11), le rapport de force est de 1-1. Le nombre pour tuer de 1-1 est de 7 ou moins, modifié à 6 par le modificateur de commandement du chef américain. Le joueur allemand obtient 8 avec les deux dés, -1 pour le modificateur du chef allemand et -1 pour les grenades, pour un total de 6. Les unités américaines sont éliminées. Les Panzer Grenadiers avancent dans l'hex de construction mais doivent prendre 6 points de perte ; trois pour le modificateur de protection de l'hex et trois pour les trois unités américaines en défense. Le joueur allemand élimine un squad (5) et cloue (1) un deuxième squad.

15.4 Restrictions sur les AFV, Véhicules et Passagers en Défense. Un véhicule ou un AFV en défense contre un corps à corps ne peut utiliser que la PFP de ses mitrailleuses ; la PFP du canon ne peut pas être utilisée. Un AFV ou un véhicule transportant des passagers ajoute toujours la PFP des unités d'infanterie à son total, incluant même toutes mitrailleuse légères (L), grenades et charges de démolition que le joueur veut utiliser.

15.5 Canons et Véhicules non Armés. Les pions canons et les véhicules non armés (c'est-à-dire sans mitrailleuses) ont une **PFP de 2** quand ils se défendent contre un corps à corps. Un canon tracté ne participe jamais au total de PFP d'un groupe défensif contre un corps à corps.

15.6 Procédure de Corps à Corps. Le joueur attaquant déclare quelles sont les unités qui participent à un corps à corps et quel hex il attaque. Le joueur attaquant fait le total de sa PFP et le compare au total de la PFP du joueur défenseur pour obtenir un rapport de force. Les fractions sont toujours arrondies par défaut en faveur du plus faible. Par exemple si l'attaquant à une PFP totale de 14 et que le défenseur a 6, le rapport de force sera de deux contre un (2-1). Si le rapport était inversé, avec un PFP d'attaque de 6 et un PFP de défense de 14, le rapport serait de un contre deux (1-2). Le joueur attaquant consulte la table de corps à corps et le nombre imprimé sous ce rapport de force devient le « nombre pour tuer ». Les rapports de force supérieurs à 4-1 sont résolus à 4-1 et ceux inférieurs à 1-4 sont résolus à 1-4.

15.7 Résolution. Le joueur attaquant lance les dés et ajoute un éventuel modificateur de commandement. La protection du terrain ne compte pas dans un corps à corps. Si le jet de dés modifié est ***inférieur ou égal*** au nombre pour tuer, les unités défensives sont éliminées.

15.8 Prise du Terrain et Pertes. Si les unités du défenseur sont éliminées, les unités attaquantes occupent immédiatement l'hex vacant (Exception : une pile complète attaque un bunker au corps à corps, élimine les défenseurs, mais seules deux unités d'infanterie pourront occuper cet endroit ; cf. 20.3 et 20.5), mais subissent des pertes ***égales*** au modificateur de protection du terrain (en y incluant tous modificateurs dus à une haie ou à un mur) attaqué au corps à corps, ***plus*** un point de perte par unité défensive (Exception : cf. 15.9 Corps à Corps sur Unités Clouées). Les points de perte sont appliqués de la manière habituelle, décrite en 14.61. Si les unités attaquantes ne réussissent pas à éliminer les unités défensives (c'est-à-dire que le jet de dés était supérieur au nombre pour tuer), les unités assaillantes subissent un nombre de perte égal à la différence entre le jet de dés et le nombre pour tuer, plus les modificateurs de terrain, plus un par unité en défense. Les unités en défense subissent elles aussi un point de perte par unité assaillante même si l'assaut a échoué. Par exemple, si trois

squads attaquent deux unités dans un bois (+2 de modificateur de terrain) au corps à corps, que le rapport de force est de 2-1, le joueur attaquant devra faire 8 ou moins sur son jet de dés de corps à corps pour éliminer les unités en défense. Les unités assaillantes subiront automatiquement 2 pertes pour le bois et 2 pertes pour les deux unités en défense. Si l'attaquant obtient un 10, le corps à corps échoue et l'assaillant prend en plus des 4 pertes précédentes, 2 (10-8=2) pertes supplémentaires. Le défenseur, quant à lui, prendra 3 points de pertes pour les trois squads attaquants.

15.81 Corps à Corps et assaut de colline. Des unités montant au corps à corps sur une colline depuis un niveau inférieur prennent 1 point de dommage ***supplémentaire*** par niveau de colline traversé pour attaquer au corps à corps.

