Tactical Combat Series :

Règles V4.0 de la série

©2009. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

Auteur de la série : Dean N. Essig
Auteur de laVersion 4.0 : Lee Forester
Mise en forme : Dean N. Essig, Lee Forester
Suggestions de règles, relecture, tests, graphismes et assistance diverse : Perry Andrus, Larry Brien, Art Brochet, Peter Corrigan, Larry Davidson, Dean Essig, Mike Galandiuk, Paul Glowacki, Carl Gruber, Matthias Hardel, Jeff Hoppes, Edmund Hudson, Jean Jodoin, Scott Johnstone, John Kisner, Hans Korting, Mike Kroona, Jim Lauffenburger, Ethan McKinney, Rick McKown, Ralf Menzel, Dave Prasse, Mike Riley, Henk Roelant, Tom Russ, François Vander Meulen, le reste des gars de CSW, et quantité d'autres...
Traduction française : Laurent Guenette (merci à l'ensemble des relecteurs !).

Table des matières

Page	Chapitre
1	**Introduction**
	1.0 Concepts généraux
2	**2.0 Séquence de jeu**
3	**3.0 Unités**
5	**4.0 Modes**
	5.0 Empilement
	6.0 Commandement
14	**7.0 Visibilité et observation**
	8.0 Ligne de Vue
18	**9.0 Tirs**
19	**10.0 Pertes**
20	**11.0 Tirs en zone**
22	**12.0 Tirs ponctuels**
23	**13.0 SFA**
	14.0 PFA
24	**15.0 Tir de réaction**
26	**16.0 Tests AT**
	17.0 Moral
30	**18.0 Artillerie**
33	**19.0 Fumée**
33	**20.0 Mouvement**
35	**21.0 Champs de mines**
36	**22.0 Assaut**
38	**23.0 Overrun**
	24.0 Unité spéciales
40	**25.0 Aviation**
41	**26.0 Nuit**
	27.0 Mise en place d'un scénario
42	**Notes de développement**
46	**Grille de LdV**

Introduction

La Tactical Combat Series (TCS) regroupe des jeux réalistes et jouables portant sur des actions spécifiques pendant et après la Seconde Guerre Mondiale. Le système est centré sur le commandement et l'emploi inter-armes. La version 4.0 des règles apporte des précisions par rapport à la version 3.1, précisions qui marquent maintenant plus nettement les différences entre les blindés et l'infanterie à cette échelle tout en respectant la tradition TCS. Les changements apportés capturent la différence de tempo entre l'action des blindés et les combats d'infanterie. Cela ouvre la série à la simulation de batailles où les blindés furent utilisés massivement.
Les règles présentées ici peuvent être utilisées pour n'importe quel jeu de la série. Sur le site de MMP, des mises à jour sont disponibles pour chacun des jeux déjà parus, de même que des nouvelles feuilles de moral à utiliser avec la 4.0.

1.0 Concepts généraux

1.1 La carte

La carte incluse dans le jeu modélise la zone géographique où s'est déroulée la bataille.

1.1a <u>Numérotation des hexagones</u>. Chaque hexagone de la carte est identifié par un nombre (exemple : 29.17). Le chiffre à gauche du point (29.xx) indique la colonne d'hexagones, et se lit de gauche à droite sur la carte. Le chiffre à droite du point (xx.17) identifie l'hexagone exact dans la rangée en lisant du haut vers le bas. Afin de ne pas altérer la lisibilité de la carte, les coordonnées d'hexagones ne sont indiqués que tous les 5 hexagones (xx.05, xx.10, xx.15, etc.). Pour trouver l'hexagone 29.17 par exemple, il faut suivre la rangée xx.15 jusqu'à la colonne 29.xx, puis remonter de deux hexagones pour arriver au 29.17. Si le jeu dispose de plusieurs cartes, toute référence à une coordonnée d'hexagone inclura la lettre correspondant à la carte sur lequel l'hexagone se trouve (exemple : B29.17).
1.1b <u>Hexagones du bord de carte</u>. Seuls les hexagones dont au moins la moitié est imprimé sur la carte sont jouables.
1.1c <u>Mouvement hors carte et tirs</u>. A moins que cela ne soit autorisé dans les règles particulières d'un jeu, les unités ne sont pas autorisées à effectuer des mouvements hors carte. Les barrages d'artillerie ou les marqueurs de fumée qui dérivent hors de la carte n'ont aucun effet sur le jeu.

1.2 Les règles

Dans chaque jeu de la série TCS sont fournis un livret de règles génériques et un livret de règles spécifiques. Le livret de règles génériques contient les règles généralement applicables à tous les jeux de la série. Le livret de règles spécifiques contient tous les détails nécessaires à un jeu en particulier (règles spéciales, scénarios, set-up…).

1.2a <u>Organisation</u>. Les numéros des règles renvoient à des chapitres et sous-chapitres. Chaque groupe de règles est un

© 2009 All Rights Reserved.

chapitre, dans lequel un paragraphe est un sous-chapitre. Par exemple, le numéro 4.2 renvoie au chapitre 4, sous-chapitre 2. Un sous-chapitre peut contenir un certain nombre de développements, notés 4.2a, 4.2b, etc.

1.2b Répétition. Une fois énoncée, une règle n'est répétée qu'en cas de besoin de clarification.

1.3 Echelle

Chaque tour de jeu représente 20 minutes (une heure la nuit) et chaque hexagone représente 125 yards de terrain avec des courbes de niveau tous les 20 mètres, sauf exception énoncée dans le livret de règles spécifiques. Certains jeux disposent de courbes de niveau tous les 10 mètres, d'autres utilisent une échelle de 125m par hexagone. Les unités de personnel sont généralement des platoons. Les armes (canons AT, canons d'infanterie, etc.) représente généralement un canon. Les mortiers et mitrailleuses représentent généralement 2 à 3 armes regroupées dans une section. Les pions d'artillerie représentent soit un canon soit une batterie de 2 à 6 canons. Les véhicules (blindés et autres) représentent soit un seul véhicule soit 2 à 6 véhicules et, dans ce cas, le nombre exact est inscrit sur le pion. Les unités de transport (camions et half-tracks) représentent suffisamment de véhicules, généralement 2 ou 3, pour transporter un platoon entier ou tracter deux canons. De nombreux transports ne sont pas représentés par des pions mais sont intégrés dans le pion de l'arme qu'ils transportent.

1.4 Règle d'arrondi

De .00 à .49, on arrondit à l'entier inférieur. De .51 à .99 à l'entier supérieur.

L'arrondi est la dernière des opérations. Il ne faut pas arrondir s'il reste encore des modifications à appliquer.

1.5 Brouillard de guerre

Pour augmenter le réalisme, un joueur ne doit pas avoir connaissance des feuilles d'ordre de l'adversaire, du moral des bataillons adverses, de l'organisation des unités dans un ordre adverse, des munitions d'artillerie encore disponibles, des points de ralliement, ni d'aucun plan ennemi qui pourrait se transformer en ordre. Il est par contre autorisé de regarder la composition d'un empilement adverse.

1.6 Jets de dés

La plupart des jets de dés à TCS sont séquentiels (au format 11 à 66). Le joueur lance deux dés simultanément, un rouge et un blanc. Le résultat du dé rouge correspond aux dizaines, celui du dé blanc aux unités. Un résultat de 3 au dé rouge et de 4 au blanc donne un résultat final de 34.

2.0 Séquence de jeu

La séquence de jeu est décrite ci-dessous. Elle est aussi indiquée sur les aides de jeu. Pour déterminer l'initiative dans la Phase de Soutien aérien et d'Artillerie et dans la Phase Action, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé obtient l'initiative et peut choisir d'agir en premier ou en second pour la phase en cours. On relance les dés en cas d'égalité.

Séquence de jeu

Phase de commandement

1) Vérifier si un ordre accepté est achevé (6.11)
2) Augmenter la pondération des ordres non acceptés (6.9)
3) Effectuer les tests pour accepter des ordres (6.9f)
4) Effectuer les tests d'activation de réserves ou de choix de routes alternatives (6.14d)
5) Ajouter des unités à un ordre existant
6) Créer de nouveaux ordres (6.8)

Pour les tours correspondant à une heure juste (se terminant donc par -00), on ajoute :

7) Lancer un dé pour tenter de réduire le moral des bataillons et le moral des véhicules si applicable (17.1d et 17.8e)
8) Lancer un ou plusieurs dés pour la météo si nécessaire (7.0a)

Phase d'appui Aérien et d'Artillerie

Lancer les dés pour déterminer l'initiative (2.0). Le joueur qui l'a gagnée choisit d'agir en premier ou en second pendant toute la durée de cette phase. Les joueurs conduisent ensuite les 6 sous-phases suivantes, l'un après l'autre, selon l'ordre de l'initiative.

1) Déterminer et exécuter les Sorties Aériennes, en testant sur la table spécifique du jeu si nécessaire (25.2). Exécuter les tirs de réaction générés par d'éventuels SYR (18.10)
2) Exécuter les tirs de barrage d'artillerie pré-programmés, comme spécifiés dans certains jeux
3) Chaque joueur retire ses marqueurs de Missions de Tirs Continus et place ses nouvelles Missions d'Artillerie (18.0). Les Illum sont disponibles de suite et peuvent aider à la visibilité pour d'autres Missions durant l'ajustement (point 4 suivant)
4) Ajustement de la précision des Missions par jet de dés sur la Table d'Ajustement de l'Artillerie
5) Exécution des nouvelles Missions. Un joueur peut exécuter des Tirs de Réaction générés par des tirs d'artillerie sur carte (18.10).
6) Retrait des marqueurs de Missions qui ne sont pas des Tirs Continus.

Phase Action

Lancer les dés pour déterminer l'initiative (2.0). Chaque joueur a

© 2009 All Rights Reserved.

ensuite sa propre phase action. Il conduit ses actions les unes après les autres, dans l'ordre décrit ci-dessous.

1) Retrait des marqueurs « Fired » des unités du joueur actif
2) Retrait des marqueurs Smoke et Illum placés par des mortiers ou canons d'infanterie du joueur actif lors du tour précédent
3) Placement des renforts sur le bord de carte approprié (27.2)
4) Le joueur actif peut effectuer des changements de mode (4.1), des mouvements (20.0), des Tirs de Suppression (SFA, 13.0), des Tirs Ponctuels (PFA, 14.0), des Assauts (22.0), des Overruns (23.0), des Impulsions de Véhicules (20.2), percer de Champs de Mines (21.3) et traverser de Champs de Mines (21.2). Au cours de toutes ces actions, les deux joueurs peuvent exécuter des Tirs de Réaction (15.0).
5) Le joueur actif peut retirer les marqueurs Suppressed ou réduire les marqueurs Paralyzed, s'il le désire, de ses unités. Le joueur inactif peut effectuer des Tirs de Réaction sur les empilements qui récupèrent de l'état Suppressed ou Paralyzed (17.7). Les empilements excessifs sont résolus (5.0).

Phase de Nettoyage (26.2c et 19.2)

Les deux joueurs agissent simultanément, mais l'ordre des actions est important :

1) Retirer les marqueurs Illum placés par l'artillerie
2) Retirer les marqueurs de fumée de niveau 1
3) Retourner les marqueurs de fumée de niveau 2 sur le niveau 1

3.0 Unités

Les pièces du jeu, les pions, représentent les unités combattantes, les véhicules et les marqueurs d'information. Le terme « Unité » est utilisé pour tout pion représentant des troupes ou des véhicules et se distingue donc des « Marqueurs ». Chaque unité appartient à une des catégories suivantes : infanterie, arme, véhicule ou transport.

3.1 Types d'unités

3.1a Unités d'infanterie. Les unités d'infanterie comprennent non seulement les platoons d'infanterie mais aussi les troupes du génie, la police militaire et autres troupes. Les unités d'infanterie sont des cibles de zone (on parle de A-Targets, A pour Area) et des tireurs en zone (on parle d'A-Firers) à trajectoire basse. Elles ajoutent leur nombre de pas à leur valeur de tir à distance zéro (dans leur propre hexagone) et la moitié de leurs pas à distance d'un hexagone (dans un hexagone adjacent). Elles ont un moral et sont amenées à effectuer des tests de moral. Seules les unités d'infanterie peuvent percer des champs de mines ou effectuer des tests AT. Toutes les unités d'infanterie sont des platoons à 5 pas de perte, sauf indication contraire dans les règles spécifiques.

3.1b Unités armes. Ces unités représentent des armes lourdes nécessitant une équipe de trois personnes ou plus. Elles ont généralement un seul pas de perte (canons AT, Canons AA, canons d'infanterie, artillerie sur carte), néanmoins les mortiers et MG ont deux pas de perte. Les unités armes ont un moral et sont amenées à effectuer des tests de moral. Elles ne peuvent pas percer des champs de mines ni effectuer de Tests AT.

3.1c Unités véhicules. Un pion véhicule ou un pas d'un pion véhicule représente un seul véhicule de combat comme un blindé, un canon d'assaut, un véhicule blindé léger ou de l'artillerie auto-tractée, soit tout véhicule non prévu spécifiquement pour le transport de passagers. Les véhicules sont généralement des cibles ponctuelles (P-Targets) équipées d'armes de tir ponctuel (P-Firers) et sont affectées par le moral des véhicules. Ce sont des unités pouvant effectuer des overruns et utiliser les impulsions des véhicules. Elles peuvent aussi tracter des armes ou transporter des unités d'infanterie selon des règles spéciales.

3.1d Unités de transport. Les unités de transport représentent les camions, half-tracks et autres véhicules dont la fonction première est le transport des hommes et de leur équipement. Elles fonctionnent comme des véhicules sauf qu'elles suivent les règles du transport et qu'elles n'utilisent pas les impulsions des véhicules. Comme les autres véhicules, les unités de transport peuvent par contre effectuer des overruns. Elles ont deux pas de perte, n'ont pas de valeur de moral inscrite sur leur pion et ne sont pas soumises au moral des véhicules ou de bataillon. Malgré cela, la perte d'unités de transport compte pour le moral de bataillon.

3.1e Codification. Les unités sont codifiées par classe de tireur et par type. Pour les jeux publiés avec la version 4.0 des règles, voir la table de description des unités. Pour les jeux plus anciens de la série, un carré autour de la valeur de distance de tir sur le pion indique un tireur en zone (A-Firer) alors qu'un cercle autour de la valeur de distance de tir indique un tireur en zone capable d'effectuer du tir indirect (comme un mortier). Si la distance de tir est indiquée en blanc dans un carré de fond rouge ou noir, cela indique un tireur ponctuel (P-Firer) et donne la valeur de sa distance de tir nominale. Il est aussi possible de consulter le livret de règles livré avec le jeu pour obtenir toutes ces informations.

3.2 Type de cible et de tireur

© 2009 All Rights Reserved.

Il y a deux classifications, les cibles et les tireurs.

3.2a Les deux types de tireurs sont les tireurs de zone (A-Firer), le tireur tire dans l'hexagone entier sans cible précise, et les tireurs ponctuels (P-Firer), le tireur a une cible précise dans un hexagone. Les cibles peuvent être des cibles de zones (A-Target comme l'infanterie répartie sur tout un hexagone), des cibles ponctuelles (P-Target comme un blindé ayant une localisation précise dans un hexagone) et une combinaison des deux (B-Target comme les canons AT dont les servants sont du type A-Traget et le canon du type P-Target).

3.2b Les tireurs en zone effectuent un tir diffus dans toute une zone, sans avoir nécessairement de cibles précises. Les A-Firers peuvent tirer sur les A-Targets ou les B-Targets mais pas sur les P-Targets. De plus, les unités d'infanterie ne peuvent pas tirer sur des cibles B-1 (B-Target dont la valeur de défense est 1, représentant des véhicules légèrement blindés). Elles peuvent, par contre, attaquer ces unités en effectuant des Tests AT. Les tireurs en zone sont divisés en deux catégories : les tireurs à trajectoire basse (Low Trajectory) ou à trajectoire haute (High Trajectory) (11.2).

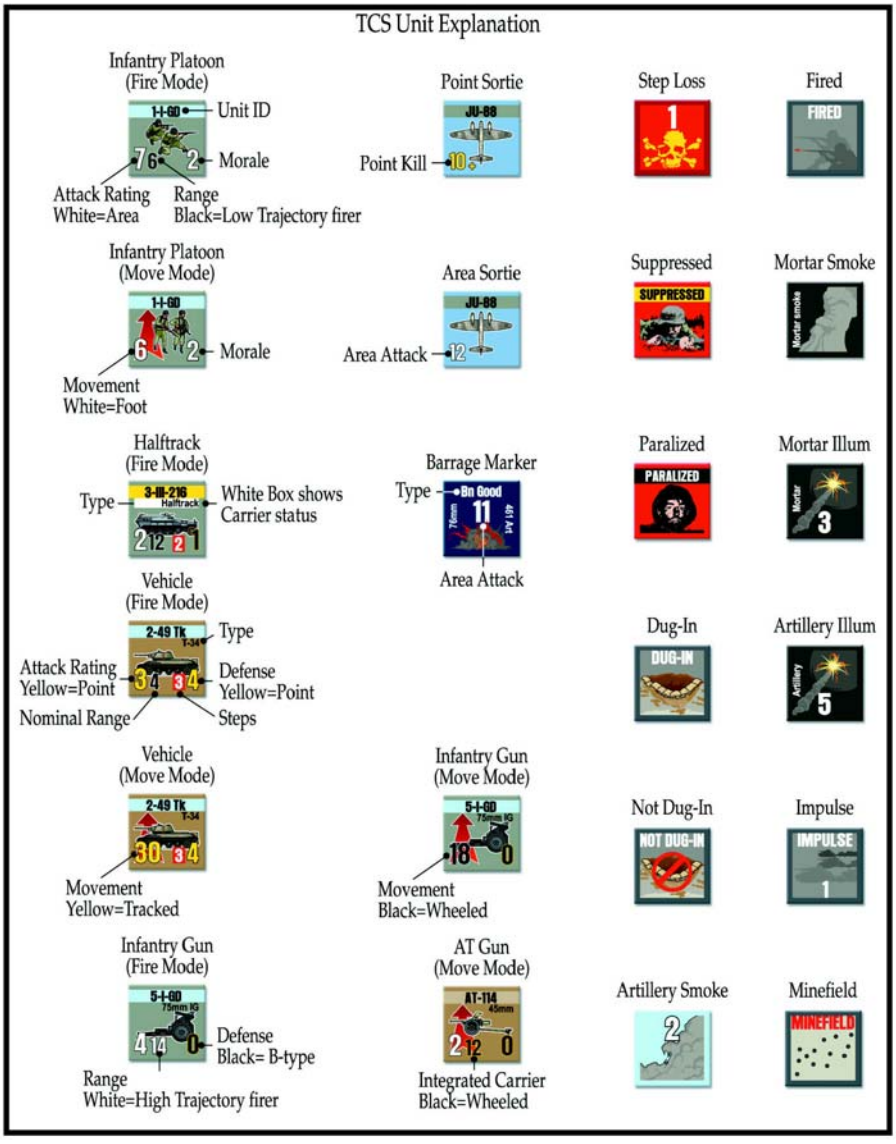
3.2c Les tireurs ponctuels (P-Firers) utilisent des armes dont le but est de toucher des cibles spécifiques (comme les véhicule ou des armes imposantes). Ils nécessitent donc un tir direct sur leur cible. Les P-Firers peuvent aussi effectuer des tirs de zone en utilisant leur valeur de tir (exception : les canons AT utilisent la moitié de leur valeur de tir). Les P-Firers peuvent tirer sur les B-Targets avec un tir de zone ou un tir ponctuel au choix du tireur (c'est-à-dire qu'ils peuvent arroser un hexagone à la mitrailleuse et/ou tirer des munitions HE ou tirer avec des munitions perforantes). Le tireur doit sélectionner et indiquer sa méthode de tir avant de résoudre le tir et de lancer les dés.

3.2d Les cibles de zone (A-Targets) représentent des hommes disséminés sur tout un hexagone. Elles sont plus difficiles à repérer précisément qu'un véhicule mais peuvent subir des malus si elles sont trop nombreuses dans un même hexagone (empilement d'unités trop important).

3.2e Les cibles ponctuelles (P-Targets) sont des véhicules blindés dont la valeur de défense correspond à la valeur de leur blindage (plus le blindage est important, plus la valeur est grande). Note : Une valeur de 1 correspond à un véhicule légèrement blindé qui peut être perforé par une mitrailleuse lourde alors qu'un 6 correspond à un char lourd de la fin de la seconde guerre mondiale comme le Tigre II.

3.2f Les unités B-Targets sont à la fois des cibles de zone (A-Targets) et ponctuelles (P-Targets). Les unités B-1 (B-Targets dont la valeur de défense est de 1 ne peuvent pas être affectée par les tirs des unités d'infanterie. Note : Les unités de type B-0 sont des véhicules non blindés (jeeps, camions, chariots, etc.) ou des canons (canons d'infanterie, AT ou artillerie sur carte). Les unités de type B-1 sont des véhicules légèrement blindés comme des half-tracks ou des voitures blindées qui peuvent être touchés par des mitrailleuses lourdes, des mortiers et autres armes de soutien mais qui ne craignent rien des armes légères de l'infanterie.

3.2g Pour les anciens jeux de la série, les abréviations sur les



© 2009 All Rights Reserved.

pions sont les suivantes : « A » pour A-Firer et A-Target, « P » pour P-Firer et P-Target, et « B » pour B-Target. Un « - » indique une unité sans arme ou avec une classification spéciale.

3.3 Les unités à plusieurs pas de perte.

Dans certains jeux de la série, une même unité représente plusieurs véhicules ou armes. Dans ce cas, on indique les pertes en utilisant les marqueurs de pas de perte (comme pour les platoons).

3.4 Pions

Valeur de tir : Blanche = A-Firer, jaune = P-Firer.
Valeur de défense : blanche = A-Target (la valeur correspond alors au moral), jaune = P-Target, noire = B-Target.
Distance de tir : noire = tir à trajectoire basse, blanche = tir à trajectoire haute.
Potentiel de mouvement : Blanc = à pieds, noir = sur roues, jaune = sur chenilles.
Bande de couleur : la couleur renvoie à un bataillon. Si la couleur est grise l'unité n'est pas attachée à un bataillon spécifique (17.1c).

4.0 Modes

Toutes les unités du jeu peuvent se trouver dans un des deux modes suivants : le mode Tir (Fire Mode) ou le mode Mouvement (Move Mode). Le mode dans lequel se trouve une unité détermine les possibilités d'action de cette unité. La face sur laquelle se trouve le pion de l'unité indique le mode de l'unité.

4.1 Changement de mode

Un joueur peut changer le mode d'une unité au cours de sa Phase Action. Une unité peut aussi être autorisée ou être obligée à changer de mode, sans dépense de Points de Mouvement (PM), quand elle effectue une Fuite (Save Yourself Retreat ou SYR), subit un résultat Suppressed ou Paralyzed après un test de moral, et au cours d'un Assaut.

4.1a Les unités d'infanterie ou d'armes, y compris les unités d'armes avec transports intégrés (24.2), peuvent basculer du mode Mouvement au mode Tir sans dépenser de PM. Par contre, pour passer du mode Tir au mode Mouvement, elles dépensent la moitié de leur potentiel de mouvement (arrondi normalement selon 1.4). Les unités qui ne peuvent pas se déplacer seules (unités Tow-Only, uniquement tractables) disposent de 2 PM fictifs pour ce faire.
4.1b Les véhicules et transports doivent dépenser un tiers de leur potentiel de mouvement (ou une impulsion entière pour les véhicules, 20.2) pour basculer du mode Mouvement au mode Tir. A l'inverse, passer du mode Tir au mode Mouvement ne leur coûte pas de PM.
4.1c Les unités portant un marqueur Suppressed, Paralyzed ou Fired ne peuvent changer de mode que pour conduire une Fuite (SYR, 17.4).

4.2 Effets des modes

Des unités en mode Tir peuvent effectuer des tirs de zone (SFA), des tirs ponctuels (PFA), des tirs de réactions (Overwatch ou OW) et aussi percer des champs de mines. Des unités en mode Mouvement peuvent faire mouvement, effectuer un assaut ou un overrun, monter ou descendre d'un transport et aussi percer des champs de mines. Au cours d'un assaut ou d'un overrun, le mode n'a aucune influence sur la possibilité de tirer des unités (exception : les unités d'armes en mode Mouvement ne peuvent pas tirer au cours d'un assaut ou d'un overrun).
Une unité doit être en mode Tir pour pouvoir agir en observateur pour des missions d'artillerie.
Une unité peut agir en observateur pour des tirs de mortiers qu'elle soit en mode Tir ou Mouvement.

5.0 Empilement

Empiler des unités, c'est positionner plus d'une unité dans un même hexagone. L'empilement est vérifié à la fin de chaque Phase Action, à la fin de chaque impulsion de véhicules et tout au long de l'exécution d'un assaut ou d'un overrun (où chaque camp vérifie son empilement indépendamment de l'autre). Le joueur doit éliminer les unités en excès dans chacun de ses empilements excessifs.

5.1 Limites d'empilement

La limite d'empilement est de 30 pas d'infanterie ou d'armes et 6 pas de véhicules/transports. Les unités montées dans un transport ne comptent pas. Les unités tractées par un véhicule comptent.

5.2 Règles d'empilement

5.2a Empiler ou désempiler des unités ne coûte aucun PM. Des empilements sont déclarés quand des unités font mouvement ensemble.
5.2b Des unités des deux camps peuvent occuper temporairement un même hexagone uniquement au cours d'un assaut ou d'un overrun. Mais des unités des deux camps ne peuvent pas se trouver dans un même hexagone à la fin d'une phase. Des unités qui devraient entrer dans un hexagone contenant des unités ennemies pour tout autre raison qu'un assaut ou un overrun sont éliminées immédiatement.
5.2c Les joueurs peuvent examiner les empilements ennemis à tout moment.

6.0 Commandement

Les règles de commandement imposent des limites réalistes à tout changement de mission rapide. Les joueurs créent des ordres (Op. Sheets) pour définir leurs objectifs. Les unités assignées à un ordre doivent en exécuter la mission jusqu'à que celle-ci soit réussie, jusqu'à ce qu'elles soient assignées à un autre ordre, ou jusqu'à ce que le joueur annule l'ordre.

6.1 Jouer sans les règles

© 2009 All Rights Reserved.

de commandement

Il est tout à fait possible de jouer sans ces règles. Il suffit de se passe des règles décrites en 6.0. Les joueurs peuvent ainsi choisir entre le réalisme et la simplicité, selon leurs goûts. Les jeux fonctionnent avec ou sans ces règles, mais les règles de commandement sont un des éléments principaux de la série TCS.

6.2 Actions des unités non affectées par le commandement

Les ordres ne sont donnés que pour des formations importantes comme les bataillons, brigades ou régiments. Tout ce que des unités devront faire, comme partie du plan imaginé à un échelon supérieur, doit être renseigné et contrôlé par un ordre. Par contre, toutes les micro-actions que devront effectuer les unités dans l'application de cet ordre ne doivent pas être renseignées. Cela inclut (mais n'est pas limité à) les tirs, le mouvement précis de chaque unité, les assauts et overruns et les tirs d'artillerie. Le jeu se déroule en suivant le canevas de l'ordre, mais les ordres n'ont pas à contrôler précisément toutes les actions des unités, comme cela peut être le cas dans des jeux demandant l'écriture préalable de chaque mouvement.

6.3 Unités non assignées

Les unités qui ne sont pas nommées dans la liste des unités (Task Organization) d'un ordre accepté (Implemented Op Sheet) sont dites sans ordre et donc non assignées (Unassigned). Elles deviennent assignées dès qu'une feuille d'ordre dans laquelle les unités sont listées est acceptée.

6.3a Des unités non assignées ne peuvent pas être fortifiées (Dug-In), sauf si cela est autorisé dans les règles spécifiques. Elles ne peuvent pas initier d'assaut ou d'overrun ni prendre part à un SFA ou PFA. Elles peuvent, par contre, effectuer des tirs de réaction normalement.

6.3b Les unités d'infanterie et d'armes subissent un modificateur de +2 au moral quand elles sont non assignées. Les véhicules et transports ne subissent aucun malus au moral quand ils sont non assignés.

6.3c Des unités non assignées qui ne débutent pas leur Phase Action à 5 hexagones ou moins de leur point de ralliement (Rally Point) ne peuvent pas terminer leur mouvement (mouvement volontaire, y compris un SYR) plus proche d'une unité ennemie qu'elles peuvent observer à n'importe quel moment de leur mouvement ou de leur retraite. De plus, elles ne peuvent pas terminer leur mouvement plus loin de leur point de ralliement à moins qu'elles ne soient en train d'exécuter des instructions préliminaires (Preliminary Instructions, 6.14a).

6.4 Objectif du commandement supérieur

L'objectif du commandement supérieur est le but à atteindre fixé par le commandement supérieur (au dessus du joueur), et est indiqué dans les règles spécifiques. Le joueur peut utiliser les unités dont il dispose comme il l'entend pour arriver à ce but. Son succès sera jugé en fonction de l'accomplissement de ce but, reflété par le gain de Points de Victoire obtenus lors de l'accomplissement d'une partie des objectifs fixés par le commandement supérieur.

6.5 Feuilles d'ordre (Op. Sheets)

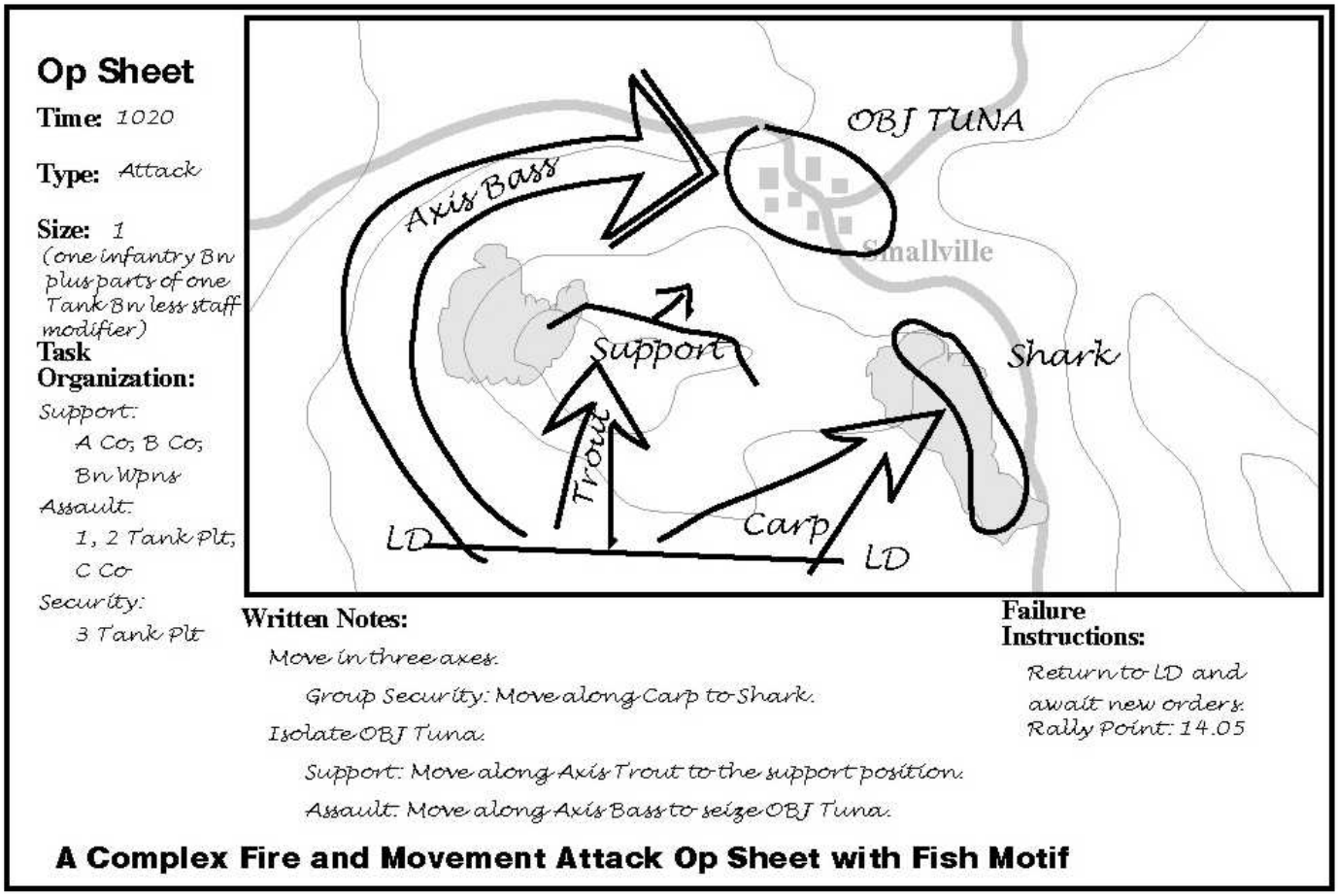
Chaque feuille d'ordre contient toutes les données et instructions nécessaires à l'accomplissement d'un ordre. Une feuille d'ordre peut être acceptée ou non acceptée. Un ordre accepté a passé sa Préparation (Command Prep, 6.9) et les unités listées dans l'ordre doivent maintenant en suivre les instructions. Les ordres non acceptés sont encore en Préparation et ne contrôlent pas les unités qui y sont listées.

6.5a Le graphique. Le graphique est une représentation réduite de la carte du jeu sur laquelle les joueurs schématisent leurs opérations. Mis à part l'utilisation de routes alternatives ou de réserves et de l'ajout de nouvelles unités dans la Liste des Unités de l'ordre, aucun changement ne doit être apporté au graphique une fois créé. Il est recommandé d'utiliser les symboles standard de l'US Army (symboles OTAN). Une liste de ces symboles est donnée au dos du livret de règles. Les joueurs peuvent utiliser leur propre symbolique, du moment que les deux joueurs se mettent d'accord sur leur sens. Le graphique seul doit donner clairement toutes les informations nécessaires à une tierce personne pour qu'elle comprenne l'ordre.

6.5b Notes écrites. Les Notes Ecrites sont le lien entre le graphique et l'ordre. Elles doivent être aussi succinctes que possible. Elles doivent expliquer clairement le détail d'exécution de l'ordre afin qu'associées au graphique, une tierce personne puisse comprendre l'ordre.

6.5c Instructions en cas d'échec (Failure Instructions). Chaque feuille d'ordre doit donner les Instructions à appliquer au cas où l'ordre serait un échec. L'appréciation de l'échec de l'ordre est laissée au joueur (ou est le résultat d'un échec au moral des véhicules, 17.8). Ces Instructions doivent inclure des Points de Ralliement (6.12) vers lesquels les unités vont devoir faire replis et attendre d'autres ordres. Ces Instructions ne peuvent contenir qu'un mouvement rapide vers un Point de Ralliement, en évitant tout contact avec l'ennemi. Tout groupe d'unités faisant partie de la Liste des Unités qui choisit d'effectuer ces Instruction en Cas d'Echec devient non assigné. Ces Instructions ne deviennent valides que lorsque l'ordre est accepté ou que des unités de l'ordre commencent à effectuer des instructions préliminaires.

© 2009 All Rights Reserved.



A Complex Fire and Movement Attack Op Sheet with Fish Motif

6.6 Types de feuilles d'ordre

Chaque feuille d'ordre peut contenir un certain nombre d'actions comme le mouvement et l'attaque. Alors qu'un ordre peut contenir autant de sous missions que nécessaires, un groupe d'unités dans une feuille d'ordre ne peut avoir qu'une seule mission. En d'autres termes, un même ordre ne peut demander à une compagnie d'attaquer une colline puis de la défendre. Cela ne peut se faire que par deux feuilles d'ordre successives. Un joueur peut avoir un ordre d'Attaque accepté et créer simultanément une feuille d'ordre de Défense Préparée. Cet ordre de défense va accumuler des Points pendant le déroulement de l'ordre d'Attaque mais le joueur ne tentera pas d'accepter cet ordre avant que l'objectif ne soit sécurisé.

Avoir plusieurs sous missions veut dire avoir un seul ordre avec un grand nombre d'unités, disons un régiment, dans lequel un bataillon a un objectif et un autre bataillon un autre objectif. Il ne s'agit pas du même bataillon qui essaierait d'accomplir deux tâches successivement avec une même feuille d'ordre.

Il est possible d'assigner à un groupe d'unités la tâche d'attaquer le long d'une route jusqu'à une colline, d'attaquer cette colline, puis une deuxième à la suite. Cela est considéré comme une seule attaque. Il est aussi possible de donner un ordre de défense en zones, qui autorise les unités à défendre une ligne de défense après une autre, en fonction du développement de la situation. Il est important d'éviter d'être trop strict en terme de missions dans une feuille d'ordre. Du moment qu'un joueur ne donne pas un ordre d'attaque puis de défense d'un même objectif au même groupe d'unités, l'ordre est sans doute correct. Il est possible de donner sur une même feuille d'ordre l'ordre à un groupe d'unités d'attaquer un objectif et de donner à un autre groupe un ordre de Défense Simple de l'objectif dès qu'il est pris. Naturellement les unités utilisées pour l'attaque ne peuvent pas participer à la défense.

Chaque feuille d'ordre doit être catégorisée selon le type de mission la plus importante quelle comprend :

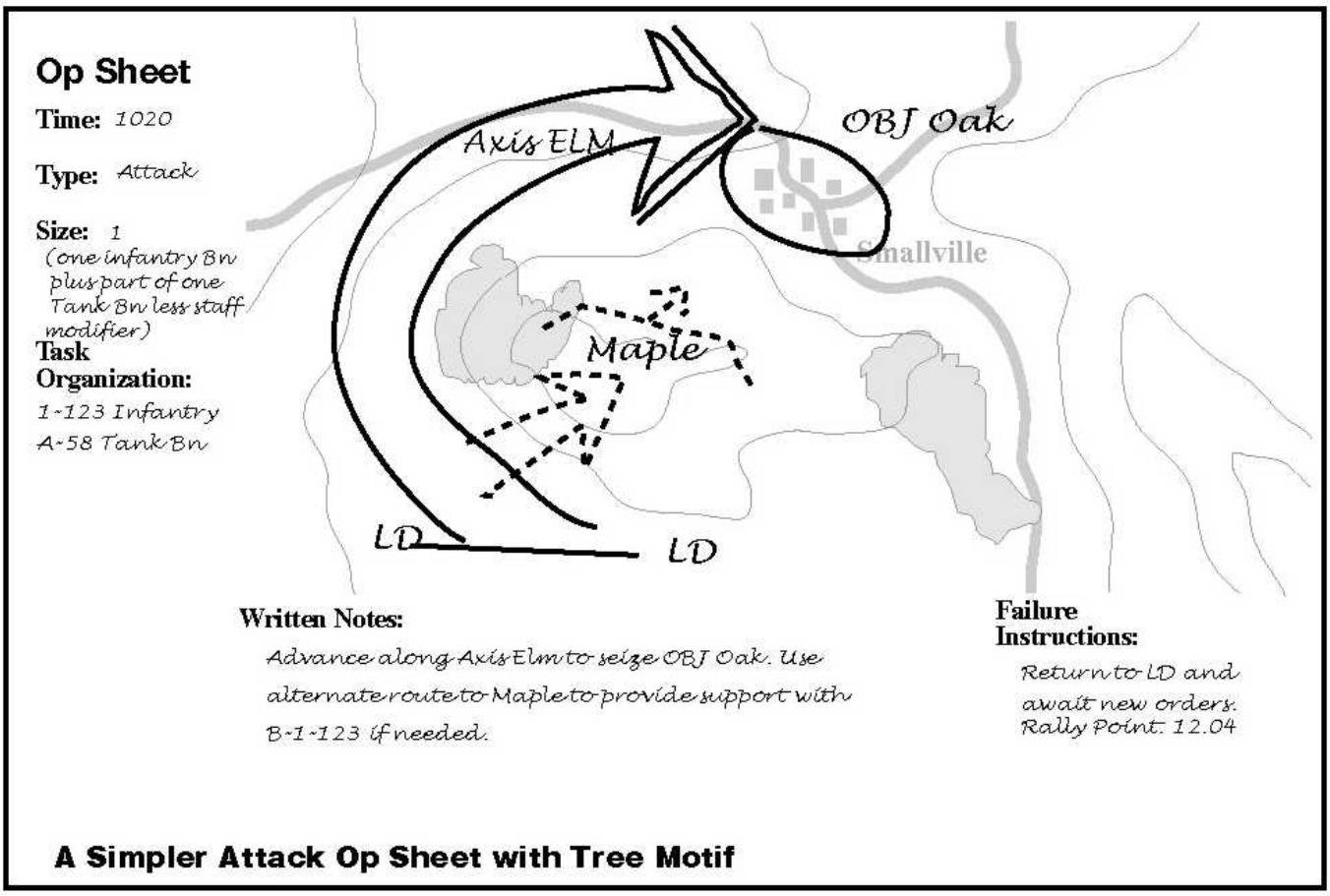
1) Défense Préparée (Prepared Defence)
2) Attaque (Attack)
3) Défense Simple (Hasty Defence)
4) Mouvement (Movment)

6.6a <u>Défense préparée</u>. Défense d'une zone autorisant les fortifications et qui peut inclure la mise en place de champs de mines.