15.9 Corps à Corps sur Unités Clouées. Les unités clouées sont ***automatiquement*** éliminées lors d'un corps à corps et sont ôtées ***avant*** que le rapport de force ne soit calculé. Les unités clouées n'ont aucun effet sur les unités attaquantes (c'est-à-dire qu'elles ne font subir aucun dommage aux attaquants). Si un hex cible ne contient que des unités clouées, celles-ci sont éliminées et ôtées du jeu et les unités assaillantes pénètrent automatiquement dans l'hex visé ; aucun jet de dés n'est nécessaire et les unités qui attaquent ne subissent aucune perte.

15.10 Corps à Corps raté contre AFV. Un AFV se défendant contre un corps à corps raté peut être néanmoins immobilisé par l'attaque. Les points de perte subis par le défenseur sont appliqués à l'AFV, pour lequel le joueur défenseur doit effectuer un jet d'un dé d'immobilisation. Si le résultat est ***inférieur ou égal*** au nombre de points de perte à subir, l'AFV est immobilisé et marqué avec un marqueur « Immobile ». Si le résultat est ***plus grand*** que le nombre de points de perte, il n'y a pas d'effet. Un maximum de ***trois (3)*** points de perte peut être appliqué de cette manière (avec trois points faisant une immobilisation automatique, aucun jet de dé n'étant nécessaire), les autres points de perte éventuellement restant seront appliqués aux autres unités dans l'hex (si présentes). Si l'AFV transporte des passagers, les points de perte peuvent être appliqués aux passagers en tant que dommages collatéraux (voir 14.65 Dommages Collatéraux aux Passagers). Les passagers ne peuvent pas être cloués pour satisfaire aux points de perte ; ils ne peuvent qu'être réduits ou éliminés (pour leur capacité de perte). Tous les points de perte restant à appliquer après avoir éliminés les passagers devront être appliqués à l'AFV sous forme d'un jet de dé d'immobilisation.

16. Vaillance

16.1 Généralités. La vaillance est une qualité qui peut frapper une unité d'infanterie quand elle est confrontée au durcissement des combats. La vaillance ne s'applique qu'aux unités d'infanterie.

16.2 Test de vaillance. À chaque fois qu'une unité d'infanterie effectue une attaque contre personnel ou une attaque contre blindé et obtient un 2 naturel (double 1), cette unité doit tester pour la Vaillance. Si l'attaque qui initie le test de vaillance provient de l'attaque d'un groupe de feu contre blindé, toutes les unités du groupe de feu testent pour la vaillance. Un squad ou un demi-squad devient vaillant sur un jet de dés ***inférieur ou égal*** à sa capacité de perte, et un chef devient vaillant sur un résultat de ***6 ou moins***. Un marqueur « Valor » est placé sur cette unité.

16.3 Effets de la Vaillance. Une unité vaillante peut ignorer le premier point de perte qui lui est infligé. Une unité vaillante ajoute +1 à sa PFP quand elle effectue une attaque contre personnel et double sa PFP inhérente quand elle effectue ou se défend en Corps à corps. La PFP des armes de soutien de cette unité ***n'est pas*** doublée ; seule la PFP inhérente de l'unité l'est. Une unité vaillante a un modificateur de -1 sur tous ses jets de dés d'attaque contre blindé.

16.4 Cohérence des unités. Les squads vaillants ne peuvent pas être divisés en demi-squads, pas plus que des demi-squads vaillants peuvent se combiner pour former un squad. Un squad vaillant réduit à un demi-squad (à cause des combats) garde néanmoins son statut de vaillance.

16.5 Héros. Un héros existe que par une règle spéciale de scénario. Quand un héros est fourni dans un scénario, un pion chef, ayant le bon modificateur de commandement est utilisé et un marqueur « Valor » est placé dessus. Un héros peut utiliser son modificateur de commandement tout comme un chef.

17. Tireur d'Elite

17.1 Généralités. Les tireurs d'élite sont fournis par l'OB d'un scénario. Un joueur n'aura jamais plus d'un tireur d'élite par partie. Un tireur d'élite arrive en jeu lorsqu'il est activé et reste en jeu dans son hex du départ jusqu'à ce qu'il soit retiré de la carte ou éliminé. Les tireurs d'élite ne peuvent pas être utilisés comme observateurs pour les mortiers ou pour l'artillerie hors-carte.

17.2 Activation d'un Tireur d'Elite. Le tireur d'élite d'un joueur est activé quand une unité d'infanterie adverse obtient un 12 naturel (double 6) en effectuant une attaque contre personnel ou une attaque contre blindé. Si activé, le tireur d'élite est placé dans la LdV et à 6 hex ou moins de l'unité qui l'a activé et il effectue immédiatement une attaque contre ces unités (voir 17.5 Résolution d'une Attaque de Tireur d'Elite). Le tireur d'élite doit être placé dans un hex qui lui fournit un modificateur de terrain, les gênes pouvant être utilisées (exemple, derrière des haies). Si aucune protection n'est disponible, le tireur d'élite ne peut pas être activé.