6.6b <u>Attaque</u>. Opérations offensives vers un objectif non contrôlé, même si ce terrain n'est pas obligatoirement aux mains de l'ennemi. Les unités en réserve sont traitées comme suivant un ordre d'attaque.

6.6c <u>Défense Simple</u>. Défense rapidement organisée, trop rapidement pour permettre les fortifications et les champs de

© 2009 All Rights Reserved.



A Simpler Attack Op Sheet with Tree Motif

mines.

6.6d Mouvement. Déplacement sans action de combat. Des unités suivant un ordre de mouvement ne peuvent pas effectuer de SFA, PFA ou d'assaut (mais l'overrun est autorisé). A la création d'un ordre de mouvement, il faut éviter les déplacements dans des zones contenant ou pouvant contenir des unités ennemies. Des unités cherchent à exécuter des Instructions Préliminaires (6.14a) sont considéré comme en ordre de Mouvement dans la Table d'Acceptation des Ordres (Command Prep Table).

Note de conception : Le concept d'attaquer un objectif pendant qu'un ordre de défense accumule des points peut paraître étrange. En fait, seule un petite partie du temps dans un ordre de Défense Préparée est passée à préparer des défenses (trous d'hommes, tranchées, casemates…). La majorité du temps est utilisée à la coordination avec les autres unités dans la zone, à la recherche de ravitaillement, à la mise en place des appuis d'artillerie, etc. Ceci afin d'être prêt pour la défense. La fortification ne prend donc pas tout le temps et n'a d'ailleurs pas besoin d'être totalement achevée pour que les unités puissent être prêtes à se défendre. De plus, la doctrine de la plupart des pays veut que la fortification du champ de bataille soit un processus continuel, jamais réellement terminé. Le temps accumulé ici représente plus l'état-major préparant la mission suivante plutôt que le fait que chaque soldat doive creuser son trou sur le terrain.

Note de jeu : Faites bien attention à l'endroit où se trouvent vos unités lorsque vous commencez à jeter les dés pour accepter un ordre de Défense Préparée. Un jet chanceux et vos unités passent en fortifiées, à l'instant où le jet est réussi, quelle que soit la localisation des unités (peut être dans un hex qui ne vous intéresse pas).

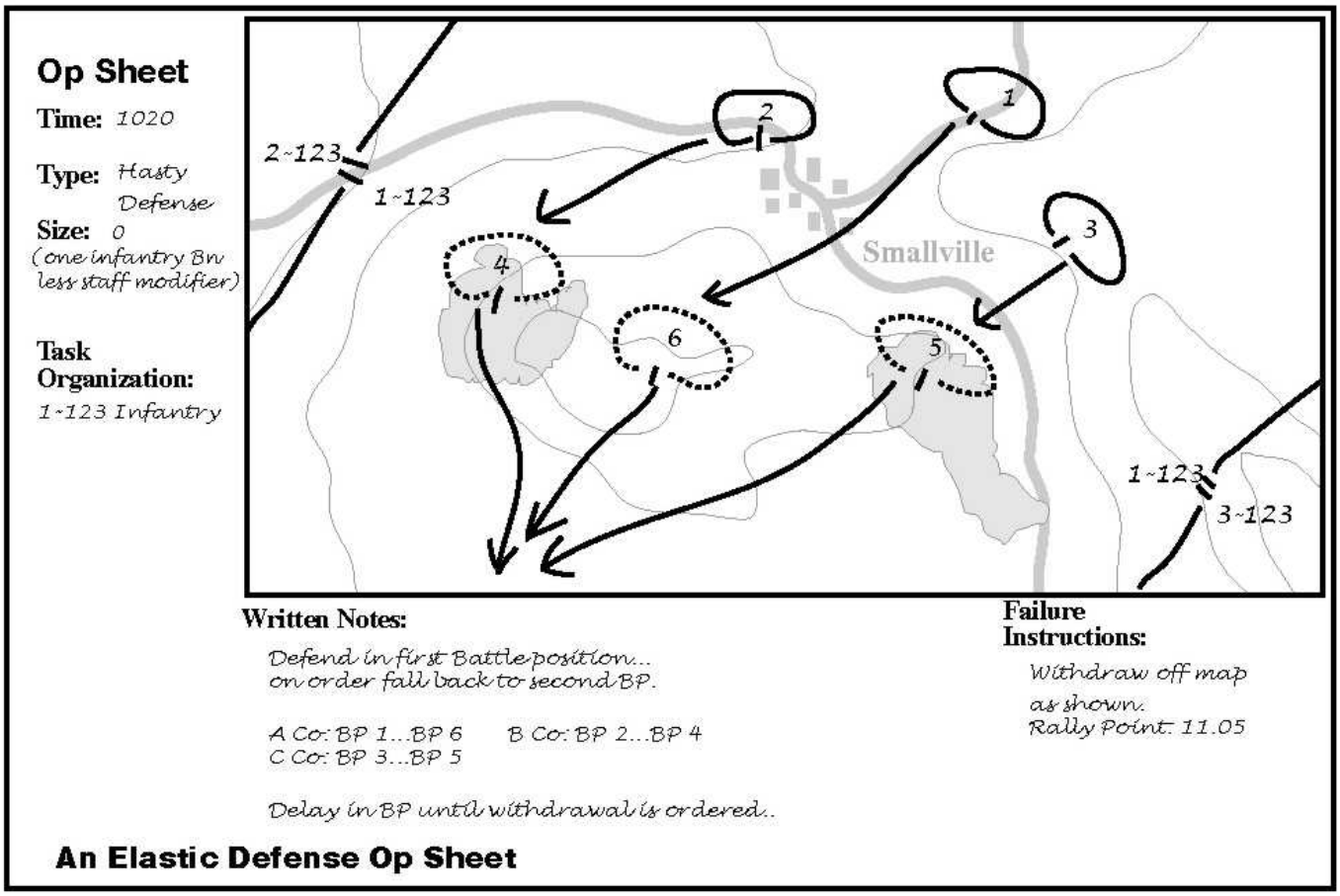
6.7 Liste des unités (Task Organization)

La Liste des Unités reprend sur la feuille d'ordre la liste complète de toutes les unités (désignées par le nom de leur formation) qui devront suivre cet ordre. Les unités non listées ne peuvent pas participer à cet ordre. Le joueur peut assigner toutes les unités qu'il souhaite, même celles qui ne sont pas encore sur la carte, à tout ordre qu'il souhaite.

6.7a Toutes les unités devant participer à un ordre doivent être indiquées dans la Liste des Unités. Les joueurs peuvent répartir leurs unités comme ils le souhaitent. Si le « 304 PG Rgt » est indiqué dans une feuille d'ordre, alors toutes les unités de ce régiment (y compris celles hors carte) devront suivre cet ordre. Il ne faut jamais qu'il y ai un doute sur les unités présentes ou non dans la Liste des Unités.

6.7b A moins que cela ne soit précisé dans les règles spécifiques, seules les unités doivent être listées sur une feuille d'ordre. L'artillerie hors carte n'a pas à y être indiquée.

© 2009 All Rights Reserved.



An Elastic Defense Op Sheet

6.7c Limitations dans les feuilles d'ordre. Une même unité ne peut pas être notée sur plus de deux feuilles d'ordre, une acceptée et l'autre non acceptée, ou sur deux non acceptées. Une même unité ne peut pas non plus se trouver sur deux feuilles d'ordre non acceptées du même type (Défense Simple et Défense Préparée ne sont pas du même type). Etre indiqué sur une feuille d'ordre qui a été déclarée comme un succès (6.11a) ne compte pas dans cette limite (l'ordre réussi est terminé).

6.8 Création d'une feuille d'ordre

Les joueurs peuvent rédiger des ordres avant le début de la partie ou pendant, au cours de la Phase de Commandement. Une fois rédigée, une feuille d'ordre est non acceptée (exception : les feuilles d'ordre rédigées avant le début de la partie, voir 27.1f). Lorsque le joueur réussit son jet de dés sur la Table d'Acceptation des Ordres, la feuille d'ordre est acceptée. Un joueur peut rédiger autant de feuilles d'ordre qu'il le souhaite au cours d'un tour. Il doit renseigner toutes les parties de la feuille d'ordre lors de sa rédaction. Il peut assigner toutes les unités qu'il souhaite à une feuille d'ordre. Des unités placées sur une nouvelle feuille d'ordre alors qu'elles étaient déjà sur une autre feuille d'ordre acceptée suivent toujours l'ancien ordre jusqu'à ce que le nouveau soit accepté.

6.9 Préparation

Chaque feuille d'ordre débute sa Phase de Préparation quand le joueur la crée. La Préparation se termine lorsque le joueur accepte l'ordre, en utilisant la Table d'Acceptation des Ordres.

6.9a Chaque jeu affecte à chaque camp une Valeur de Préparation (Command Prep Rating). Cette Valeur reflète le système de commandement de chaque camp et sa faculté à conduire rapidement des opérations et plus précisément sa faculté à changer rapidement ses plans.

6.9b Taille d'une Feuille d'Ordre (Op Sheet Size). La Taille de la Feuille d'Ordre s'ajoute à la Valeur de Préparation pour être utilisée dans la Table d'Acceptation des Ordres. La Taille correspond au nombre d'Eléments dans la Liste des Unités. Un Elément correspond à un nombre quelconque d'unités, de n'importe quels types, appartenant à un même Bataillon, comme indiqué dans l'Ordre de Bataille. Les unités qui ne font pas partie d'un bataillon sujet au Moral de Bataillon, comme les canons AT régimentaires, les compagnies d'armes, les platoons de reconnaissance, ne comptent pas. Trois compagnies de trois bataillons différents auront donc une Taille de 3, alors que trois compagnies d'un même bataillon auront une Taille de 1 (réduction possible à 0 par le modificateur d'état-major, staff modifier en 6.9c). Un bataillon d'infanterie, deux platoons de chars et une unité AT faisant partie des armes du régiment auront une Taille de 2 (après 6.9c, la Taille peut passer à 1).

6.9c Modificateur d'état-major (staff modifier). Toute feuille

© 2009 All Rights Reserved.

d'ordre qui comprend au moins tout un bataillon (toutes les unités non éliminées de celui-ci) soustrait 1 à sa Taille. Par exemple, Un bataillon complet d'infanterie a normalement une Taille de 1, mais cette Taille est réduite à 0 car ce bataillon dispose d'un état-major associé.

6.9d Pondération des tours. Chaque tour, une feuille d'ordre non acceptée accumule des Points, représentant le temps passé à la préparation de l'ordre. Avant de tester l'acceptation des ordres dans la Phase de Commandement, un certain nombre de Points est ajouté au total de chaque feuille d'ordre non acceptée. Ce nombre de Points est variable et dépend des conditions dans lesquelles se trouvent les unités présentes dans la Liste des Unités des ordres. Le joueur utilise la pire des conditions suivantes :

- Toutes les unités sont non assignées : 3 points
- Au moins une unité assignée ou exécutant des Instructions Préliminaires, ou en cas de tour de Nuit (26.0) : 2 points
- Au moins une unité a fait feu ou à subit un tir quelconque au cours du tour précédent : 1 point.

Faire feu comprend tout tir de zone (A-Fire), tir ponctuel (P-Fire) ou test AT (AT-Fire). Servir d'observateur pour un tir indirect ne compte pas comme un tir.

6.9e Feuille d'ordre de véhicules. Une Feuille d'Ordre d'Attaque, Défense Simple ou Mouvement contenant uniquement des véhicules (pas de transports !) accumule des points trois fois plus vite que la normale. Par exemple, une feuille d'ordre pour un bataillon de chars qui est non assigné reçoit 9 Points chaque tour au lieu de 3 en un tour.

Note de conception : Les feuilles d'ordre de véhicules accumulent des Points plus rapidement à cause du tempo opérationnel plus rapide des unités de blindés. La communication par radio et autres signaux était beaucoup plus rapide et les formations de blindés étaient habituées à opérer plus rapidement que l'infanterie. Les joueurs seront tentés d'utiliser plus rapidement leurs formations de blindés indépendamment de leurs camarades d'infanterie, si lents. Les récits des combats de la Seconde Guerre Mondiale regorgent d'exemples de ce type. Malgré tout, retrancher des véhicules blindés prend toujours beaucoup de temps.

6.9f Table d'Acceptation des Ordres (Command Prep Table). A chaque Phase de Commandement, les joueurs peuvent tenter de faire accepter des feuilles d'ordre non acceptées. Un joueur n'est jamais forcé de tenter d'accepter un ordre.

On utilise la Table d'Acceptation des Ordres pour essayer de faire accepter un ordre. Le joueur additionne tous les Points accumulés par la feuille d'ordre et choisit la colonne la plus à droite qui n'excède pas ce total de Points pour le type de l'ordre. Il additionne ensuite sa Valeur de Commandement à la Taille de l'ordre (6.9b et 6.9c). Cela lui donne la ligne correspondante, qui croisée avec la colonne précédente, donne une valeur à atteindre aux dés. Le joueur lance ensuite deux dés (11 à 66) et si le résultat est supérieur ou égal à la valeur à atteindre, l'ordre est accepté. Dans le cas contraire, le test a échoué et il faudra retenter au tour suivant. Le joueur lance les dés pour chaque feuille d'ordre.

Exemple : Un joueur a une feuille d'ordre d'attaque non acceptée. Cet ordre concerne un régiment entier. Il a accumulé 27 Points. Sa Taille est de 2 (trois bataillon moins le modificateur d'état-major). Le joueur a une Valeur de Commandement de 3. En croisant la valeur de commandement modifiée (3+2 = 5) avec les 27 Points pour un ordre d'Attaque (ce qui correspond à la colonne 22 car la colonne suivante 28 est supérieure à 27), le joueur arrive à une valeur cible de 52. Il lance deux dés et obtient un 43. L'ordre n'est pas accepté et le joueur peut se plaindre de son manque de chance et demander la tête du commandant du régiment.

Le tour suivant, le joueur tente une nouvelle fois d'accepter l'ordre. Cette fois-ci, son total de Points est de 30 (3 de plus que le tour précédent). Cela le fait changer de colonne et lui donne comme valeur cible 45. Le joueur serre les dents et lance les dés. 61 ! L'ordre est accepté.

6.10 Accepter un ordre

Dès que le jet de dés est réussi sur la Table d'Acceptation des Ordres, l'ordre est accepté. Le joueur doit maintenant suivre l'ordre tel que rédigé dans la Feuille d'Ordre jusqu'à ce qu'il retire cet ordre du jeu, en décidant que cette mission est un succès ou au contraire un échec (et dans ce cas les unités doivent suivre leurs Instructions en Cas d'Echec), ou si les unités sont réassignées (par acceptation d'un nouvel ordre).

6.10a Les unités listées sur un nouvel ordre accepté sont immédiatement retirées de tout ordre ancien accepté où elles se trouvaient (soit l'ordre ancien est retiré du jeu, soit le joueur raye ces unités de la Liste des Unités de l'ordre ancien).

6.10b Les joueurs sont libres d'utiliser leurs unités comme ils le souhaitent du moment qu'elles suivent les instructions inscrites sur la feuille d'ordre. Ils sont libres de choisir et de varier leur tempo opérationnel (faire mouvement plus ou moins vite, attaquer plus ou moins puissamment) pour les raisons qu'ils veulent, du moment que cela ne s'oppose pas à la feuille d'ordre.

6.11 Achèvement de la mission

A un certain point, le joueur peut trouver que son ordre a fait son temps : il s'achève alors par un succès ou un échec.

6.11a Succès d'une mission. Au cours de la Phase de

© 2009 All Rights Reserved.

Commandement, un joueur peut déclarer le succès d'un ordre. Ce succès doit être indiqué sur la feuille d'ordre. Les unités qui suivaient cet ordre sont maintenant non assignées (6.3). Cependant, l'ordre n'est pas mis de côté, car les unités conservent leurs Instructions en Cas d'Echec et leur Point de Ralliement jusqu'à ce qu'elles soient listées sur un nouvel ordre accepté ou jusqu'à ce qu'elles commencent l'exécution d'Instructions Préliminaires. L'ordre n'est définitivement mis de côté qu'une fois que toutes les unités listées sur l'ordre sont maintenant soit sur un nouvel ordre accepté soit en train d'exécuter des Instructions Préliminaires.

6.11b Echec d'une mission. Sur chaque feuille d'ordre doivent être indiquées les instructions (Failure Instructions) sur ce que doivent faire les unités si l'ordre est un échec. La décision de déclarer un ordre en échec est prise par le joueur, à l'exception de l'échec au test de moral des véhicules (17.8). Le joueur peut déclarer l'échec d'un ordre lors de sa Phase Actions. Les unités qui suivaient l'ordre deviennent non assignées et doivent suivre leurs Instructions en Cas d'Echec et donc faire mouvement vers leur Point de Ralliement (6.12).

6.11c Les unités exécutant leurs Instructions en Cas d'Echec doivent faire mouvement vers leur Point de Ralliement, en évitant le contact avec l'ennemi (6.3). Il est possible qu'elles ne puissent pas faire mouvement, à cause de la présence d'unités ennemies, et soient bloquées au milieu du territoire contrôlé par l'adversaire, ce qui est très mauvais.

6.11d Il est possible à seulement une partie des unités suivant un ordre d'échouer à leur mission. Par exemple, sur un ordre de défense suivi par un bataillon, une compagnie peut avoir été sévèrement attaquée et diminuée, alors que les autres compagnies sont encore en bon état. Il suffit alors d'indiquer dans la Liste des Unités de la feuille d'ordre que les unités de la compagnie diminuée vont maintenant suivre leur Instructions en Cas d'Echec, indépendamment des autres compagnies qui suivent toujours l'ordre initial.

6.12 Point de Ralliement (Rally Points)

Les Points de Ralliement sont des endroits sur la carte où les unités se rassemblent pour se réorganiser. Il n'y a pas de marqueur spécifique pour les Points de Ralliement, leur localisation et les unités qui y sont assignées sont notées sur les feuilles d'ordre.

6.12a A la création de la feuille d'ordre, toutes les unités doivent être assignées à un Point de Ralliement, qui fait parti des Instructions en Cas d'Echec. Un Point de Ralliement devient actif dès l'initialisation des Instructions Préliminaires ou dès que l'ordre est accepté. Il peut y avoir plusieurs Points de Ralliement pour une même feuille d'ordre, mais un seul par bataillon.

6.12b Les unités suivant un ordre déclaré comme étant un succès (6.11a) conservent leur Point de Ralliement jusqu'à ce qu'elles soient listées sur un nouvel ordre accepté ou jusqu'à ce qu'elles débutent l'exécution d'Instructions Préliminaires d'une feuille d'ordre non encore acceptée.