17.3 Retraite d'un Tireur d'Elite. Un tireur d'élite peut être volontairement ôté de la carte par le joueur propriétaire lors de la phase après action. Si un tireur d'élite s'en va, le pion est ôté de la carte. Il ne pourra revenir que sur un nouveau 12 naturel obtenu par une attaque contre personnel ou une attaque contre blindé d'une unité d'infanterie adverse.

17.4 Tir d'opportunité. Un tireur d'élite qui reste sur carte peut effectuer un tir d'opportunité par tour, lors de la phase de mouvement adverse. Le tireur d'élite doit avoir une LdV sur sa cible et celle-ci doit être à 6 hex ou moins du tireur. Un marqueur « Fire » est placé sur le tireur d'élite après qu'il ait effectué son tir d'opportunité.

17.5 Résolution d'une Attaque de Tireur d'Elite. Le propriétaire du tireur d'élite lance un dé et si le résultat excède le modificateur de protection de l'hex cible, en faisant intervenir toute gêne sur la LdV, la cible subie autant de points de perte que le résultat du dé moins les modificateurs de protection. Les points de perte sont appliqués selon la procédure décrite en 14.61. Par exemple, un groupe d'unité dans un bois génère un tireur d'élite. Le tireur d'élite obtient un 5, il infligera donc 3 points de perte aux unités l'ayant fait apparaitre.

17.6 Élimination d'un tireur d'élite. Quand un tireur d'élite effectue une attaque, le joueur adverse fait immédiatement un test d'élimination du tireur d'élite. Seules les unités visées par le tireur peuvent effectuer ce test. S'il n'y a plus d'unité non clouée dans l'hex cible, ce test ne pourra avoir lieu. Un dé est lancé et si le résultat est supérieur au modificateur de protection du terrain du tireur d'élite, en y incluant toute gêne présente sur la LdV, le tireur d'élite est éliminé. Si une unité pénètre dans un hex où se trouve un tireur d'élite ennemi, ce dernier est automatiquement éliminé. Un joueur ne pourra plus activer un tireur d'élite éliminé.

18. Combat contre Blindé

18.1 Tir contre Blindé. Les tirs d'un combat contre blindé peuvent cibler les AFV, les véhicules ou les canons. Un tir contre blindé n'a aucun effet sur de l'infanterie. L'unité attaquante doit être capable d'effectuer un tir contre blindé (c'est à dire qu'elle doit avoir une PFB imprimée sur son pion), ou s'il s'agit de l'infanterie, elle doit utiliser une arme de soutien qui a une PFB. Un tir contre blindé n'affecte qu'une seule unité cible. L'infanterie transportée par un AFV ou par un véhicule ne peut pas effectuer de tir contre blindé.

18.2 Portée. Les unités d'infanterie effectuant un tir contre blindé avec une arme de soutien peuvent tirer jusqu'à la portée imprimée sur le pion de l'arme de soutien. Les canons, en incluant les canons d'AFV, peuvent tirer en PFB à une distance illimitée, tant qu'ils ont une LdV sur la cible.

18.3 Procédure de Tir. Le joueur attaquant déclare l'unité qui tire et l'unité ciblée. Il lance alors deux dés « pour toucher » et, s'il obtient ***8 ou moins***, l'unité attaquante touche sa cible. Les modificateurs pour protection de terrain s'appliquent au jet de dés pour toucher. Si l'unité qui tire est un canon, ou un AFV avec un canon, et que la cible est à 10 hex ou moins, le nombre pour toucher est de ***10 ou moins*** et il sera de ***6 ou moins*** si la distance est de 20 hex ou plus.

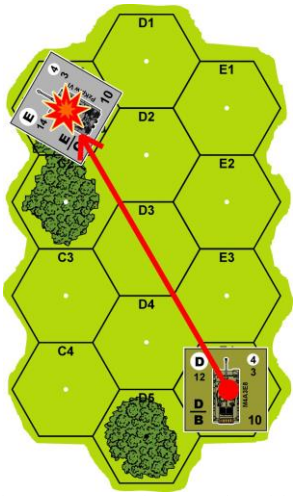
18.4 Résultats. Un véhicule non blindé ou un canon touché par une attaque PFB est automatiquement éliminé. Si un AFV est touché, le joueur attaquant croise la PFB de l'attaquant avec le blindage du défenseur sur la table d'élimination des blindés pour obtenir un nombre d'élimination. Un jet de dés ***égal*** à ce nombre immobilise l'AFV qui est indiqué par un marqueur « Immobile ». Un résultat ***inférieur*** à ce nombre élimine l'AFV. Les modificateurs de protection ***ne sont pas*** ajoutés au jet de dés d'élimination. Si le résultat est supérieur au nombre d'élimination, il n'y a pas d'effet. Les unités éliminées sont ôtées du jeu.