6.12c Les Points de Ralliement doivent être des endroits sûrs, éloignés des unités ennemies. Ils ne doivent pas obliger les unités à faire mouvement vers l'ennemi, alors que les unités sont non assignées. Il faut retenir que les Instructions en Cas d'Echec doivent être très simples, donc il est préférable d'éviter de choisir des Points de Ralliements trop compliqués à atteindre.

6.13 Cas particuliers

6.13a Si un nouvel ordre est accepté ou si les Instructions Préliminaires d'un nouvel ordre doivent être exécutées et que ce nouvel ordre liste des unités présentes sur un ordre ancien accepté, les unités concernées sont rayées de l'ordre le plus ancien. De plus, un joueur peut décider du succès ou de l'échec d'une partie des unités assignées à un ordre. Ces unités deviennent alors non assignées et, en cas d'échec, doivent exécuter leurs Instruction en Cas d'Echec.

6.13b Un joueur peut retirer des unités d'un ordre non accepté au cours de la Phase de Commandement. Par contre, la Taille de la feuille d'ordre n'est pas modifiée.

6.13c Pour ajouter des unités sur une feuille d'ordre déjà acceptée, le joueur ajoute ces unités dans la Liste des Unités, sur le Graphique et dans les Notes. Ces unités (et uniquement elles) doivent suivre la procédure normale d'acceptation de l'ordre, en utilisant le modificateur d'état-major (éventuel), le Type de l'ordre existant et la Taille de la force additionnelle uniquement. Le joueur lance les dés en utilisant la colonne du type de mission difficile si différents types existent dans la même feuille d'ordre.

Les unités ne pourront suivre leur ordre qu'une fois que leur partie de l'ordre a été acceptée ou jusqu'à ce qu'elles exécutent des Instructions Préliminaires.

Note : Seuls d'autres véhicules peuvent être ajoutés à une feuille d'ordre de véhicules (6.9e).

6.13d Ajouter des unités à un ordre non accepté entraîne la réduction du nombre de Points accumulés pour cet ordre, proportionnellement à la Taille des unités ajoutées. Ces nouvelles unités sont ajoutées à la Liste des Unités, au Graphique et aux Notes. La nouvelle Taille de la feuille d'ordre est calculée et le joueur calcul le ratio de l'ancienne Taille de l'ordre et de la nouvelle (arrondi normalement), sans tenir compte de l'éventuel modificateur d'état-major pour les deux Tailles, résultat qu'il multiplie ensuite par le nombre de Points déjà accumulé. Le résultat est le nouveau nombre de Points accumulés par l'ordre, auquel les

© 2009 All Rights Reserved.

nouvelles unités ont été ajoutées.

Par exemple, un ordre non accepté a une Taille de 1 (deux bataillons moins le modificateur d'état major) et 27 points accumulés. Le joueur décide d'ajouter à cet ordre un nouveau bataillon (Taille 1). Le nouvel ordre a donc une Taille de 2. Le ratio sera de 2/3 à multiplier par 27, soit 18. Le nouvel ordre a donc une Taille de 2 (3 – 1) et 18 points accumulés.

6.13e Renforts. Les renforts sont gérés par les règles 6.13c et 6.13d, mais il est aussi possible de créer un nouvel ordre pour eux. Il est tout à fait possible de rédiger à l'avance des ordres pour les renforts (afin d'accumuler des Points). Les feuilles d'ordre rédigées avant le début de la partie sont automatiquement acceptées. Les renforts ne peuvent pas entrer sur la carte avant d'être sur une feuille d'ordre acceptée ou de suivre des Instructions Préliminaires.

6.14 Instructions spéciales

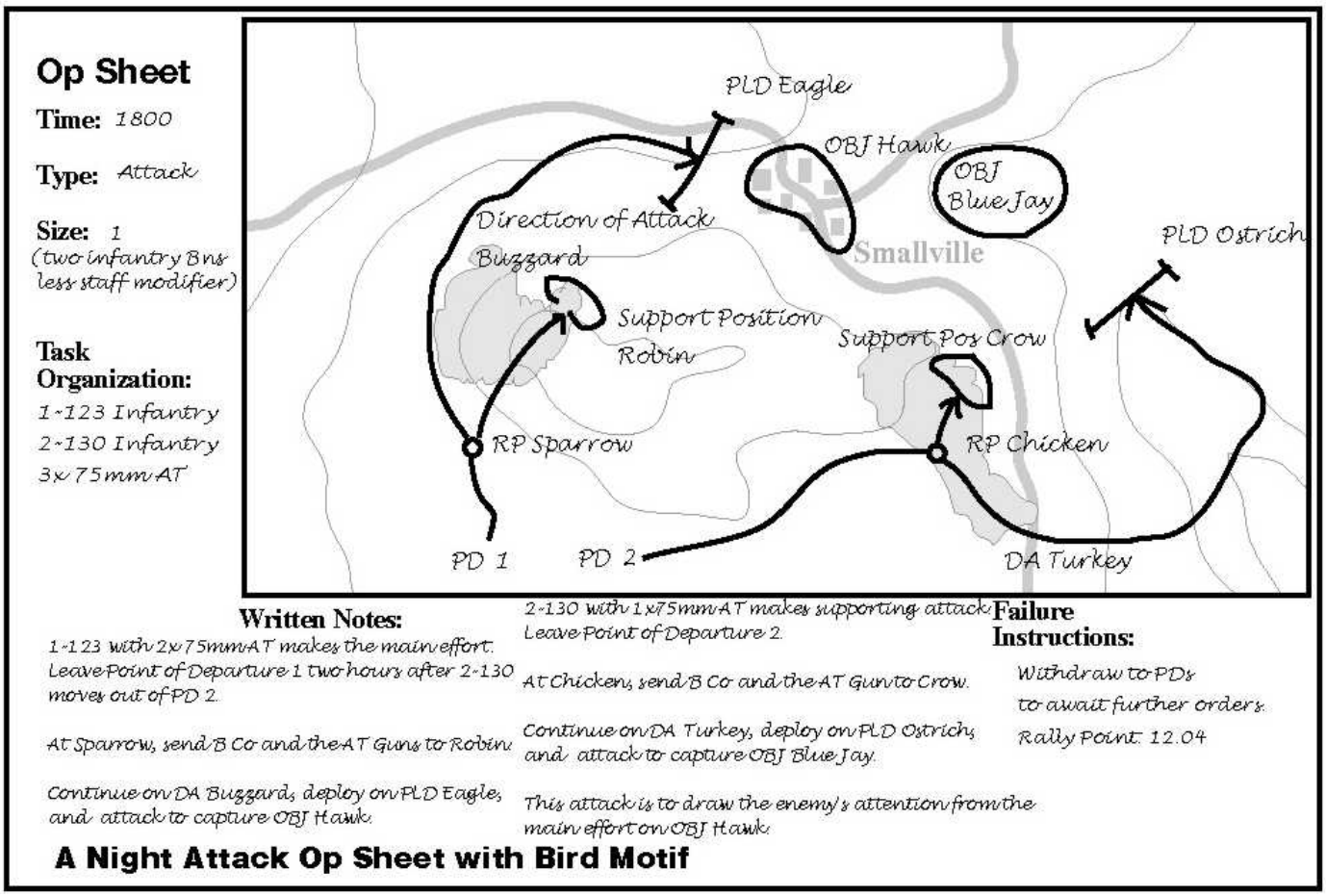
Ce chapitre diffère sur certains aspects des précédents et ses règles sont prioritairement appliquées en cas de conflit.

6.14a Instructions Préliminaires. Les joueurs peuvent utiliser des Instructions Préliminaires pour amener leurs unités dans une zone de rassemblement avant que l'ordre lui-même n'ait été accepté. Lors de la rédaction d'une nouvelle feuille d'ordre, le joueur peut ajouter les Instructions Préliminaires qu'il souhaite. Les unités qui suivent les Instructions Préliminaires restent non assignées mais leurs Instructions en Cas d'Echec du nouvel ordre sont activées et les unités peuvent donc s'éloigner de leur ancien Point de Ralliement.
Lorsqu'un joueur lance les dés pour tenter d'accepter des Instructions Préliminaires d'une feuille d'ordre sur la Table d'Acceptation des Ordres, il doit préciser s'il s'agit d'une tentative pour accepter l'ordre entier ou seulement les Instructions Préliminaires. Dans ce cas, les unités peuvent débuter l'exécution de leurs Instructions Préliminaires si le jet de dés est un succès dans la colonne Mouvement (les Instructions Préliminaires sont considérées comme un ordre de Mouvement).

Exemple, le joueur A (Valeur de Commandement de 3) dispose d'un bataillon de Shermans prêt pour le combat. Ils sont hors de position, et le joueur choisit de rédiger des Instructions Préliminaires dans son ordre d'Attaque pour rapprocher les chars de la zone de combat dans une zone de rassemblement. Le tour suivant, la feuille d'ordre (Taille 0, un bataillon moins le modificateur d'état-major) reçoit 9 Points (jour, pas de contact, formation de véhicules). Le joueur tente d'accepter l'ordre et fait 46 aux dés. Cela n'est pas suffisant pour accepter l'ordre d'Attaque (3+0 = ligne 3, 9 points donc un résultat de 55 était nécessaire). Par contre, sur la colonne Mouvement, le résultat a atteindre était de 44 (colonne 8 Points / mouvement). Les Instructions Préliminaires sont donc acceptées. Les chars peuvent se diriger vers la zone de rassemblement, bien que l'ordre d'Attaque ne soit pas encore accepté.

6.14b Réserves. Les Réserves donnent aux ordres de la souplesse et de la flexibilité. Les unités en Réserve sont indiquées lors de la rédaction de la feuille d'ordre. Jusqu'à la moitié des unités listées peuvent être notées en Réserve. Les unités en Réserve ont un ordre de type Attaque pour l'acceptation et leur activation. Les Réserves dont l'ordre n'a pas été accepté sont considérées comme suivant des Instructions Préliminaires.
Pour activer des Réserves le joueur doit d'abord identifier le groupe d'unités en Réserve qu'il souhaite activer et renseigner leur mission sur le Graphique et les Notes de l'ordre. Cela ne pourra plus être modifié. Tout nombre d'unités peut être désigné, y compris un unique platoon. Ensuite, le joueur doit effectuer un Test (6.14d). Le groupe d'unités désigné devra retenter le Test à chaque tour jusqu'à ce que celui-ci soit réussi. Les unités sont traitées comme non assignées, jusqu'à réussite du Test.
Les unités en Réserve ne peuvent pas être fortifiées, à moins que cela ne soit autorisé dans les règles spécifiques. Les unités en Réserve peuvent recevoir un ordre de Mouvement, d'Attaque ou de Défense Simple. De cette façon, le joueur peut leur assigner la défense d'un objectif capturé lors d'une attaque récente, leur faire garder un flanc ou effectuer une attaque de flanc. Chaque groupe d'unités en Réserve activé peut être assigné à un seul type d'opération. Donc pour initier une contre attaque et défendre le terrain conquis, il faut utiliser deux différents groupes d'unités en Réserve.
Les Réserves sont toujours propres à une feuille d'ordre (donc à une mission) et ne sont pas seulement au repos, à attendre que quelque chose arrive. Si au cours de la Phase de Commandement plus de la moitié des unités d'un ordre accepté sont en Réserve, le joueur doit activer suffisamment d'unités pour ramener le ratio à 50% ou moins. Une fois les unités activées (même si le Test n'est pas encore réussi), les unités ne comptent plus comme étant en Réserve.
6.14c Chemins ou objectifs alternatifs (alternates). Le joueur peut lister des Chemins et/ou Objectifs Alternatifs dans une feuille d'ordre. Le joueur pourra basculer de la même façon qu'il active ses Réserves. Par contre, les Chemins et Objectifs Alternatifs doivent être indiqués à la rédaction de la feuille d'ordre.
Une fois que les unités ont basculé sur un Chemin ou un Objectif Alternatifs, elles ne

© 2009 All Rights Reserved.



A Night Attack Op Sheet with Bird Motif

peuvent plus revenir à l'ancien. Chaque unité ne peut avoir qu'un Chemin Alternatif ou un Objectif Alternatif.

6.14d Test

Pour activer des Réserves ou basculer sur un Chemin ou Objectif Alternatif, le joueur doit effectuer un Test lors de chaque Phase de Commandement, jusqu'à ce que ce Test soit réussi. Le joueur lance un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à la Valeur de Commandement du joueur, le Test est réussi. Sinon, le Test est sans effet et un nouveau Test devra être tenté lors de la prochaine Phase de Commandement. Un joueur ayant une Valeur de Commandement de 7 ou plus ne peut pas effectuer de Test, et donc ne peut pas utiliser de Réserve ou de Chemin et Objectif Alternatifs.

6.15 Ligne de Commandement (optionnel)

La Ligne de Commandement est une version simplifiée du système de commandement de la série. Un certain degré d'honnêteté est nécessaire, car il n'y a alors pas de Graphique à suivre.

6.15a A la place des feuilles d'ordre, le joueur écrit une ligne sur un papier. Il inscrit d'abord les unités concernées, la Taille et le Type de l'ordre, et enfin, quelques mots pour décrire la mission (exemple : Prendre le contrôle du village A).
6.15b A chaque Phase de Commandement, les joueurs accumulent des Points et testent pour l'acceptation des ordres normalement. Une fois l'ordre accepté, il suffit de cocher la ligne de l'ordre sur la droite.
6.15c Le joueur doit avoir une idée de la façon dont il exécutera l'ordre dès sa rédaction et suivre ce plan quand l'ordre est accepté, quelles que soient les circonstances à ce moment là.

6.16 Fortifications (Dug-In)

Les unités listées dans un ordre de Défense Préparée passent fortifiées à l'instant où cet ordre est accepté. Aucune autre unité ne peut être fortifiée, à moins que cela ne soit autorisé dans les règles spécifiques.

6.16a Les unités doivent être en mode Tir, au moment où l'ordre est accepté, pour pouvoir devenir fortifiées. Une unité en mode Mouvement à ce moment là perd l'opportunité de devenir fortifiée pour cet ordre.
6.16b Les joueurs doivent savoir quelles unités sont fortifiées et lesquelles ne le sont pas. Un marqueur est disponible pour indiquer les unités fortifiées.
6.16c Une unité perd sont statut fortifié si elle passe en mode Mouvement pour n'importe quelle raison.
6.16d Une unité qui devient non assignée, qui est assignée à une nouvelle mission autre qu'une Défense Préparée ou qui exécute des Instructions Préliminaires perd automatiquement son statut fortifié.

© 2009 All Rights Reserved.

6.16e Il n'est pas nécessaire d'utiliser les marqueurs fortifiés (dug-in) pour chaque unité fortifiée de la carte. Ces marqueurs sont juste prévus pour être utilisés dans des zones ou les joueurs pourraient avoir des doutes. Certains anciens jeux de la série ne disposent pas d'un tel marqueur.

7.0 Visibilité et observation

La Visibilité est la distance maximum jusqu'à laquelle une Ligne de Vue (LdV) peut être tracée. Cette Visibilité est donnée sous la forme d'un nombre à chaque tour. Ce nombre est la distance maximale en nombre d'hexagones à laquelle une unité peut tracer une LdV au cours de ce tour. Toute LdV tracée à une distance supérieure est automatiquement bloquée. Si aucune Visibilité n'est donnée pour un tour, alors celle-ci est illimitée.

7.0a La météo peut réduire la Visibilité, en accord avec les règles spécifiques. Quand la météo a une influence dans un jeu, elle est déterminée lors de la Phase de Commandement, toutes les heures, par un jet de dés sur la Table de la Météo. Le résultat influe sur le jeu pendant toute l'heure qui suit.
7.0b Les tours de Nuit, de tombé de la Nuit et de levé du Jour ont aussi une visibilité réduite (26.0).

7.1 Distance d'Observation

Les distances de tirs sont limitées par la Distance d'Observation. En outre, la distance de tir peut aussi être limitée par la LdV (8.0), la Visibilité et les distances de tir propres aux armes.

7.1a La Table des Distances D'Observation (Spotting Range Table) donne la Distance de Tir en fonction du type de cible, de sa posture, de la posture de l'observateur et du terrain de l'hexagone cible. Les distances qui sortent à la gauche de la table sont à zéro, celles qui sortent de la table à droite sont illimitées.
7.1b Les PFA (12.0) et les Tirs de Réaction (15.0) ne sont pas autorisés à des distances supérieures à la Distance d'Observation. Par contre, des SFA sont toujours possibles à des distances supérieures à la Distance d'Observation.
7.1c Pour les mortiers, on calcule la distance à partir de l'observateur et non du mortier lui-même.
7.1d Pour les SFA (13.0) lors de la résolution de tirs contre des cibles non observées, on utilise les modificateurs d'empilement, de terrain et de posture dans la colonne « non observé » si au moins une unité qui participe au tir (tireur ou observateur) ne peut pas voir sa cible.
7.1e Pour déterminer la Distance d'Observation, on commence par regarder la colonne de la table selon le type de cible. Ensuite, on décale du nombre de colonnes indiqué par les modificateurs (les valeurs positives décalent sur la droite et négatives sur la gauche), selon le terrain dans l'hexagone cible (protecteur, etc.), la posture de la cible (mode Mouvement, unité fortifiée, etc.), la préparation du tireur (fortifié) et d'autres facteurs (fumée, etc.). Pour déterminer la Distance d'Observation, on utilise l'unité dans l'hexagone cible qui amène la plus longue Distance d'Observation, même si cette unité n'est pas la cible finale ou l'unité qui a déclenchée le Tir de Réaction.

Exemple : La compagnie A, composée de 3 platoons, veut traverser un terrain découvert à la vue d'une MG ennemie, qui est fortifiée dans un hexagone de bois. Toutes les unités présentes sont des A-Targets et ont une Distance d'Observation de base de 3. Les unités de la compagnie A passent en mode Mouvement (+1 décalage sur la Table des Distances d'Observation) et sont visibles à plus longue distance par l'unité de MG car celle-ci est fortifiée (+1 décalage). Donc les unités avançant peuvent être observées à une distance de 6 hexagones par la MG (colonne 3 + 2 décalage = colonne 6 hexagones).
Les unités d'infanterie auront beaucoup plus de mal à observer la section de MG qui a -1 décalage pour être dans un terrain Partiellement Protecteur, -1 décalage pour être fortifiée. Cela donne une distance d'observation de 1, à moins que la MG ne tire, ce qui donne un décalage de +4. Avancer face à une maigre MG au travers de terrain découvert semble donc une tâche plus délicate que ce qui était prévu de prime abord. Il est encore temps de bloquer la LdV de la MG avec de la fumée (8.1b) pour réduire les risques de Tirs de Réaction.

Note de conception : Le point le plus important sur les champs de bataille moderne est sans doute le fait qu'un observateur n'a que peu ou rien à y voir. On appelle cela le « champ de bataille vide » ou même du terrain découvert est parsemé d'obstructions mineures pour l'observation (arbres, buissons, herbes hautes, murs, petites constructions, dépressions, fossés, etc.) qui rendent impossible ce qui semble facile à un joueur (voir ce qui arrive en face). Plutôt que de contrôler ce qu'un joueur peut savoir, ces règles d'observation limitent le contrôle du joueur sur ce qu'il sait. Quand vous voyez cette infanterie courant de la colline en face de vous, il va y avoir de nombreux tirs hors de votre contrôle et sans trop d'effet pour s'en occuper (les tirs non coordonnés des soldats engageants les cibles au jugé).

8.0 Ligne de vue

La Ligne de Vue (LdV) détermine la possibilité qu'ont deux unités pour se voir.

8.1 Généralités

8.1a La LdV est tracée d'un point central d'un hexagone à un autre point central. Une LdV peut être bloquée ou non bloquée. Une

© 2009 All Rights Reserved.

LdV peut être bloquée par un élément du terrain, comme les bois, les constructions, ou un terrain trop élevé (déterminé par l'altitude). Les unités ne bloquent pas la LdV.