18.5 Détermination du Facteur de Blindage. Le facteur de blindage utilisé pour déterminer le nombre d'élimination dépend de l'orientation de la cible par rapport à la provenance du tir. Consulter le diagramme ci-contre pour déterminer le facteur de blindage à utiliser. Si l'unité cible n'a qu'un seul facteur de blindage, c'est celui-ci qu'il faut prendre en compte.

Si le tir provient exactement le long du côté d'hex qui délimite l'avant ou l'arrière du blindage, l'attaquant lance un dé. Sur un résultat de 1-3, c'est le facteur de blindage avant qui est utilisé, sur 4-6, c'est le facteur de blindage arrière.

18.6 Immobilisation. Un AFV immobilisé est indiqué par la présence d'un marqueur « Immobile » et le propriétaire lance immédiatement un dé pour savoir si l'équipage abandonne l'AFV. Un résultat de 2 ou moins indique que l'équipage abandonne le véhicule, l'unité est considérée éliminée et est ôtée du jeu. Quand un AFV immobilisé est attaqué –***par n'importe quel type d'attaque***- et que l'unité survit, le joueur doit retester pour savoir si l'équipage abandonne l'AFV. Un AFV immobilisé ne peut ni se déplacer ni changer d'orientation, mais peut tirer normalement.

Exemple de combat contre blindé



Le M4A3E8 dans l'hex E4 tire sur le Tigre dans l'hex C1 en utilisant sa PFB d'une force D. L'unité est à moins de 10 hex, aussi le Sherman n'a-t-il besoin que de 10 ou moins pour toucher. La forêt dans l'hex C1 modifie le jet de dés par +2. Le joueur lance les dés et obtient 7, +2 pour la forêt, pour un total de 9. Le Sherman touche le Tigre. La PFB du Sherman (D) est croisée avec le facteur de blindage arrière du Tigre (C) sur la table d'élimination des blindés, qui donne un nombre d'élimination de 9. Le joueur attaquant lance les dés et obtient un 8, moins que le nombre d'élimination. Il détruit donc le Tigre.

18.7 Obus Fumigènes. Un canon (ou un AFV armé d'un canon) peut tirer des obus fumigènes en lieu et place d'un tir normal. L'unité doit avoir une LdV dans l'hex cible. Le canon place automatiquement un marqueur « Smoke 2 » dans l'hex cible ; aucun jet de dés n'est nécessaire. L'unité est indiquée avec un marqueur « Fire », et deux facteurs de fumigène sont ôtés de l'allocation initiale du joueur en fumigène.

19. Attaque à Fond des Blindés

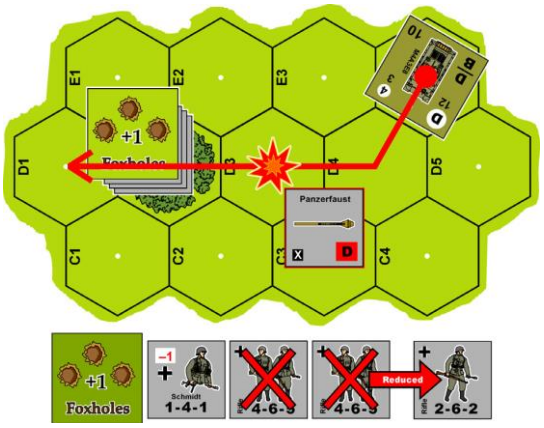
19.1 Généralités. Les attaques à fond des blindés sont une forme spéciale d'attaque qu'un AFV peut effectuer sur des unités d'infanterie, de véhicules non-blindés et de canons. Seuls les AFV peuvent effectuer des attaques à fond ; les véhicules non blindés n'en sont pas capables. Les attaques à fond sont effectuées pendant la phase de mouvement. Ces attaques à fond ne peuvent pas s'effectuer sur un hex de construction, un hex de bunker (voir 20.0 Fortifications et Retranchements), un hex contenant un AFV ennemi, ou à travers ou dans un hex interdit au AFV. Un AFV tractant un canon ne peut pas effectuer d'attaque à fond.

19.2 Tir d'Opportunité contre l'AFV attaquant. Toute unité capable, y compris les unités dans le même hex, peuvent effectuer un tir d'opportunité contre l'AFV qui effectue une attaque à fond dans n'importe quel hex où entre l'AFV ***sauf*** dans l'hex-cible de l'attaque à fond. Quand l'AFV quittera l'hex, il pourra à nouveau être la cible de tir d'opportunité. Une unité survivante dans l'hex attaqué à fond, capable d'effectuer un tir contre AFV, pourra faire un tir final d'opportunité contre le blindage arrière de l'AFV au moment où il quittera l'hex, même si elle était déjà indiquée avec un marqueur « Fire ». Le facteur de commandement d'un chef peut être utilisé pour modifier le tir, même s'il est déjà marqué avec un marqueur « Fire ».