8.1b La fumée bloque toutes les LdV passant dans l'hexagone où elle se trouve, ainsi que sur les bords de cet hexagone. Une LdV peut partir ou arriver dans un hexagone de fumée mais ne traverse jamais un tel hexagone. Les marqueurs de barrage d'artillerie ne bloquent pas la LdV.

8.1c Les unités peuvent toujours tirer dans ou à partir d'un hexagone qui contient du terrain bloquant, mais jamais au travers d'un tel hexagone.

8.1d Une LdV n'est jamais bloquée entre deux hexagones adjacents. Donc, une LdV n'est jamais bloquée pour un Tir de Réaction dans un hexagone adjacent.

8.1e Des lignes de niveau sont imprimées sur la carte, ainsi que des couleurs différentes selon l'altitude, pour faciliter la visibilité et la détermination de l'altitude dans chaque hexagone. L'altitude d'une ligne de niveau est indiqué par un nombre dont l'unité est le mètre. Il y a 20 mètres entre deux lignes de niveau, à moins qu'une autre valeur ne soit précisée dans les règles spécifiques. A noter que la ligne de niveau elle-même n'est pas un élément bloquant du terrain comme peuvent l'être les bois et les constructions. Si une LdV coupe une ligne de niveau, ce n'est pas cette ligne de niveau en elle-même qui peut bloquer la LdV, même si les lignes de niveau, par leur effet sur l'altitude des hexagones (selon la procédure décrite en 8.2), affectent indirectement la LdV.

8.1f Une ligne de côte (la ligne où la terre touche la mer) est une ligne de niveau d'altitude 0. Tous les hexagones de mer sont à une altitude nulle.

8.1g Tout hexagone le long d'une LdV (hexagones de départ et d'arrivée exclus) qui peut bloquer la LdV est appelé Point de Contentieux (PdC). L'altitude de base du PdC est déterminée selon la procédure décrite ci-dessous en 8.2.

8.1h Les éléments du terrain dans l'hexagone peuvent ajouter de la hauteur à l'altitude de base du PdC. La hauteur additionnelle du terrain est indiquée dans la Table des Effets du Terrain de chaque jeu. Pour le terrain naturel (comme les bois) et les constructions individuelles, le symbole imprimé sur la carte ne bloque la LdV que si celle-ci coupe ou touche ce symbole. Pour les villages, villes ou villes importantes, l'hexagone entier (y compris les bords d'hexagone) bloque la LdV, même s'il y a des trous entre les symboles dessinés sur la carte dans l'hexagone.
Si cela n'est pas indiqué autrement dans les règles spécifiques, les arbres (bois, forêts, haie, vergers et autres symboles) et les constructions (isolées, dans des villages ou des villes) ajoutent 20 mètres à l'altitude du PdC.

8.1i On ne tient pas compte des symboles d'altitude et autres points de référence sur la carte. Ceux-ci ne servent qu'à indiquer des lieux et non à donner une indication sur l'altitude.

8.2 Détermination standard de l'altitude

La détermination de l'altitude d'un PdC tombe dans une des trois catégories suivantes.

8.2a <u>Plateau</u>. Un plateau est une zone entourée par une ligne de niveau qui ne contient pas de ligne de niveau d'altitude supérieure (parfois grâce au bord de carte) à celle qui limite son contour. L'altitude sur un plateau est égale à l'altitude de la ligne de niveau qui en forme le contour. Donc un plateau est plat.

8.2b <u>Points entre deux lignes de niveau</u>. Dans ce cas, le joueur doit tracer une ligne passant par le centre de l'hexagone dont il cherche l'altitude, entre les deux lignes de niveau qui l'encadrent. La longueur de cette ligne doit être la plus courte possible entre les deux lignes de niveau. Le joueur découpe ensuite cette ligne en quatre segments de longueur égale, en partant de la ligne de niveau la plus basse. Il détermine ensuite de quelle extrémité de segment (0/4, 1/4, 2/4, 3/4, 4/4) le point central de son hexagone est le plus proche. Comme la longueur totale de la ligne est de 20m, chaque extrémité de segment ajoute donc respectivement 0, 5, 10, 15 et 20m à l'altitude de la courbe de niveau la plus basse. Le joueur peut ainsi déterminer l'altitude (à 5m près) du point.

Exemple : Si le point est le plus proche de l'extrémité du premier segment, il sera à 35m, si l'altitude de la courbe de niveau la plus basse est de 30m.

Une précision au-delà de 5m n'est pas nécessaire, donc pour les jeux où la distance entre deux courbes de niveau est de 10m, deux segments sont suffisants.
Si une ligne de niveau passe par le point central de l'hexagone, ce qui est le cas le plus simple, l'altitude du point est celle de la ligne de niveau.

8.2c <u>Cuvette</u>. Une cuvette est l'inverse d'un plateau. C'est une zone entourée par une ligne de niveau qui ne contient pas d'autre ligne de niveau d'altitude inférieure (parfois grâce au bord de carte). L'altitude sur une cuvette est égale à l'altitude de la ligne de niveau qui en limite le contour. Donc une cuvette est plate.

8.3 Détermination standard de la LdV

On utilise la procédure ci-dessous pour vérifier si une LdV est bloquée ou non par le terrain.

8.3a Lorsqu'un joueur déclare une attaque (un tir), il faut vérifier tout point qui pourrait bloquer la LdV.

8.3b Pour vérifier la LdV, on suit la procédure suivante :
Etape 1 : On trace une ligne droite entre le point central de l'hexagone du tireur (ou de l'observateur) et le point central de l'hexagone de la cible.
Etape 2 : On détermine l'altitude

© 2009 All Rights Reserved.

des deux points extrémités, en utilisant la procédure décrite en 8.2.
Etape 3 : On détermine l'altitude de chaque PdC, qui est égale à l'altitude déterminée en utilisant la procédure décrite en 8.2 à laquelle on ajoute la hauteur du terrain le plus élevé dans l'hexagone, dont le symbole est coupé par la LdV.
Etape 4 : On utilise la grille de LdV, fournie au dos du livret de règles, pour vérifier la validité de la LdV. Le joueur place le point extrémité de la LdV d'altitude la plus basse sur le côté gauche de la grille. Il place ensuite sur la droite, à la bonne distance en nombre d'hexagones, le deuxième point extrémité, celui à l'altitude la plus haute (en retranchant l'altitude du point le plus haut à celle du point le plus bas). Le joueur trace ensuite une ligne entre les deux points. Il place ensuite le PdC sur la grille, toujours en tenant compte de la distance en nombre d'hexagones depuis l'hexagone le plus bas. Si le PdC est au dessus de la ligne tracée, la LdV est bloquée, sinon elle est valide.
Note : Un élastique ou une ficelle est très utile pour la détermination de la LdV sur la carte, alors qu'un crayon de papier et une gomme sont les outils indispensables sur la grille de LdV.

8.4 Détermination optionnelle simplifiée de l'altitude

La règle de détermination standard de l'altitude est relativement réaliste mais si les joueurs préfèrent utiliser une topographie sous forme de couches de « pancakes », ils peuvent remplacer 8.2 par ce chapitre.

8.4a Si une ligne de niveau touche le centre d'hexagone, l'hexagone est à l'altitude de la ligne de niveau. Dans le cas contraire, l'hexagone est à l'altitude de la ligne de niveau la plus basse la plus proche du point central.
8.4b Cuvette. Une cuvette est l'inverse d'un plateau. C'est une zone entourée par une ligne de niveau qui ne contient pas d'autre ligne de niveau d'altitude inférieure (parfois grâce au bord de carte). L'altitude sur une cuvette est égale à un intervalle entre deux lignes de niveau (soit généralement 20m) retranché à l'altitude de la ligne de niveau qui en limite le contour.

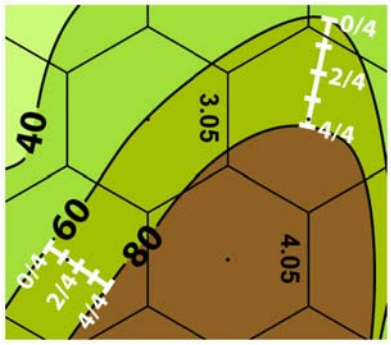
8.5 Règles optionnelles pour les habitués des cartes

Les joueurs habitués à la lecture des cartes avec courbes de niveau peuvent augmenter leur expérience de jeu en utilisant les modifications suivantes dans les règles de LdV. 8.5a peut être utilisée seule ou avec 8.5b et 8.5c.

8.5a Points entre deux lignes de niveau (modifie 8.2b). Au lieu d'utiliser le centre de l'hexagone du PdC pour déterminer l'altitude, le joueur peut choisir un point particulier dans l'hexagone, toujours le long de la LdV comme PdC réel et trace une ligne jusqu'à ce point au lieu du point central de l'hexagone afin d'en déterminer son altitude par interpolation. L'altitude du PdC sera déterminée par l'altitude du point le plus élevé le long de la LdV dans l'hex du PdC, plus celle des éléments de terrain dans l'hexagone, au lieu de l'altitude du point central de l'hexagone

8.5b Plateau (modifie 8.2a). Les plateaux ne sont plus plats. A moins d'être renseignée par un symbole sur la carte, l'altitude du sommet du plateau est déterminée par les conventions traditionnelles de lecture des cartes, comme étant au centre de la zone entourée par la dernière courbe de niveau. Pour déterminer l'altitude d'un sommet, utilisez le symbole d'altitude ou le point de référence. S'il n'y a pas de point de référence sur le plateau, il suffit d'ajouter 10m à l'altitude de la ligne de niveau limitant le plateau (soit la moitié de l'altitude entre deux lignes de niveau, méthode utilisée par l'armée américaine pour estimer les altitudes dans ce cas Pour trouver l'altitude de tout point entre le sommet réel et la courbe de niveau la plus élevée, utilisez 8.2b.
8.5c Cuvette (modifie 8.2c). On assigne au point le plus bas d'une cuvette l'altitude de la ligne de niveau contour moins la moitié de la différence entre deux lignes de niveau. Modifiez cette valeur au besoin, en fonction des connaissances de lecture des cartes du joueur (par exemple, peut-être que 1/4 de la différence entre deux courbes suffit si la cuvette ne semble pas très profonde), en se servant du terrain comme les cours d'eau pour définir ce point le plus bas.

Note de conception : La détermination de la LdV est toujours un passage obligé délicat dans les jeux tactiques et est toujours un compromis entre précision et jouabilité. Il y a autant de méthodes qu'il y a de jeux ! Il faut rappeler que les lignes de niveau ne sont que des approximations du terrain naturel et que voir l'ennemi est toujours difficile. Les joueurs devraient donc choisir une méthode de détermination de l'altitude et s'y tenir, que ce soit avec la méthode de l'interpolation (8.2b) comme enseigné dans les cours militaires de lecture de cartes ou que ce soit avec la méthodes des pancakes (8.4) qui est plus simple mais diminue la précision. Les joueurs intéressés par la lecture des cartes peuvent se référer au document intitulé US FM 21-26 Map Reading and Land Navigation, trouvable sur internet.



Exemple de détermination

© 2009 All Rights Reserved.

de LdV

Méthode de détermination standard de l'altitude (8.2b) :

Hexagone 4.04 : Le centre de l'hexagone est plus proche du sommet du premier segment, entre les lignes de niveau de 60m et 80m. Donc l'altitude est de 65m.

Hexagone 3.05 : Le centre de l'hexagone touche la ligne de niveau de 60m. L'altitude est de 60m.

Hexagone 3.06 : Le centre le l'hexagone est plus proche du sommet du 4ème segment. On ajoute donc la longueur totale au segment, 20m, à l'altitude de la courbe de niveau la plus basse, 60m. L'altitude est donc de 80m.

Exemple de LdV

Méthode standard (8.2)

A-G : L'unité A est entre deux courbes de niveau (8.2b) et est à l'altitude de 35m. Le centre de l'hexagone 4.05 est sur un plateau qui est entouré de la ligne de niveau de 80m, donc G est à 80m. Le PdC en 3.05 est à une altitude de 60m. On dessine ces points sur la grille de LdV et on trace une ligne entre A et G. On voit alors que le PdC est en dessous de la ligne tracé et donc la LdV est valide (voir l'exemple de grille de LdV).

B-C : Les deux points sont dans une cuvette entourée par la ligne de niveau de 40m, donc B et C sont à 40m. La LdV touche le coin de l'hexagone 2.09 qui est un hexagone de village qui s'étend donc aussi sur ses bords d'hexagone. Le village est à une altitude de 40 + 20 = 60m. La LdV est donc bloquée.

B-H : B est 40m, H à 80m. Le PdC en 3.11 a une altitude de 70m. Un dessin sur la grille de LdV montre que le PdC bloque la LdV.

C-D : Les points C et D sont à 40m. La LdV passe par un hexagone contenant un bois (2.07). La LdV est valide car elle ne touche pas le dessin du bois dans l'hexagone.

D-G : D est à une altitude de 40m, G à 80m. Le PdC en 4.06 est à 60m. 3.07 est à une altitude de 40m. De plus, la LdV coupe le bois donc 20m sont ajoutés, le PdC en 3.07 est à une altitude de 60m. On reporte tous ces points sur la grille de LdV. On voit (voir l'exemple de grille) que la LdV est valide.

E-I : E et I sont à 65m. Les hexagones 3.12 et 3.13 peuvent être choisis comme PdC. 3.12 est à une altitude de 80m. Comme le PdC comprend ses bords d'hexagones, la LdV est bloquée.

F-G : F est à 50m ; G à 80m. Le PdC en 4.04 a une altitude de base de 65m. La LdV touche la construction donc la hauteur du bâtiment est ajoutée à l'altitude de base de l'hexagone. Pour l'exemple, nous supposerons que la hauteur des bâtiments est de 5m dans ce jeu. L'altitude totale du PdC est donc de 70m. En reportant sur la grille de LdV, on voit que la LdV est bloquée. Si l'hexagone n'avait pas contenu de bâtiment, la LdV aurait été valide (voir l'exemple de grille).

G-H : Les points G et H sont à 80m, sans aucune possibilité pour un PdC d'être plus haut que 80m. La ligne est claire et valide.

Méthode optionnelle pour les habitués des cartes

Cet exemple est le même qu'avec la méthode standard mais avec quelques notables exceptions :

B, C et D sont considérés à l'altitude de 35m, comme ils sont proches de la limite de la cuvette. Une unité en 1.08 serait considérée à une altitude de 30m. G serait à 85m parce qu'il est approximativement à mi chemin entre la ligne de niveau de 80m et le centre du plateau.

H serait à 90m selon sa position entre la ligne de niveau de 80m et le point de référence à 96m.

Quelques différences sur les LdV comme suit :

A-G : La LdV est bloquée par le PdC X en 2.04 qui est à une altitude de 55m.

D-G : La LdV est bloquée par le PdC Y en 4.06 qui est à une altitude de 75m.

G-H : La LdV est bloquée par le PdC Z en 4.09 qui est à une altitude de 96m.

Méthode optionnelle simplifiée (8.4)

A-G : A est à une altitude de 20m, car la ligne de niveau la plus basse la plus proche du point central de l'hexagone est la ligne de niveau de 20m. G est à 80m, car la (seule) ligne de niveau proche est à 80m. Le PdC en 2.04 est à 40m et celui en 3.05 à 60m. Après report sur la grille de LdV la LdV est valide car aucun des PdC n'est au dessus de la ligne tracée entre A et G.

B-C : Les deux centres des hexagones B et C sont dans une cuvette, donc leur altitude est celle de la dernière ligne de niveau moins la distance entre deux ligne de niveau (20m). Ils sont donc à 20m. La LdV touche le coin de l'hexagone 2.09 qui est un village. Cet hexagone est à une altitude finale de 20m + 20m pour le village donc 40m. La LdV est donc bloquée.

B-H : B est à une altitude de 80m. Le PdC en 3.11 est à une altitude de 60m. Le PdC en 2.10 est à 40m. Le report sur la grille de LdV montre une LdV valide.

C-D : C et D sont à une altitude de 20m. La LdV passe par un hexagone de bois en 2.07. La LdV est valide car elle ne touche pas le dessin du bois dans l'hexagone.

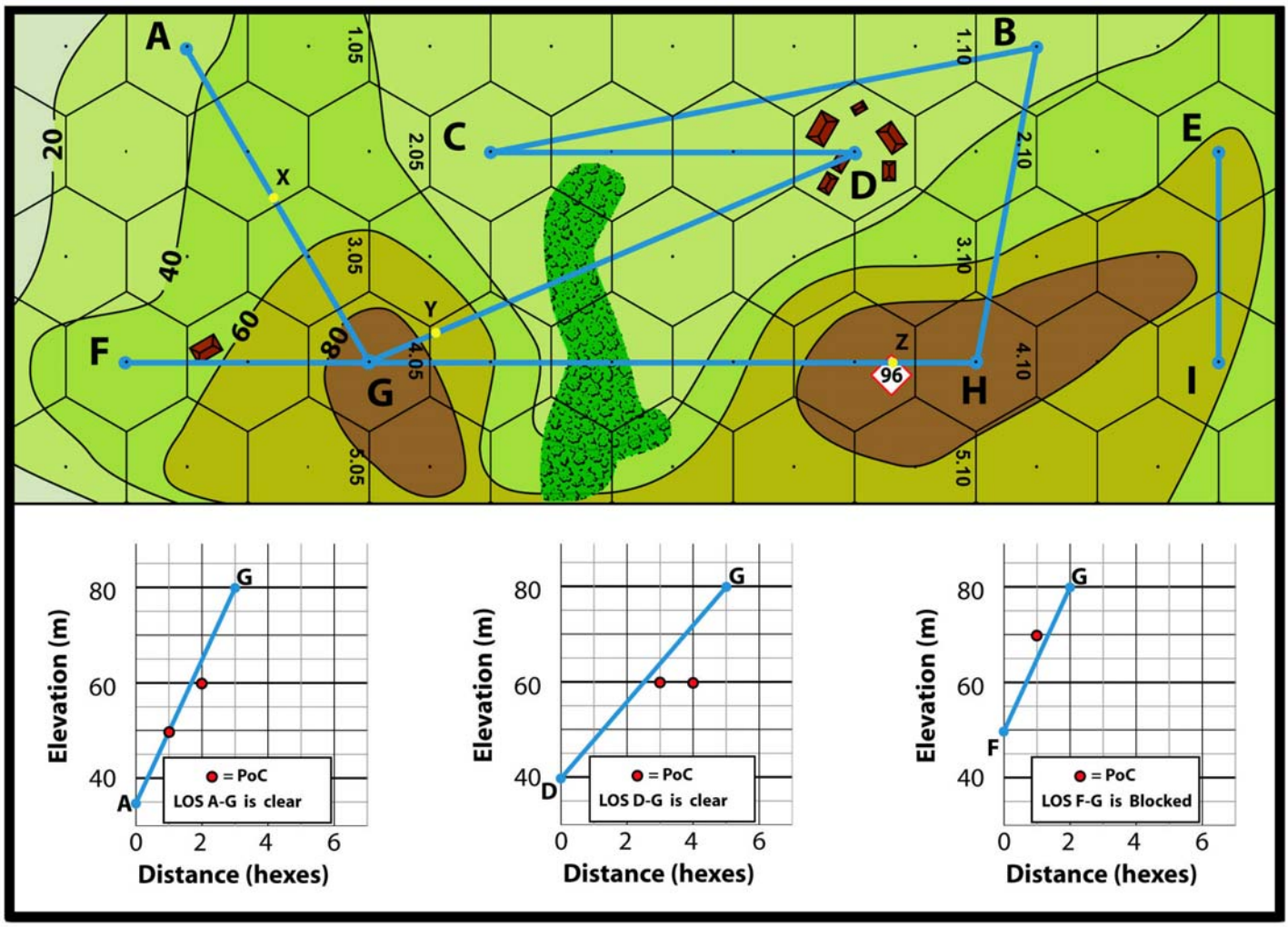
D-G : D est à 20m et G 80m. Le PdC en 4.06 est à 60m. Le PdC en 3.07 a une altitude de base de 20m. La LdV coupe le dessin du bois, donc on ajoute 20m et l'altitude totale de 3.07 est donc de 40m. Aucun des PdC n'est assez haut pour bloquer la LdV.