19.3 Procédure. Le joueur attaquant déplace son AFV, pénètre dans l'hex cible et doit le quitter par l'hex opposé à celui où il est entré. L'AFV doit dépenser 2 points de mouvement pour l'attaque à fond, en plus des autres coûts pour entrer dans chaque hex et celui pour en sortir.

19.4 Résolution. Les attaques à fond sont résolues sur la table des combats contre blindé, en utilisant le ***double*** de la valeur totale combinée de PFP de l'AFV. Un AFV transportant de l'infanterie peut ajouter leur PFP à son total, en y incluant toute mitrailleuse légère (L), grenades et charges de démolition que le joueur veut utiliser. La PFP des passagers n'est pas doublée ; seule la PFP de l'AFV est doublée. Les modifications pour protection de terrain s'appliquent au jet de dés d'attaque à fond. L'AFV est indiqué avec un marqueur « Move » après que l'attaque soit résolue. L'unité ne pourra pas aller plus loin que dans l'hex de sortie, pas plus qu'elle ne pourra changer son orientation, même s'il lui reste des points de mouvement à dépenser après son attaque.

Exemple d'attaque à fond



Le M4A3E8 effectue une attaque à fond contre les unités allemandes dans l'hex de forêt D2. Le Sherman à 10 points de mouvement, suffisamment pour aller jusqu'à l'hex cible, faire son attaque à fond et ressortir de l'autre côté, par l'hex D1. Le total des points de mouvement nécessaires est de 7 ; un pour aller en D4, gratuit pour tourner d'un côté d'hex pour faire face à l'hex cible, un pour D3, deux pour D2 (une forêt), deux de plus pour l'attaque à fond et un pour sortir dans l'hex opposé à son entrée, en D1 (1+1+2+2+1=7). Quand le Sherman entre dans l'hex D3, le joueur allemand décide d'utiliser un Panzerfaust pour effectuer un tir d'opportunité sur le Sherman. Il lui faut un 8 ou moins pour toucher et il obtient un 7, -1 pour le commandement du chef allemand, au final un 6, une touche sur le char. En croisant la force d'attaque du Panzerfaust de D et l'armure faciale du Sherman de D, le joueur allemand voit sur la table d'élimination des blindés que le nombre d'élimination est de 7 ou moins. Le joueur allemand obtient un 8, aucun effet. Le joueur américain fait entrer son char en D3. Le total de la PFP du Sherman est de 19, doublés pour l'attaque à fond, soit 38. En résolvant l'attaque à fond, le joueur attaquant obtient un 2, modifié par +2 (la forêt) et +1 (trous individuels, foxholes), pour un total de 5. Ce résultat, sur la table des combats contre personnel, croisé avec la ligne 29-40 donne 7 points de perte. L'allemand décide d'éliminer un squad pour 5 points et de réduire l'autre squad à un demi-squad (3 points). Le Sherman continue sa route et ressort de D3 par l'hex D1 ou il stoppe.

20. Fortifications et Retranchements

20.1 Généralités. Les fortifications et retranchements sont des positions défensives renforcées, construites pour fournir une protection accrue aux unités sur la défensive, ou pour gêner les mouvements adverses (barbelés ou champs de mines). L'OB d'un scénario vous indiquera si des fortifications ou retranchements sont disponibles, en quelle quantité et généralement où les placer sur la carte. Les fortifications et retranchements restent sur carte, même après que les unités les occupant soient éliminées ou qu'elles aient abandonné cette position. Les fortifications et retranchements n'ont pas d'effet sur la LdV, sauf information contraire.

20.2 Placement. Les fortifications ne peuvent être placées que dans du terrain à découvert, y compris les hex de colline, de route, de plage et de champs cultivés. Les retranchements quant à eux peuvent être placés n'importe où sauf dans des constructions, des rivières, ravins, canaux, mares et marais.

20.3 Mouvement et Occupation. Le coût pour entrer dans un hex de fortifications ou de retranchements est le même que celui pour entrer dans l'hex normal. Les unités ennemies ne peuvent pas entrer dans un hex de fortifications ou de retranchement ***occupé***, sauf en effectuant un corps à corps ou une attaque à fond. Des fortifications ou retranchements abandonnés ou vides peuvent être occupés par n'importe quel camp, sauf notification contraire. Il n'y a pas de coût additionnel pour entrer dans une fortification ou retranchement, et une unité occupe automatiquement la position en entrant dans l'hex, tant qu'elle ne viole pas les limites d'empilement de cette position.

20.4 Limites d'Empilement. Seuls, une fortification ou un retranchement et les unités l'occupant sont autorisés dans un hex. Quand une unité occupe une fortification ou un retranchement, le pion unité est placé sous le pion fortification ou retranchement. Des unités amies peuvent librement passer par un hex de fortifications ou de retranchements, mais elles ne peuvent pas s'arrêter dans l'hex à moins de pénétrer dans la fortification ou dans le retranchement (si la position n'est pas déjà à sa limite d'empilement).

20.5 Bunker. Un bunker est une fortification. Un bunker peut être occupé par un canon, ou par deux unités d'infanterie (de n'importe quel type) et leurs armes de soutien. Un bunker en pierre fournit un modificateur de protection de +4 et un bunker en bois de +3. Une unité attaquante ne peut pas cibler une unité dans un bunker avec une attaque contre blindé ; elle doit utiliser une attaque contre personnel quand elle tire sur un bunker. Les unités dans un bunker ne peuvent tirer que par le champ de tir frontal du bunker, indiqué par le triangle blanc sur le pion. Les mortiers ne peuvent pas tirer depuis un bunker même si l'unité qui fait feu a une LdV sur la cible. Un hex contenant un bunker bloque les LdV et est traité comme un hex de construction en ce qui concerne les mouvements.

20.6 Sacs de Sable. Les sacs de sable sont des fortifications. Des unités d'infanterie et des canons peuvent occuper des sacs de sable et les limites normales d'empilement s'appliquent. Les sacs de sable fournissent une protection de +2.

20.7 Champ de mines. Un champ de mines est une fortification. Un champ de mines attaque une unité dès qu'elle pénètre dans l'hex. Un champ de mines attaque seulement quand une unité pénètre dans l'hex ; cette unité pourra rester ou quitter l'hex sans autre conséquence. Un jet de dé est effectué pour chaque unité entrant dans l'hex et un résultat inférieur ou égal à 3 élimine l'unité.

20.71 Champ de Mines Inconnu. Les champs de mines cachés (non connus de l'ennemi) sont utilisables uniquement sur les règles spéciales de scénario. Quand un champ de mines est inconnu, le joueur le possédant note sa position sur une feuille. Dès qu'une unité entre dans cet hex, le champ est révélé et on place un marqueur « Minefield » dans cet hex. L'attaque est résolue normalement à ce moment.

20.8 Barbelés. Les barbelés sont des fortifications. Une unité d'infanterie qui entre dans un hex de barbelés doit s'arrêter. Cette unité pourra quitter ce champ de barbelés lors de la phase d'avance et d'assaut suivante, ou continuer normalement lors de la phase de mouvement du tour suivant. Les unités d'infanterie qui tirent depuis un hex de barbelés reçoivent en pénalité ***un modificateur de +1*** sur leurs attaques. Les véhicules ne peuvent pas entrer dans un hex de barbelés. Les AFV ne sont pas affectés par des barbelés. Lors de la phase de tir, en lieu et place d'une attaque, une unité peut placer une charge de démolition (si elle en a une) dans un hex adjacent de barbelés, ôtant automatiquement cet obstacle. L'unité plaçant cette charge étant indiquée par un marqueur « Fire ».

20.9 Trous Individuels. Les trous individuels sont des retranchements qui ne peuvent être occupés que par des unités d'infanterie. Les limites normales d'empilement s'appliquent pour un hex de trous individuels. Un hex de trous individuels donne un modificateur de protection de +1, en plus d'un éventuel autre modificateur de terrain.

20.10 Tranchées. Les tranchées sont des retranchements qui ne peuvent être occupés que par des unités d'infanterie. Les limites normales d'empilement s'appliquent pour un hex de tranchées. Un hex de tranchées donne un modificateur de protection de +2, en plus d'un éventuel autre modificateur de terrain.

20.11 Cavernes. Les cavernes sont des retranchements. Les cavernes n'apparaissent que dans les scénarii du théâtre du Pacifique, et seul le joueur Japonais peut utiliser des cavernes. L'OB du scénario indique combien de pions « Cave » le joueur japonais reçoit. Un tel pion indique l'entrée d'un complexe de tunnels et de souterrains. Chaque marqueur « Cave » doit être placé à 4 hex au plus d'un autre marqueur « Cave ». Des unités d'infanterie et des canons peuvent occuper des entrées de cavernes et les limites normales d'empilement s'appliquent. Un pion « Cave » fournit une protection de +2, en plus d'un éventuel autre modificateur de terrain.