E-I : E et I sont à 60m. 3.12 ou 3.13 peuvent être utilisés comme PdC. 3.12 est à 80m. Un PdC inclut ses bords d'hexagone donc la LdV est bloquée.

F-G : F est à 40m, G à 80m. Le PdC en 4.04 a une altitude de base de 60m. La LdV touche la construction, donc la hauteur du bâtiment est ajoutée (5m dans l'exemple). La hauteur finale du PdC est donc de 65m. Après report sur la grille de LdV, la LdV est bloquée par la construction. Si celle-ci n'avait pas été présente, la LdV aurait été valide.

G-H : G et H sont à 80m, sans

© 2009 All Rights Reserved.



aucun PdC entre eux plus haut que 80m. La LdV est donc valide.

9.0 Tirs

Les tirs peuvent être de deux types : de zone (Area) ou ponctuels (Point). Les unités A-Firers ne peuvent effectuer que des tirs de zone (Area Fires). Les unités P-Firers peuvent effectuer des tirs de zone ou des tirs ponctuels (Point Fires). Tous les tirs sont résolus sur la Table des Tirs (Fire Table), mais chaque type utilise une procédure différente.

Les tirs ont lieu dans la Phase Actions sous la forme de Tirs Groupés (Suppressive Fire Actions ou SFA), Tirs Ponctuels (Point Fire Actions ou PFA), tirs de réaction (Overwatch Fires), les assauts et les Overruns.

9.1 Généralités et restrictions

9.1a Une unité peut effectuer un nombre illimité de Tirs de Réaction, en réponse à un Signal de Réaction (Overwatch Trigger). De plus, elle peut effectuer jusqu'à trois PFA ou un SFA par tour. Exception : Les mortiers ne peuvent tirer qu'une seule fois au cours d'une Phase Actions.

9.1b Tous les tirs directs nécessitent une LdV non bloquée entre le tireur et sa cible. Un tir de mortier nécessite une LdV non bloquée entre l'observateur et sa cible.

9.1c Seules les unités en mode Tir peuvent effectuer des SFA, des PFA et des Tirs de Réaction.

9.1d Les unités Paralyzed peuvent uniquement tirer lors des assauts.

9.1e Les unités embarquées ne peuvent tirer que lors des assauts et des overruns. Les armes embarquées ou tractées ne peuvent jamais tirer.

9.1f Les canons AT effectuent des tirs de zone à la moitié de leur valeur de tir.

9.1g A moins que ce ne soit autorisé dans les règles spécifiques, aucune unité ne peut diviser son tir sur plusieurs cibles.

9.2 Restrictions selon le type de cible

Le type de l'unité cible (Point, Area ou Both) détermine comment une unité ennemie peut engager cette unité au tir.

9.2a Les unités A-Firers attaquent les A-Targets et B-Targets sur la Table des Tirs en utilisant les modificateurs du tir de zone sur cette table. Les unités d'infanterie ne peuvent pas toucher les B1-Targets avec un tir de zone.

9.2b Les unités P-Firers attaquent les A-Targets sur la Table des Tirs en utilisant les modificateurs du tir de zone et les P-Targets en utilisant les modificateurs du tir ponctuel.

© 2009 All Rights Reserved.

Elles peuvent choisir d'attaquer les unités B-Targets en A-Targets ou P-Targets.

9.3 Effets du terrain sur les tirs

La Table des Terrains de la Cible (Target Terrain table) ainsi que la Table des Postures (Posture Table) donne les effets du terrain pour les quatre classes de terrain : Billard Table (Table de billard), Open (Ouvert ou clair), Partly Protective (Partiellement Protecteur) et Protective (Protecteur). La Table de Terrains de chaque jeu classifie les différents types de terrain dans ces quatre classes.

9.3a Le terrain qui influe sur les tirs est celui présent dans l'hexagone cible et sur le bord de cet hexagone traversé par le tir. On utilise le terrain le plus protecteur de l'hexagone cible ou du bord de cet hexagone traversé par le tir pour résoudre le tir. Un hexagone contenant du terrain Open et une petite partie de terrain Partly Protective (de la forêt par exemple) sera considéré Partly Protective pour la résolution d'un tir.
9.3b Le terrain n'a aucune influence sur les attaques des Champs de Mines (21.0).

10.0 Pertes

Les pertes pour toutes les unités sont exprimées en Pas de Perte. Les différents types d'unités ont un nombre différent de Pas de Perte. Les Pas de Perte perdus sont indiqués en plaçant un marqueur de perte sous l'unité.

10.0a Les platoons d'infanterie ont généralement 5 Pas de Perte. Les platoons de mortiers, les sections d'infanterie, les sections de MG et les transports ont deux Pas de Perte. Les unités de véhicules et d'artillerie sur carte ont entre 1 et 6 Pas de Perte par unité. Toutes les autres unités n'ont qu'un seul Pas de Perte, sauf indication contraire.
10.0b Le nombre de pas de perte subis ne modifie pas la valeur de tir inscrite sur les unités d'infanterie ou de MG mais réduit la valeur de tir des unités d'infanterie à courte distance (11.3d) et affecte les Tests de Moral (Moral Checks, 17.2). Exception : Les unités de mortiers et les unités de transports ont leur valeur de tir divisée par deux si elles ont perdu au moins la moitié de leur pas de perte.

Note de conception : A première vue, le fait que les pertes n'influent pas sur la valeur de combat d'un platoon d'infanterie peut paraître étrange. La raison ? Les armes légères ne représentent qu'une partie de la puissance de tir de ce platoon, le reste provient des mitrailleuses. Au fur et à mesure des pertes, à moins qu'une des mitrailleuses ne soit directement touchée, les hommes du platoon vont s'assurer que les mitrailleuses restent toujours en action. Donc, même si la puissance des armes légère va diminuer lentement avec les pertes, le noyau de la puissance de feu du platoon va rester quasi inchangé jusqu'à la fin (les derniers gars présents ne manieront plus que les mitrailleuses). Vous pouvez ne pas être d'accord, mais je pense que l'histoire et la façon de fonctionner des unités d'infanterie montre bien cet état de fait. Le meilleur moyen pour réduire le feu ennemi, c'est de le clouer au sol par le tir, à la fois dans les combats réels et dans le jeu.

10.0c Lorsqu'un résultat sur la Table des Combats indique un ou plusieurs pas de perte, il suffit d'ajuster les valeurs des marqueurs de perte sous les unités cibles et de retirer du jeu les unités ayant atteint leur limite. Les unités ainsi éliminées sont placées dans la case de leur Moral de Bataillon ou de Moral de Véhicules, si cela est applicable.
10.0d Les pas de perte appartiennent à l'unité qui les a subi. On ne transfère pas les pas de perte, ni ne les absorbe ou les consolide entre unités, à moins que cela ne soit autorisé par des règles spécifiques.
10.0e On ignore l'excès éventuel de pas de perte subi par un empilement.
10.0f Lors d'un tir de zone, les pas de perte peuvent être appliqués à toute unité dans l'hexagone cible non embarquée dans un transport, mais le premier pas de perte doit être appliqué à l'unité la plus grande (en nombre de pas) non embarquée présente dans l'hexagone. Le défenseur choisit sur quelle unité appliquer ce premier pas s'il y a plusieurs unités possibles. En cas d'assaut, l'unité la plus grande présente dans l'hexagone doit aussi être choisie. Après ce premier pas, toute unité dans l'hexagone peut subir des pertes. Le défenseur choisit quelles unités vont recevoir la moitié des pas de perte restant (arrondi à l'entier supérieur) et l'attaquant choisit quelles unités vont recevoir les pas restant.
10.0g Quand une unité qui transporte une ou plusieurs unités subit un pas de perte, on élimine la même proportion de pas de perte des unités transportées que de pas de perte du transporteur (soit 50% pour un transport à deux pas de perte ou 100% pour un transport à un seul pas de perte). On suit toujours la règle 10.0f pour l'application des pertes. Donc si un camion de deux pas perte, transportant un platoon d'infanterie à 5 pas, subit un pas de perte, le platoon subit 3 pas de perte (50% de son total arrondi à l'entier supérieur).

Exemple : Distribution des pertes
Le joueur A décide d'effectuer un tir de zone massif sur un empilement du joueur B. Le résultat de la Table des Tirs est de 8 Pas de Perte. Après que le joueur B ait hurlé après le joueur A et ait tout envoyé balader dans la pièce (hormis la table de jeu…), il doit maintenant appliquer ces 8 pas de perte… Dans l'hexagone, on trouve deux platoons (à pleine puissance) et un canon AT. Le joueur B doit appliquer le premier pas de perte à l'unité la plus grande soit à un des deux platoons. Il reste donc 7 pas à distribuer. Il divise donc ce

© 2009 All Rights Reserved.

total par deux et arrondi à l'entier supérieur. Le joueur B choisit d'appliquer ses 4 pertes entre les deux platoons (l'un a donc 2 pas de perte et l'autre 3). Le joueur A doit lui appliquer 3 pas de perte. Il prend bien soin de détruire le canon AT avec un pas, puis inflige les deux pas restant au platoon ayant le moins bon moral (ce qui compliquera le Test de Moral que le joueur B va devoir effectuer dans la foulée). Le joueur B réfléchit déjà au barrage d'artillerie qu'il effectuera au tour suivant...

10.0h Pour distribuer les pertes lors d'un tir ponctuel, les joueurs alternent la distribution de chaque pas parmi les cibles éligibles, en commençant par le tireur.

11.0 Tirs en zone

Les tirs en zone sont résolus sur la Table des Tirs en utilisant les modificateurs du tir de zone. Le tir est résolu en une seule attaque contre l'hexagone, où toutes les unités A-Targets et les B-Targets vulnérables sont attaquées ensemble.
Procédure :
Le joueur attaquant identifie l'hexagone cible ainsi que les tireurs. Il somme les valeurs de tir et recherche la colonne correspondant à ce total sur la Table des Tirs. Il applique ensuite les différents décalages de colonnes (modificateur positif implique décalage sur la droite, négatif sur la gauche) et lance deux dés (11…66). Il lit le résultat sur la Table et l'applique. Un Test de Moral est à effectuer pour tout autre résultat que « Pas d'effet » (no effect). Toute attaque décalée à la droite de la colonne 101+ est résolue sur la colonne 101+. Toute attaque décalée à la gauche de la colonne 0 n'a pas d'effet.

11.1 Généralités et restrictions

11.1a Les tirs en zone n'ont aucun effet sur les P-Targets.
11.1b Les unités B-1 ne peuvent subir des pertes d'un tir de zone qui si aucun tireur n'est une unité d'infanterie.
11.1c Les résultats sur la Table des Tirs sont donnés sous la forme de Pas de Perte. Si une unité est éliminée par un tir de zone, il ne faut pas oublier de l'assigner au Moral du Bataillon (7.1).
11.1d Des unités A-Firers et P-Firers peuvent se grouper pour effectuer un tir de zone.
11.1e Des unités P-Firers peuvent effectuer des tirs de zone à une distance maximale de deux fois leur distance de tir nominale.
11.1f Les unités de Véhicules, les canons et l'artillerie sur carte à plusieurs pas ont une valeur de tir de zone égale à la valeur de tir de l'unité multipliée par le nombre de pas de l'unité. Donc une unité de Panthers à 5 pas de valeur de tir de 5 a donc une valeur de tir de zone de 25.

Exemple : Tir de zone
Le joueur A annonce un SFA sur un hexagone contenant un platoon (5 pas) d'infanterie en mode Mouvement, un half-track (2 pas, type B-1) transportant un platoon d'infanterie, et un autre half-track (un seul pas restant) tractant un canon AT. L'hexagone est en terrain Open. La valeur de tir de l'attaquant est de 11. Les tireurs sont deux platoons d'infanterie à une distance de 4 hexagones et un mortier.
Le joueur A utilise donc la colonne 11-13 sur la Table des Tirs, qu'il doit décaler de 2 colonnes vers la droite (+2 pour cible en Move mode dans du terrain Open) et une colonne sur la gauche (-1 pour la distance de 4). Les unités transportées ne compte pas pour l'empilement tout comme les half-tracks qui ne peuvent être touché par des tirs d'infanterie (11.1b). Par contre, le canon AT compte car il est tracté et donc vulnérable. Il y a donc 6 pas dans l'hexagone comptant pour la détermination de l'empilement, ce qui ne donne pas de décalage. Il y a donc au final un décalage de 1 colonne à droite, et donc le tir sera résolu sur la colonne 14-16.
Le joueur lance maintenant deux dés et réussit un 65 (Aïe !), ce qui inflige la perte de 3 pas. Rappel, comme de l'infanterie participe au tir, les half-tracks et le platoon passager ne peuvent pas subir de perte. Le canon AT peut être touché. Le joueur en défense applique le premier pas au platoon (non embarqué), car il s'agit de l'unité la plus grande. Les deux pas restant sont répartis entre l'attaquant et le défenseur. Le défenseur choisit d'appliquer sa perte sur le platoon d'infanterie alors que l'attaquant choisit de détruire le canon AT.
Le défenseur doit ensuite effectuer son Test de Moral en utilisant le platoon diminué, l'unité ayant le plus mauvais moral de l'hexagone (moral encore pire vu que l'unité a perdu 2 pas).

11.2 Trajectoire haute contre trajectoire basse

Certains modificateurs du tir en zone dépendent d'un tir à trajectoire haute ou basse. Les cibles A-Targets peuvent se protéger des tirs à trajectoire basse mais sont plus vulnérables à un tir à trajectoire haute (du type tir HE).

11.2a Les tireurs à trajectoire haute sont les mortiers, les canons d'infanterie, l'artillerie sur carte et les unités de véhicules ayant uniquement une valeur de tir en zone (et bien sûr aussi l'artillerie hors carte et le soutien aérien). Les unités à tir à trajectoire haute ne subissent pas les modificateurs négatifs pour le tir sur des unités non observées mais ne peuvent être utilisées pour la création de feu croisé (Cross Fire).
11.2b Les tireurs à trajectoire basse sont tous les autres types de tireurs, comme l'infanterie, les MG, les canons AA et toutes les unités P-Firers. Ils peuvent être utilisées pour la création de feu croisé (11.4).

Note de création : Avant que certains commencent à réfléchir si un Sherman avec un canon de 105mm devrait être un tireur à trajectoire haute ou basse,

© 2009 All Rights Reserved.

précisons que cette règle cherche à montrer que des unités A-Targets couchées au sol (en mode tir) sont difficiles à toucher avec des armes à trajectoire basse. Certains canons d'infanterie sont clairement à trajectoire basse, mais l'effet de leur munition HE les fait basculer dans la catégorie des armes à trajectoire haute.

11.3 Modificateurs du tir de zone

Ces modificateurs sont disponibles à côté de la Table des Tirs.

11.3a Terrain. Le joueur recherche la ligne correspondant au terrain de l'hexagone du défenseur et la croise avec la posture des unités en défense. Si un hexagone ou un bord d'hexagone traversé par le tir contient plus d'un type de terrain, on applique le terrain le plus favorable au défenseur (exception : Pour certains Tirs de Réaction suite à un mouvement, le terrain du bord d'hexagone seul peut être utilisé, voir 15.2). On utilise le deuxième nombre indiqué dans la table si au moins un des tireurs est à trajectoire basse et si aucune unité dans l'hexagone cible n'est observée.

11.3b Posture de la cible. Si des unités dans différentes postures sont présentes dans l'hexagone cible (mode Mouvement, mode Tir, unité fortifiée), on applique le cas le plus défavorable au défenseur. On ne tient pas compte des unités P-Targets, des unités embarquées et des unités B-1 Targets en cas de tir de zone, car ce type de tir ne peut pas les atteindre (11.1b).

11.3c Distance de tir. Le joueur regarde le modificateur associé à la Distance de Tir pour chaque tireur et applique le plus favorable pour le défenseur. La ligne pour les trajectoires basses couvre toutes les unités à trajectoire basse, sauf l'infanterie (11.2).

Note de conception : Cette règle permet d'empêcher les tirs coordonnés impliquant beaucoup d'unités (si rares dans la réalité et beaucoup trop fréquents dans les wargames). TCS favorise et met en valeur les tirs à courte distance de faible intensité, et pas les tirs typiques des wargames « toutes personnes à une distance de deux hexagones fait feu sur le platoon dans l'hexagone 12.34 ».

11.3d Infanterie. Les unités d'infanterie reçoivent un bonus à leur valeur de tir (pas en décalage de colonne !) si elles sont à courte distance de leur cible. Cela représente l'emploi des armes légères et des grenades. A distance nulle (dans le même hexagone), on ajoute le nombre de pas des unités d'infanterie au total des valeurs de tir. A distance de 1 hexagone, on ajoute la moitié des pas des unités d'infanterie, arrondie de manière classique.

11.3e Empilement. Pour trouver le modificateur d'empilement, on additionne tous les Pas de Perte présent dans l'hexagone, sans tenir compte des unités P-Targets ou B-1 Targets (si celles-ci ne peuvent pas être affectées) et les unités embarquées dans des transports. On inclut les unités tractées, les unités transportées sur des véhicules (et non « dans ») et les éventuelles unités B-1 qui pourraient être affectées.

11.3f Autres modificateurs. On applique les autres modificateurs disponibles dans la Table si nécessaire. La Nuit (night), la tombée de la nuit (twilight), les fusées éclairantes (Illum) et les zones d'attaque de l'artillerie n'affectent pas la résolution de l'artillerie sur cette table. Les unités cibles Suppressed et Paralyzed ne reçoivent pas de modificateur favorable à une distance de 0. Un hexagone cible contenant une unité P-Target ayant une valeur de défense de 2 ou plus reçoit un modificateur de -2 si au moins un des tireurs est du type trajectoire basse. Le modificateur de -2 contre une cible se déplaçant le long d'une route est utilisé lors d'un Tir de Réaction uniquement si la cible se déplace en utilisant la route. Il s'applique aussi à un empilement utilisant une route pour entrer dans une Zone d'Attaque de l'artillerie.

11.4 Modificateur de Tir Croisé (Cross Fire)

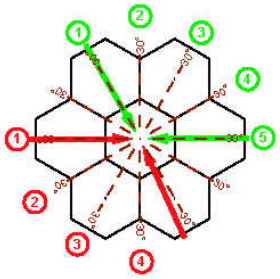
Les unités à trajectoire basse peuvent créer un Tir Croisé si elles font feu sur un hexagone à partir de plusieurs directions opposées. Le Tir Croisé apporte un modificateur positif sur la Table des Tirs et aussi sur le Table du Moral.

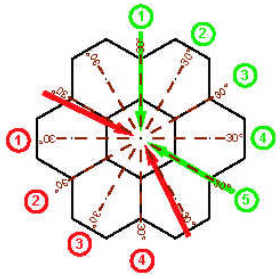
Procédure :

12 lignes (à un angle de 30°) rayonnent à partir du centre d'un hexagone par chaque milieu et chaque angle du bord de l'hexagone.

Si on prend deux tireurs à trajectoire basse, on compte le nombre de lignes le plus faible entre les deux trajectoires des tirs (en clair, si les deux unités sont côte à côte, on ne fait pas tout le tour à 360° pour compter le nombre de lignes). Si le total est de 5 ou plus (ce qui correspond à un angle de 120° ou plus), on applique le modificateur de Tir Croisé.

11.4a Seules des unités à trajectoire basse doivent participer à l'attaque pour gagner le modificateur de Tir Croisé. Des unités a trajectoire haute ne peuvent pas participer à ce tir.





© 2009 All Rights Reserved.

Illustration : Dans chaque image ci-dessus, l'hexagone central est l'hexagone cible. Les quatre flèches représentent deux tirs différents. Une attaque avec cinq points bénéficiera du modificateur de Tir C*roisé. Une attaque avec seulement quatre points ne bénéficie pas du modificateur. Le nombre entouré est le total des lignes à 30° entre les tireurs. Pour qu'une attaque puisse bénéficier du modificateur, il doit y avoir au moins cinq lignes entre les deux tireurs, en comptant sur le plus petit des angles entre les tireurs.*
Note de conception : Cette règle reflète la difficulté à trouver un terrain défensif protecteur dans plusieurs directions. Elle permet aussi de montrer l'importance de la prise de flanc de l'ennemi.

12.0 Tir Ponctuel

Le tir ponctuel représente un tir avec des armes de précision sur des cibles individuelles relativement grande comme les véhicules ou les canons AT où la destruction de la cible résulte d'un coup direct.
Les tirs ponctuels sont résolus sur la Table des Tirs en utilisant les modificateurs du tir ponctuel.
Procédure :

a) Choix du ou des tireurs
b) Choix des cibles. Le tireur désigne les cibles (P-Targets ou B-Targets) qu'il souhaite engager en suivant les règles normales des PFA (14.0) et du Tir de Réaction (15.0).
c) Calcul du nombre de pas des unités du tireur (et non de leur valeur de tir) et désignation de la colonne de tir correspondante.
d) Application des modificateurs pour le tir ponctuel de la Table des Tirs
e) Lancer deux dés et appliquer le résultat

12.1 Modificateurs du tir ponctuel

12.1a Terrain et posture de la cible. On trouve la ligne correspondant au terrain présent dans l'hexagone du défenseur et on croise avec la posture des unités en défense. Si l'hexagone ou les bords d'hexagone traversés par les tirs contiennent plus d'un type de terrain, on applique le plus favorable au défenseur (exception 15.2). Si des unités dans différentes postures sont présentes dans l'hexagone cible (mode Mouvement, mode Tir, unité fortifiée), on applique le cas le plus défavorable au défenseur. Seules les unités cibles du tir sont utilisées pour la détermination de ce modificateur.

Exemple : Un hexagone contient un canon AT fortifié et un char en mode Mouvement. Le tireur choisit uniquement le canon AT comme cible, donc la posture de la cible sera fortifiée.

12.1b Distance. On recherche le modificateur de distance pour chacune des unités de l'attaquant faisant feu et on applique le plus favorable au défenseur. La distance de tir indiquée sur les pions des unités P-Firer est la distance « nominale ». Les catégories de distance sont « proche » (close), à la moitié de la distance nominale (arrondie à l'entier supérieur) ou moins, « nominale », au-delà de proche jusqu'à la distance indiquée sur le pion, et « longue » (long), au-delà de nominale jusqu'à deux fois la distance indiquée sur le pion. Donc pour une unité dont la distance indiquée sur le pion est de 7, la distance est proche de 0 à 4, nominale de 5 à 7 et longue de 8 à 14.
12.1c Différentiel. On utilise la plus petite valeur de tir des unités du tireur et on lui soustrait la plus grande valeur de défense des unités cibles.
12.1d Autres modificateurs. On applique les autres modificateurs de la Table, s'ils sont applicables pour un tir ponctuel.

12.2 Généralités et restrictions

12.2a Contrairement au tir de zone, des unités peuvent être sélectionnées dans l'hexagone cible. C'est important car seules les unités choisies affectent la posture de la cible et la valeur de défense. Un joueur peut donc décider de tirer sur trois voitures blindées et d'ignorer un char Panther présent dans le même hexagone.
12.2b Une même cible peut être engagée par autant d'unités que l'attaquant le souhaite, en respectant les règles des PFA et des Tirs de Réaction.
12.2c L'attaquant peut aussi choisir comme cible des unités tractées, sans que son tir puisse affecter les unités tractant, quel que soit le résultat du tir.
12.2d Les unités B-Targets ayant un moral indiqué sur leur pion ont une valeur de défense de 0.
12.2e Le résultat donné dans la Table des Tirs correspond à un nombre de cibles détruites. On applique les pertes selon 10.0h.
12.2f Les tirs ponctuels ne causent jamais de Test de Moral.
12.2g Toutes les colonnes de la table des tirs sont utilisées, après application des décalages, et pas uniquement celles qui ont une valeur pour le nombre de tireurs P-Firers.

Exemple : Tir ponctuel
Un Panther (valeur de tir 5) tire sur deux Shermans (valeur de défense 3) en mode Tir dans du terrain Open (+0) à une distance de 8 hexagones. La distance nominale du Panther est de 7, donc il s'agit d'un tir à longue distance. On applique donc les modificateurs suivants :
Terrain : +0
Distance : +0
Différentiel : +2
Le tir débute donc à la colonne 4 (1 tireur) et est décalé de deux colonnes vers la droite sur la colonne 6. Le joueur allemand lance deux dés et obtient un 65, infligeant une perte. S'il avait réussi un 66, les deux Shermans auraient été détruits. Le joueur américain, maudissant son

© 2009 All Rights Reserved.

manque de chance, retire un des deux Shermans et place le pion dans la case du Moral de la formation des Shermans (17.8).
Le Sherman restant utilise le tir du Panther comme signal d'un Tir de Réaction. Le Panther est lui aussi en mode Tir dans du terrain Open. La valeur de tir du Sherman est de 3 (il s'agit d'un canon de 75mm) et la valeur de défense du Panther est de 4. La distance est longue aussi pour le Sherman.
Les modificateurs pour le terrain et la distance sont tous les deux de +0. Le différentiel est de -1 ce qui donne un modificateur de -2. Le tir débute une nouvelle fois sur la colonne 4 mais est décalé de 2 colonnes vers la gauche. Le joueur américain lance les dés et obtient un 62, ce qui n'apporte aucun résultat (il aurait fallu un 63). Après réflexion, le joueur américain se dit qu'il aurait dû conduire une fuite (SYR, voir 15.2h) avec le Sherman survivant au lieu de tirer, car le Panther a encore deux PFA de disponibles (14.0).

13.0 Tirs groupés (Suppressive Fire Actions ou SFA)

Un SFA est une action qui permet à des unités de un ou plusieurs hexagones d'attaquer un hexagone cible dans un même tir de zone. Le SFA est la seule possibilité pour des unités d'hexagones différents d'effectuer ensemble un tir de zone. Pour conduire un SFA, les unités doivent remplir les points ci-dessous puis le joueur annonce les tireurs et l'hexagone cible. On place un marqueur « Fired » sur toutes les unités effectuant le SFA. Un même hexagone ne peut être la cible que d'un seul SFA par Phase Actions.

Note de conception : Un SFA représente des tirs pendant un tour entier pour essayer de faire baisser la tête à l'ennemi voire de le clouer au sol. L'avantage est que les unités peuvent coordonner et grouper leurs tirs, le désavantage est que ces unités sont marquées « Fired », ce qui limite grandement leur possibilité d'effectuer des Tirs de Réaction jusqu'à la prochaine Phase Action. Si un joueur décide d'effectuer de nombreux SFA sans prendre le soin de laisser quelques unités en couverture, qu'il ne vienne pas se plaindre par la suite de n'avoir personne pour effectuer des Tirs de Réaction quand l'ennemi avancera en terrain découvert pour partir à l'assaut de ses unités.

13.1 Généralités et restrictions

13.1a Des unités ne peuvent effectuer des SFA que lors de leur Phase Action.
13.1b Pour effectuer un SFA, les unités doivent avoir été en mode Tir depuis le début de la phase et ne peuvent pas être marquées « Fired » ou avoir déjà effectué un PFA.
13.1c Des unités non assignées (6.3) ne peuvent pas effectuer de SFA.
13.1d Chaque SFA donne un signal (trigger) pour un Tir de Réaction que le joueur non actif peut utiliser pour tirer sur un des hexagones contenant des unités qui ont participé au SFA.
13.1e Des unités de différents empilements peuvent combiner leur puissance de tir en effectuant un SFA.
13.1f Les unités Suppressed peuvent participer à un SFA mais avec des malus.
13.1g Un SFA n'a pas besoin de signal pour être effectué.
13.1h Après chaque SFA, toutes les unités ayant effectuée ce SFA sont marquées « Fired ».

Exemple : Le joueur A souhaite effectuer un SFA contre un hexagone occupé par un platoon d'infanterie (5 pas), une section de MG (2 pas) et un canon AT (1 pas). Toutes ces unités sont en mode Tir dans un terrain partiellement protecteur. De plus, elles sont marquées « Fired ». Le joueur désigne ses tireurs. Il s'agit de deux platoons d'infanterie (chacun avec une valeur de tir de 4, l'un à une distance de 3, l'autre de 4), de deux sections de MG (de valeur de tir 2, à distance de 4), de deux canons AT (valeur de tir 2, à distance de 3) et d'un mortier (valeur de tir 4, distance de 16, à distance de tir de la cible).
Les unités d'infanterie ne sont pas à distance de 0 ou 1, donc elles utilisent leur valeur de tir sans additionner leur nombre de pas. La valeur de tir des canons AT est divisée par deux, car ils effectuent un tir de zone. Le total de l'attaque est donc de 18.
Le terrain de la cible apporte un modificateur de -2. La distance de tir la moins avantageuse pour l'attaquant est celle du platoon situé à 4 hexagones de la cible, ce qui amène un modificateur de -1. Comme les unités cibles sont marquées « Fired », elles sont visibles à 8 hexagones (distance 3 de base, -1 colonne pour le terrain partiellement protecteur et +4 colonnes pour le marqueur « Fired ») donc les modificateurs pour des cibles non observées ne sont pas utilisés. 8 pas de perte empilés dans l'hexagone cible amènent un modificateur de +1. Le résultat final des modificateurs est de -2, ce qui fait que le SFA est résolu sur la colonne 11-13.
Après résolution du SFA, toutes les unités ayant tiré sont marquées « Fired ». Le joueur adverse peut maintenant effectuer un Tir de Réaction contre un des hexagones contenant des tireurs de ce SFA, du moment que ses unités peuvent observer cet hexagone.

14.0 PFA (Point Fire Actions)

Les P-Firers ne passent pas un tour entier à essayer de clouer un ennemi dans un hexagone. Ils cherchent à détruire leur cible (qu'ils voient parfaitement) le plus vite possible.

14.1 Généralités et

© 2009 All Rights Reserved.

restrictions

14.1a Un PFA ne peut être effectué que sur des unités P-Targets ou B-Targets observées.
14.1b Un PFA implique une ou des unités d'un ou plusieurs hexagones effectuant un tir ponctuel contre au moins une unité B-Target ou P-Traget dans un seul hexagone.
14.1c Une unité peut participer à jusqu'à trois PFA dans une même Phase Action. Une unité qui effectue un ou des PFA dans une Phase Action ne peut pas faire mouvement (exception : voir 20.2 et les impulsions de véhicules) ou participer à un SFA. Elle peut par contre effectuer des Tirs de Réaction (15.0).
14.1d Contrairement à un SFA, une unité qui effectue un PFA n'est pas marquée « Fired ».
14.1e Chaque PFA terminé donne un signal pour un tir de réaction que le joueur non actif peut utiliser pour tirer sur un des hexagones contenant des unités qui ont participé au PFA.
14.1f Un véhicule peut effectuer un PFA à chacune des trois impulsions dont il dispose (20.2).
14.1g Une unité P-Firer doit débuter la Phase Action (ou son impulsion) en mode Tir pour effectuer un PFA. Donc une unité ne peut pas changer de mode (passer du mode Mouvement en mode Tir, ce qui est un mouvement) et effectuer un PFA dans la même Phase Action (ou impulsion).
14.1h Contrairement au SFA, il n'y a pas de limite au nombre de PFA qui peut être effectués contre un même hexagone au cours d'une même Phase Action.
14.1i Une unité marquée « Fired » ne peut pas effectuer de PFA.

15.0 Tir de Réaction (Overwatch ou OW)

Le Tir de Réaction est dans TCS ce qui est communément appelé tir d'opportunité (opportunity fire) dans d'autres jeux. Un tir de réaction est une action provoquée par un signal et effectuée par des unités ayant une LdV valide jusqu'à ce signal. Un signal qui peut attirer le feu ennemi est une action telle qu'un mouvement dans un hexagone ou un tir. Une unité peut effectuer un nombre quelconque de tirs de réaction au cours d'une phase, tant qu'elle remplit les conditions de tir. Un Tir de Réaction est une action volontaire et n'a pas besoin d'être planifié.
Important : Seul UN empilement peut répondre à un signal. Lorsque ce signal est observé, on conduit le Tir de Réaction exactement comme un tir normal et on le résout avant de continuer le jeu. Le tireur choisit ou non de réagir au signal et avec quel empilement faire feu.

15.1 Cycles du Tir de Réaction

Il y a quatre cycles de réaction principaux. Dans les exemples suivants, le joueur A est le joueur actif.

15.1a Cycle de réaction basé sur un mouvement. Ce cycle arrive dans une Phase Action à l'instant où une unité entre dans un hexagone (note : ce cycle peut aussi arriver dans la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie ou dans toute Phase Action en réponse à une fuite (SYR), voir 17.4 et 18.10).
- Signal = mouvement (joueur A)
- Tir de Réaction (joueur B)
- Tir de Réaction en retour (joueur A)

15.1b Cycle de réaction basé sur un tir. Ce cycle arrive dans la Phase Action lorsqu'un joueur vient d'effectuer un PFA ou SFA (note : ce cycle peut aussi arriver dans la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie en réponse à une mission d'artillerie sur carte, voir 18.10).
- Exécution du SFA, PFA ou de la mission d'artillerie sur carte (joueur A)
- Tir de Réaction (joueur B)

15.1c Cycle de réaction basé sur un rétablissement de moral. Ce cycle arrive lorsqu'un joueur déclare qu'une de ses unités ou un de ses empilements récupère d'un marqueur Suppressed ou Paralyzed.
- Exécution du rétablissement de moral (joueur A)
- Tir de Réaction (joueur B)

15.1d Cycle de réaction finale. Ce cycle arrive lorsqu'un assaut ou un overrun est déclaré.
- Annonce de l'attaque (joueur A)
- Tir de Réaction (joueur B, uniquement par les unités de l'hexagone attaqué)

15.2 Signal d'un Tir de Réaction

Un Tir de Réaction arrive en réponse à un signal. S'il n'y a pas de signal ou que celui-ci n'est pas observé, alors il ne peut pas y avoir Tir de Réaction.

15.2a Evènements générant des Tirs de Réaction. Quatre évènements peuvent déclencher des Tirs de Réaction : (1) un mouvement (y compris un SYR), (2) un tir, (3) Se rétablir d'un marqueur Suppressed ou Paralyzed et (4) un assaut ou overrun. Un signal arrive quand une unité ou un empilement ennemi A) entre dans un hexagone, B) effectue un SFA, PFA, une mission d'artillerie sur carte ou un Tir de Réaction faisant suite à un mouvement, C) déclare un rétablissement de moral, ou D) déclare un assaut ou overrun. Les Tests AT ne génèrent pas de Tir de Réaction.
15.2b LdV et signal. Une unité désirant effectuer un Tir de Réaction (ou observant pour un mortier) doit avoir une LdV non bloquée jusqu'au signal et doit être à distance d'observation de ce signal. Un signal déclenché par un mouvement est localisé au centre de l'hexagone dans lequel vient d'entrer l'unité. Tous les autres signaux sont localisés au centre de l'hexagone occupé par la ou les unités.
15.2c Signal basé sur le mouvement. Un tel signal, nommé signal mouvement, arrive lorsque l'unité ennemie entre dans un hexagone, que se soit volontaire ou à cause d'un SYR. Une telle unité n'est attaquée par les barrages d'artillerie et les champs de mines qu'après

© 2009 All Rights Reserved.

résolution des Tirs de Réaction. Une unité ne peut changer de mode qu'après résolution des tirs de réaction (et qu'après résolution des attaques des barrages d'artillerie et des champs de mines). Une fois que toutes les attaques ont été résolues, l'unité en mouvement peut changer de mode ou continuer son mouvement. Une unité en mouvement qui subit un Tir de Réaction ne peut pas utiliser ces tirs comme signaux pour effectuer elle-même un Tir de Réaction.

Un empilement peut répondre à un signal de mouvement non adjacent dans du terrain Protecteur ou Partiellement Protecteur seulement s'il peut tracer une LdV dans l'hexagone que vient de quitter l'unité en mouvement, en plus de l'hexagone dans lequel cette unité vient de rentrer. L'hexagone que l'unité vient de quitter n'a pas à être à distance d'observation, seule une LdV valide est nécessaire.

Si un empilement répond à un signal de mouvement et peut tracer une LdV à la fois dans l'hexagone entré par l'unité en mouvement et dans l'hexagone quitté par cette unité, alors le joueur inactif peut, s'il le souhaite, utiliser le terrain du bord commun des hexagones plutôt que le terrain de l'hexagone entré pour déterminer la distance d'observation, les modificateurs de terrain sur la Table des Tirs, et tous les modificateurs qui seront utilisés pour un éventuel Test de Moral.

Changer de mode, monter ou descendre d'un transport ou d'un véhicule ne génèrent pas de Tir de Réaction. Sortir d'un overrun génère un tir de réaction.

15.2d Signal basé sur le tir. Un tel signal (signal tir) arrive lorsqu'un SFA ou PFA est exécuté, ou lorsqu'une mission d'artillerie sur carte est exécutée au cours le la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie, ou encore lorsqu'un empilement effectue un Tir de Réaction suite à un mouvement. Les tirs qui ont lieu au cours d'un assaut ou d'un overrun ne génèrent pas de Tir de Réaction.

15.2e Signal basé sur la récupération du moral. Un tel signal (signal moral) arrive immédiatement après qu'une unité ait récupérée un meilleur moral après avoir été Suppressed ou Paralyzed. Les unités marquées « Fired » peuvent effectuer des Tirs de Réaction normalement pour ce type de signal.

15.2f Signal final basé sur un assaut ou un overrun. Un tel signal (signal final) arrive immédiatement lorsque le joueur actif annonce un assaut ou overrun. Seules les unités ciblées par l'assaut ou l'overrun peuvent effectuer un Tir de Réaction déclenché par ce signal. La localisation du signal est le centre de l'hexagone occupé par les unités voulant effectuer l'assaut ou l'overrun, mais le joueur inactif peut, s'il le souhaite, choisir le terrain du bord d'hexagone traversé par les unités en mouvement pour rentrer dans l'hexagone cible plutôt que le terrain de l'hexagone où elles se trouvent pour déterminer les modificateurs de terrain sur la Table des Tirs, et tous les modificateurs qui seront utilisés pour un éventuel Test de Moral. La distance de tir est toujours de un hexagone.

15.2g Cibles et signaux. Chaque unité dans l'hexagone répondant à un signal peut utiliser un tir de zone ou un tir ponctuel. Toutes les unités A-Firers doivent combiner en un seul tir de zone et toutes les unités P-Firers combiner en un seul tir ponctuel. Un tir ponctuel peut être effectué sur n'importe quelle unité observée de l'hexagone, même si cette unité n'a pas généré le signal elle-même.

15.2h Fuite (SYR) de véhicules. Les unités de véhicules peuvent répondre à un signal tir ponctuel par une fuite (SYR) plutôt que de répondre à ce tir. Les unités montées sur ces véhicules restent avec leurs véhicules (préservant ainsi leur vie). Des unités qui font ainsi retraite d'un hexagone n'empêchent pas d'autres unités présentes dans l'hexagone de faire feu en réaction au signal. Des véhicules en mode Mouvement peuvent effectuer un SYR dans ce cas, même si normalement seules des unités en mode Tir peuvent répondre à un signal.

15.3 Généralités et restrictions

15.3a Une unité Suppressed ou Paralyzed ne peut pas effectuer de Tir de Réaction, y compris de Tir de Réaction final.

15.3b Une unité marquée « Fired » ne peut pas effectuer de Tir de Réaction déclenché par un mouvement ou un tir à une distance de plus de un hexagone. Cela ne l'empêche pas d'effectuer des Tirs de Réaction suite à un signal moral ou un signal final.

15.3c Les unités de MG ne sont pas soumises à 15.3b et peuvent effectuer des Tirs de Réaction, même marquée « Fired ».