20.111 Complexes de Tunnels. Seule l'infanterie japonaise peut pénétrer dans un complexe de tunnels, et ils ne peuvent être pénétrés que par un hex contenant une entrée (pion « Cave ») ou par un bunker rattaché au complexe. Un bunker peut être placé le long de la route du tunnel et des unités peuvent directement passer du tunnel à l'intérieur du bunker. Elles peuvent également entrer dans le bunker depuis l'extérieur. Quand une unité entre dans un complexe de tunnels, elle est ôtée de la carte et placée sur le diagramme du complexe. L'unité se déplace au rythme normal de l'infanterie, soit un point de mouvement par hexagone de tunnel. Les unités dans un tunnel ne peuvent ni être vues ni être attaquées.

20.112 Diagramme du Complexe. En utilisant une copie de la carte du scénario ou une carte vierge numérotée comme l'original, le joueur japonais dessine son complexe de tunnels. Chaque tunnel ne peut pas avoir plus de 4 hex de long et doit avoir une entrée (pion « Cave ») à chaque extrémité. Les tunnels ne peuvent jamais passer sous un hex d'eau (c'est-à-dire rivière, mare, marais, canal, océan ou plage). Une entrée de tunnels peut avoir autant de tunnels que voulu qui en partent, mais chaque tunnel doit avoir une autre entrée. Les tunnels peuvent se croiser.

21. Artillerie et Support Aérien

21.1 Généralités. L'artillerie et le support aérien représentent des batteries d'artillerie hors carte (y incluant des canons de marine) et des chasseurs-bombardiers qui fournissent des missions de soutien aux unités sur carte. L'artillerie et le support aérien sont fournis dans l'OB d'un scénario.

21.2 Validité. Le scénario indique le type de support valable pour chaque joueur ainsi que le nombre de missions de chaque type. Quand un scénario indique qu'un joueur reçoit du support, il place devant lui autant de pions du bon type qu'il est noté de missions dans l'OB du scénario.

21.3 Observateur. Une unité de son camp, non clouée, doit prendre le rôle d'observateur et elle doit avoir une LdV sur l'hex cible. Il est possible de jouer autant de missions de support que voulu à chaque tour, à condition d'avoir encore des pions missions disponibles et d'avoir une unité non clouée qui a une LdV sur chaque hex cible. Un observateur terrestre n'est pas nécessaire pour les missions de chasseurs-bombardiers ; ces avions ayant une LdV sur tous les hex de la carte.

21.4 Utilisation d'une Mission de Support. Quand un joueur utilise une mission de support, il place le marqueur approprié dans l'hex cible lors de sa phase de commandement. Toutes les missions de support doivent être placées lors d'un tour de jeu de joueur avant d'entamer leurs résolutions. Un jet de dé est effectué pour chaque mission de support et sur un résultat ***inférieur ou égal à 4***, la mission de support touche l'hex visé. Si le résultat est de 5, la mission dévie de sa cible d'un hex et si le résultat est de 6, la mission dévie de 2 hexagones par rapport à l'hex ciblé. Le joueur relance le dé et consulte le diagramme de dispersion pour déterminer la direction dans laquelle la mission a déviée et déplace le pion de support dans cette direction d'un ou de deux hex (en fonction du résultat du premier jet de dé). Toute mission qui se disperserait en dehors de la carte n'aurait aucun effet mais serait comptabilisée comme étant dépensée. Aucun jet de dés de résolution n'est nécessaire si la mission sort de la carte ou s'il n'y a pas d'unités dans l'hex touché. On ne résout la mission que s'il existe des unités (ennemies ou amies) dans l'hex touché.

21.5 Résolution. Chaque mission de support doit être résolue séparément. Une mission de support affecte ***toutes*** les unités présentes dans l'hex touché. Les modificateurs de terrain s'appliquent au jet de dés d'attaque de la mission de support. Les gênes sur côté d'hex autour de l'hex cible, tels les murs ou les haies, n'affectent pas cette attaque. Seuls les obstacles de terrain présent dans l'hex touché affectent l'attaque. Si un hex contient de l'infanterie, des véhicules ou des canons, un jet de dés est effectué et le résultat est croisé avec la ligne de la mission de support concernée sur la table des combats contre personnel pour obtenir le nombre de pertes qui seront à infliger normalement aux unités présentes. Si un AFV est présent dans l'hex, la mission de support devra préalablement effectuer un jet de dés pour toucher ayant un résultat ***inférieur ou égal à 8***, en appliquant toutes les modifications dues aux terrains sur ce jet. Si l'AFV est touché, la force de la mission de support est croisée avec le blindage arrière de l'AFV pour obtenir un nombre d'élimination sur la table d'élimination des blindés.

Un résultat sur un jet de dés inférieur ou égal à ce nombre d'élimination détruit l'unité.

21.6 Dommages contre Infanterie. Les dommages assenés par une attaque de mission de support sur de l'infanterie dans les hex de forêt ou de jungle sont ***doublés***.

21.7 Barrage de Fumigène. Un joueur peut utiliser une mission de support d'artillerie hors-carte pour placer des fumigènes à la place de faire une attaque normale. Des chasseurs-bombardiers ne peuvent pas être utilisés pour placer des fumigènes. Utiliser l'artillerie hors-carte pour placer un fumigène ***ne dépense pas*** une mission d'artillerie, mais le joueur doit avoir au moins un marqueur support disponible (soit Léger, soit Lourd) devant lui et avoir une allocation de fumigène. Si un joueur n'a pas de marqueur support d'artillerie disponible, il ne peut pas placer des fumigènes avec l'artillerie hors-carte. Comme pour une mission normale, le joueur devra faire un jet de dé pour savoir si le fumigène touche l'hex visé et sinon, il devra déterminer l'hex touché avec le diagramme de dispersion et la procédure décrite en 21.4. Un marqueur « Smoke 2 » est placé sur l'hex touché et le joueur déduit 2 points de fumigène de son allocation en fumigène.

21.8 Utilisation unique. Chaque mission de support ne peut être utilisée qu'une seule fois, et après utilisation, le marqueur de mission est ôté du jeu.

22. Notes du concepteur

J'avais un but en tête lors de la conception de ce jeu : simplicité et réalisme. Pour moi, le plaisir de jouer à un wargame est plus dépendant de l'historicité que des règles. J'apprécie beaucoup plus un wargame simple, très varié (unités, situations, scénarii) que les simulations compliquées.

Souvent, un wargame simple n'est pas considéré comme réaliste, mais j'ai toujours pensé que le réalisme était subordonné au système en question. Par exemple, les wargames sub-tactiques utilisent typiquement des formules compliquées pour déterminer le blindage et le facteur de pénétration des tirs. Un système plus simple tend à utiliser une approche plus abstraite, plus à même de mettre le focus sur la tactique et non pas sur les données ; Art contre Science ! Le réalisme, à mon humble avis, est représenté par deux choses : l'Histoire contenue dans le jeu et les capacités d'une unité par rapport aux autres et à la réalité. Par exemple, si un Stuart a un blindage plus faible qu'un Sherman et que le Sherman a un plus faible blindage qu'un Pershing, alors le système est réaliste. Avec V&V, la plupart des mécanismes compliqués des autres wargames tactiques et sub-tactiques ont été mis de côté ou simplifiés au profit de la jouabilité. Par exemple, le moral –une notion que j'ai toujours considérée comme un ralentissement de la fluidité d'un jeu- est englobé dans les combats contre personnel par l'utilisation des points de perte. Cette simplification, bien que conservant une certaine forme abstraite de moral, garde la rapidité comme point focal, au cœur de ce système de combat.

Je savais, depuis le départ, que je voulais une version modifiée –ou inspirée par- de l'élégant système de combat d'infanterie sur zones d'Avalon Hill, mais je ne savais pas comment m'y prendre. En fait, de nombreux amis m'avaient dit que c'était quasiment impossible avec un jeu tactique ou sub-tactique, bien qu'Avalon Hill l'ai déjà fait dans **Storm Over Arnhem**.

En concevant le jeu, puis en le testant, je réalisais que mon système fonctionnait, mais que les tactiques seraient totalement différentes de celles des autres jeux tactiques. Je pense que tout ceci me fait encore plus apprécier V&V. Et je suis content d'avoir persévérer dans mon idée première. Le système de combat contre blindé doit beaucoup aux jeux tels que **Rommel's Panzers** et **Stalin's Tanks** de Metagaming. En fait, ces deux jeux sont mes favoris et furent à l'origine de V&V. De nombreuses nuits, je me réveillais en pensant à tous les pions et unités supplémentaires qui auraient pu être ajoutés, désireux que Metagaming ai continué la série. Valor & Victory, au travers de nombreuses heures de conception et de test à finalement évolué vers le jeu tactique et sub-tactique que j'avais toujours rêvé de posséder –et plus important- **de jouer**. L'effort a été monumental, mais souvent stimulant et enrichissant. J'espère sincèrement que vous prendrez autant de plaisir à assembler et à jouer ce jeu que j'en ai eu à le concevoir.

Credits

Game Design, Graphic Design, Art & Layout

Barry W. Doyle

Additional Design, Development & Playtesting

Neal Kegley & Allan Doyle

Remerciement spécial

À toute la communauté V&V de BoardGameGeek.
Ils ont été de fantastiques amis et contributeurs.
Ce travail est autant le leur que le mien.

Remerciement tout spécial

À Melanie, qui a toujours été là.