Note de conception : Cette possibilité offerte aux unités de MG, même après qu'elles aient effectué un SFA, représente le meilleur approvisionnement en munition de ces unités et leur meilleure capacité par rapport aux mitrailleuses légères incorporées à la valeur de tir des platoons d'infanterie.

15.3d Une unité en mode Mouvement peut servir d'observateur à un Tir de Réaction de mortiers.

15.3e Un Tir de Réaction affecte toutes les unités éligibles d'un hexagone et pas seulement celles qui ont généré ce tir. Rappel : les unités P-Firers ne peuvent affecter que les unités P-Targets ou B-Targets observées désignées comme cibles.

15.3f Les unités peuvent effectuer des Tests AT en réponse à un signal, en plus de n'importe quelle autre tir.

15.3g Un joueur ne peut pas effectuer de mission d'artillerie en réponse à un signal.

15.3h Une unité peut effectuer un

© 2009 All Rights Reserved.

Tir de Réaction, même si celui-ci ne peut pas affecter l'unité qui a généré ce tir. Donc, si un véhicule entre dans un hexagone contenant des unités A-Targets, le joueur adverse peut effectuer un Tir de Réaction de zone déclenché par ce mouvement, en espérant toucher les unités A-Targets même si le véhicule ne peut pas être affecté par ce tir.

15.3i Signal et impulsion des véhicules. Les véhicules effectuant des Impulsions de véhicules (20.2) déclenchent des Tirs de Réaction normalement. Par contre, un empilement du joueur adverse ne peut effectuer qu'un seul Tir de Réaction au cours d'une Impulsion. Des empilements différents peuvent effectuer différents Tirs de Réaction lors d'une Impulsion de mouvement, mais des unités d'un même empilement ne peuvent effectuer qu'un seul Tir de Réaction pour cette impulsion.

15.3j SYR. Des unités effectuant des SYR suite à un signal mouvement offrent elles-mêmes des signaux mouvement à l'ennemi. Un SYR est traité comme une seule impulsion pour les véhicules effectuant ce SYR.

16.0 Tests AT

Les Tests AT représentent des assauts de petits groupes de fantassins contre des unités P-Targets ou B-Targets. Cette méthode de combat dépend naturellement du degré de protection et de couverture offert par le terrain.

Les unités peuvent seulement utiliser les Tests AT pour détruire des cibles à une distance de un hexagone ou moins.

Important : Chaque pas d'une unité peut effectuer un seul Test AT contre un véhicule, transport ou un pas d'unité B-Target, mais un pas d'unité cible ne être attaqué qu'une seule fois au cours d'une attaque AT. Les unités peuvent effectuer un tir de zone dans le même hexagone en plus de leurs Tests AT.

Procédure :

Sur la table des Tests AT, le joueur trouve la valeur de base à réussir aux dés selon le type de terrain de l'hexagone cible et la distance de tir. Le joueur lance ensuite deux dés pour chaque cible dans l'hexagone (avec un maximum d'une attaque par pas d'unité attaquante). Le jet de dés est modifié selon les modificateurs de la table.

16.1 Généralités et restrictions

16.1a Seules les unités d'infanterie en mode Tir peuvent effectuer des Tests AT (exceptions : assaut, 22.0, et overrun, 23.0). Les unités Suppressed peuvent effectuer des Tests AT. Les unités embarquées ne le peuvent pas. Des unités Paralyzed ne peuvent le faire qu'en cas d'assaut. Aucune unité n'est jamais obligée de faire un Test AT.

16.1b Un Test AT peut faire partie d'un SFA, d'un Tir de Réaction, d'un assaut ou d'un overrun. Une unité effectuant un Test AT peut aussi faire feu au même moment.

16.1c Lorsqu'une unité effectue une attaque AT dans un hexagone, le joueur lance les dés pour chaque pas de P-Targets ou B-Targets visé. Une même unité d'infanterie ne peut attaquer qu'un seul hexagone au cours d'une attaque AT, quel que soit son nombre de pas.

16.1d Une attaque AT a une distance maximum d'un hexagone.

16.1e Un jet de dés, hors modificateurs, de 3 ou moins au cours d'un Test AT implique la perte du pas de perte de l'attaquant. Cette perte n'implique pas un Test de Moral. Le pas de perte est perdu par l'unité qui a effectué le Test.

16.1f Les Tests AT peuvent être résolus avant ou après les tirs de zone ou ponctuels, au choix du joueur attaquant. Donc, au cours d'un assaut, le joueur attaquant peut choisir de d'abord résoudre son tir de zone, en espérant éliminer l'infanterie en défense, et ensuite de résoudre ses Tests AT.

16.1g Si un SFA consiste seulement en Tests AT, les unités effectuant le SFA ne sont pas marquées « Fired » mais sont traitées par la suite comme ayant effectuée un SFA (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas faire mouvement ou effectuer un autre SFA pour cette Phase Action) mais elles peuvent effectuer des Tirs de Réactions normalement).

16.1h Un Test AT seul ne génère pas de signal pour un tir de réaction.

Exemple : Attaque AT. Le joueur A décide de conduire un SFA composé uniquement de Tests AT avec un platoon de deux pas adjacent à un empilement de 5 chars. L'hexagone cible est couvert de fumée, placé précédemment par un tir de mortiers. Le terrain est Protecteur. La valeur objectif aux dés est donc de 8. Le seul modificateur est un +1 à cause de la fumée. Donc le joueur doit réussir 7 ou plus aux dés pour détruire sa cible. Il va donc lancer deux fois les dés, chaque pas du platoons attaquant un char. Il réalise 9 et 4. Un des chars est donc détruit, ce qui peut impliquer un Test de Moral pour la formation de chars (17.8). Comme le SFA ne consistait qu'en Tests AT, l'unité d'infanterie n'est pas marquée « Fired » et il ne peut pas y avoir de Tir de Réaction ennemi. Le platoon ne peut pas conduire d'autre SFA ou faire mouvement durant le reste de sa Phase Action, mais peut toujours effectuer des Tirs de Réaction.

17.0 Moral

Le moral peut amener des troupes à refuser de poursuivre des opérations dangereuses.

17.0a Toutes les unités d'infanterie et d'armes sont sujettes à des Tests de Moral et à leurs résultats. Les véhicules et transports ne font pas de Tests de Moral directement, mais d'une part ils peuvent être affectés par les Tests de Moral de l'infanterie et des armes avec lesquelles ils

© 2009 All Rights Reserved.

sont empilés et, d'autre part, la formation des véhicules peut être amenée à tester son moral (17.8). Quand un Test de Moral est demandé, l'empilement entier doit effectuer ce test et son résultat s'applique à toutes les unités. Les véhicules et transports ignorent les résultat Suppressed et Paralyzed, mais par contre doivent suivre les résultats SYR et Surrender (reddition).

17.0b Les unités d'infanterie et d'armes testent leur moral quand leur hexagone a subi un tir de zone et qu'un Test de Moral découle du résultat du tir.

17.0c Le moral est indiqué par les marqueurs Suppressed et Paralyzed. Toutes les unités sous un marqueur de moral ont toutes ce même moral. Des unités empilées dans un même hexagone peuvent avoir différentes conditions de moral.

17.1 Moral de Bataillon

Le Moral de Bataillon mesure les pertes cumulées qu'un bataillon a subies. A moins que cela ne soit spécifié, le moral de tous les bataillons débute à zéro. Le Moral d'un Bataillon peut augmenter sans limite mais il ne peut jamais être inférieur à zéro.

17.1a Les unités éliminées sont placées sur l'aide de jeu du Moral des Bataillons, dans la case correspondant à son bataillon. Chaque platoon d'infanterie et chaque groupe de trois autres types d'unités (MG, mortiers, Canons AT, transports…) dans la case ajoutent un point au Moral du Bataillon. Les unités autres que l'infanterie n'ont d'effet qu'à chaque fois que la troisième est éliminée (donc elles marchent par trois pour cette règle, et tant que la troisième n'est pas là, elles n'ont aucun effet). Les pertes qui ne sont pas dues au combat (par exemple les sauts en parachutes, les débarquements amphibies, etc.) ne comptent pas pour le Moral du Bataillon.

17.1b Le Moral d'un Bataillon affecte toutes les unités de ce bataillon quand elles effectuent un Test de Moral, mais il n'affecte que les unités de ce bataillon.

17.1c Certaines formations, particulièrement les bataillons d'armes de soutien, n'ont pas de case pour le Moral de Bataillon et n'y sont donc pas sujettes. Malgré cela, quand une unité d'infanterie, d'armes, ou un transport faisant partie d'une formation qui n'a pas de case de Moral de Bataillon est éliminée, l'unité est placé dans la case du Moral de Bataillon appartenant à l'unité la plus proche qui y est soumise. En cas d'équidistance entre plusieurs unités, c'est le joueur adverse qui choisit où placer l'unité éliminée. Donc toute unité (hors véhicule) éliminée va compter pour le Moral du Bataillon d'une formation du joueur.

17.1d Réduction du Moral de Bataillon. Au cours de la Phase Commandement de chaque heure pleine (donc 0800, 1100, 2200, etc.), chaque joueur tente de réduire le Moral de ses Bataillons. Pour cela, il lance un dé pour chaque bataillon dont le moral est d'au moins 1. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du Moral du Bataillon, ce moral est diminué de 1 (on retire simplement un platoon ou trois autres unités de la case du bataillon sur l'aide de jeu). Tout autre résultat laisse la valeur du Moral du Bataillon inchangée. Voir aussi 26.1d pour l'effet de la nuit sur cette règle.

17.1e Si une unité quelconque unité d'un bataillon ou formation similaire se trouve sur une feuille d'ordre acceptée avec une mission d'attaque (donc pas en réserve ou en défense sur un ordre d'attaque), sa formation ne peut pas tenter de réduire son Moral de Bataillon.

17.1f Moral de Compagnies ou Bataillons dans les anciens jeux. Pour des jeux parus avant la sortie de la règle 4.0 de la série (donc avant le jeu GD'42), on ignore les valeurs de départ données dans les scénarios pour le Moral des Compagnies et Bataillons.

17.2 Effectuer un Test de Moral

Le moral d'une unité est égal à : le moral inscrit sur le pion + le nombre de pas perdus par l'unité + le Moral du Bataillon de l'unité + les modificateurs sur la Table du Moral. On recherche ensuite ce total en en-tête de la Table de Moral. Le joueur lance deux dés (11…66) et lit le résultat sur la ligne comprenant ce résultat et applique ce résultat.

Exemple : Après avoir subi un pas de perte à la suite d'un tir de zone, un joueur doit effectuer un Test de Moral pour un empilement. L'unité qui vient de perdre un pas est une unité d'infanterie de moral 4 et elle a maintenant perdu 3 pas. Le Moral de Bataillon de sa formation est de 1. Le seul modificateur qui s'applique est un +1 pour la nuit. Cela donne un moral pour l'unité de 9 (4 moral + 3 pas de perte + 1 Moral de Bataillon + 1 nuit).
Le joueur trouve la colonne 9 sur la Table du Moral et jette deux dés (11…66). Le résultat est 46, ce qui implique un SYR. Le joueur doit donc effectuer un SYR pour toutes les unités de l'empilement, en espérant que ces unités survivent aux Tirs de Réaction qu'elles déclencheront au cours de cette action.

17.2a <u>Choix de l'unité utilisée pour le Test de Moral</u>. Le choix de l'unité pour tester le moral dans un empilement est important. L'unité choisie doit être celle qui a le pire moral de l'hexagone. Pour déterminer quelle unité a le pire moral, on sélectionne l'unité qui a le pire total moral du pion + nombre de pas de perte + Moral de Bataillon. Les unités qui viennent d'être éliminées peuvent être utilisées pour le Test de Moral et dans ce cas, le nombre de pas perdu correspond au nombre total de pas de l'unité éliminée.

17.3 Suppression

La suppression est l'effet du combat le plus classique sur une unité. La

© 2009 All Rights Reserved.

suppression limite la possibilité qu'a une unité de faire feu et de faire mouvement.

17.3a Une unité Suppressed ne peut pas :
- changer de mode volontairement
- percer un champ de mines
- effectuer un Tir de Réaction, de n'importe quel type
- effectuer un SYR à la place d'un Tir de Réaction final
- observer pour des mortiers, l'artillerie ou les sorties aériennes

17.3b Une unité Suppressed peut :
- effectuer des SFA ou PFA
- combattre au cours d'un assaut ou d'un overrun
- effectuer des Tests AT
- effectuer un SYR volontaire au cours de la Phase Action du joueur

17.3c Une unité en mode Mouvement qui devient Suppressed passe immédiatement en mode Tir, sauf si elle est embarquée dans un transport. Une unité montée sur un véhicule descend du véhicule, bascule en mode Tir et devient Suppressed.

17.3d Une unité Suppressed reçoit un ou plusieurs autres résultats Suppressed sans aucun effet supplémentaire (exception, voir l'assaut en 22.0c).

17.4 Fuite (Save Yourself Retreat ou SYR)

Un SYR est le résultat de troupes décidant qu'il est préférable d'aller voir ailleurs.

Un SYR peut arriver dans un des quatre cas suivant :

(1) comme résultat d'un Test de Moral, (2) comme réponse à un signal mouvement (véhicules uniquement), (3) volontairement au cours de la Phase Action du joueur, (4) les unités décident de fuir plutôt que de combattre avant un assaut. Un empilement uniquement composé de véhicules fait mouvement de 6 hexagones. Un empilement mixte ou ne contenant pas de véhicule fait mouvement de 3 hexagones.

On suit la procédure suivante pour conduire un SYR :

1) on retire la moitié (arrondie à l'entier supérieur) des pas de perte restant de chaque unité Paralyzed qui conduit un SYR lors d'un assaut.
2) On retire tout marqueur Suppressed ou Paralyzed
3) On élimine tout canon AT, canon d'infanterie, mortier, ou artillerie sur carte qui n'est pas en mode Mouvement avec des transports intégrés ou qui n'est pas monté ou tracté.
4) On place les unités restantes en mode Mouvement.
5) Le joueur actif effectue le SYR suivant les règles ci-dessous.
6) Une fois le SYR exécuté, les véhicules et les transports (y compris les transports intégrés), ainsi que les unités qu'ils transportent, restent en mode Mouvement. Toutes les autres unités passent en mode Tir et deviennent automatiquement Suppressed.

17.4a A moins que cela ne soit précisé par ailleurs, un SYR affecte tout un empilement. Toutes les unités d'un hexagone doivent faire mouvement ensemble, en un même empilement.

17.4b Le joueur fait retraiter ses unités par le bord de l'hexagone opposé à l'action ennemie qui a causé le SYR. Si ce premier hexagone est bloqué par le terrain ou les unités ennemies, il est possible d'en choisir un autre, le plus près possible du précédent. Si une unité ne peut pas faire retraite comme demandé, elle est éliminée.

17.4c Une unité effectuant un SYR conduit un mouvement en terme d'hexagones, pas en terme de points de mouvement. Un empilement uniquement constitué de véhicules (y compris les unités transportées ou tractées) doit exécuter un SYR de 6 hexagones. Les unités retraitant doivent traverser des hexagones traversables en mouvement normal et qui ne sont pas occupés par des unités ennemies. Tous les autres empilements doivent faire retraite de 3 hexagones. Si une unité ne peut pas faire retraite comme demandé, elle est éliminée.

17.4d Une unité doit effectuer un SYR globalement vers l'arrière et en direction de terrain Protecteur ou Partiellement Protecteur. Aucune boucle en arrière n'est autorisée et la retraite doit suivre raisonnablement un chemin en ligne droite. Si la retraite amène l'unité dans un hexagone Protecteur ou Partiellement Protecteur, le joueur peut s'il le souhaite arrêter la retraite dans cet hexagone.

17.4e Une unité effectuant un SYR génère des signaux mouvement pour des Tirs de Réaction.

17.4f Les marqueurs de mission d'artillerie attaquent les unités effectuant un SYR qui entrent dans leur Zone d'Attaque ou dans un hexagone adjacent.

17.4g Une unité qui entre dans un champ de mines lors d'un SYR est toujours attaquée par ce champ de mines, même si celui-ci a déjà été percé.

17.4h Une unité effectuant un SYR ignore tout résultat de moral obtenu au cours de ce SYR autre que Reddition. Les autres unités avec lesquelles elles peuvent se retrouver empilées au cours du SYR SONT affectées normalement par les résultats du moral.

17.4i SYR multiples. Les Tirs de Réaction peuvent générer des Tirs de Réaction en retour qui peuvent créer d'autres SYR sur d'autres empilements. Dans ce cas, on interrompt le SYR courant et on exécute le nouveau. Les joueurs peuvent marquer le SYR précédent avec un marqueur de pas de perte pour se souvenir de combien d'hexagones l'empilement doit encore faire retraite. Théoriquement, il n'y a pas de limite au nombre de réactions en chaîne de SYR.

17.4j Les unités éliminées à cause de pertes subies par un

© 2009 All Rights Reserved.

résultat Paralyzed et devant exécuter un SYR comptent pour le Moral du Bataillon.

17.5 Unités paralysées

Devenir Paralyzed est un état de moral plus sérieux que Suppressed.

17.5a Une unité Paralyzed souffre de toutes les restrictions d'une unité Suppressed (17.3a) et, en plus, ne peut pas :
- faire partie d'un SFA ou PFA
- tirer et effectuer des Tests AT lors d'un overrun
- effectuer un SYR volontairement

17.5b Une unité Paralyzed peut :
- tirer et effectuer des Tests AT lors d'un assaut

17.5c Une unité en mode Mouvement qui devient Paralyzed passe immédiatement en mode Tir, sauf si elle est embarquée dans un transport. Une unité montée sur un véhicule descend du véhicule, bascule en mode Tir et devient Paralyzed.

17.5d A moins que ce ne soit au cours d'un assaut, une unité Paralyzed reçoit un ou plusieurs autres résultats Suppressed ou Paralyzed sans aucun effet supplémentaire. Une unité Paralyzed qui reçoit un résultat SYR lors d'un Test de Moral et qui n'est pas embarquée dans un transport perd son statut Paralyzed et effectue le SYR. Pour les effets du moral lors d'un assaut, voir 22.0c.

17.5e Une unité Paralyzed qui récupère son moral devient Suppressed au lieu de Paralyzed (17.7).

17.5f Comme noté ci-dessus, une unité Paralyzed ne peut pas effectuer volontairement un SYR ou choisir d'effectuer un SYR avant un assaut. Elle peut seulement effectuer un SYR comme résultat d'un Test de Moral ou lorsque le transport dans lequel elle est embarquée doit effectuer lui-même un SYR.

17.6 Reddition (Surrender)

Le résultat reddition sur la Table du Moral représente une perte complète de résistance. On retire du jeu tout empilement qui se rend. Toutes les unités dans l'hexagone sont retirées de la carte, même celles qui ne sont pas normalement affectées par le moral. En d'autres termes, les blindés situés dans un hexagone qui se rend sont aussi détruits ! Les unités perdues par reddition comptent pour le Moral de Bataillon et de formation de véhicules.

17.7 Récupération du moral

A la fin de chaque Phase Action, un joueur peut, s'il le souhaite, faire récupérer ses unités marquées Suppressed ou Paralyzed. Les unités Paralyzed deviennent Suppressed, et les unités Suppressed perdent ce marqueur. Cela offre un signal moral au joueur adverse pour un Tir de Réaction (15.1c).

17.7a On suit la procédure suivante, empilement par empilement :
- Le joueur actif retire les marqueurs Suppressed et remplace les marqueurs Paralyzed par des marqueurs Suppressed. Le nouveau statut des unités est utilisé dans tout Tir de Réaction résultant.
- Le joueur inactif peut alors faire feu sur chaque signal moral. L'unité qui a effectué la récupération doit être observée (7.1). Rappel : les unités marquées « Fired » PEUVENT effectuer de tels Tirs de Réaction. Cela peut amener les unités venant de récupérer un meilleur moral à redevenir Paralyzed ou Suppressed. Ainsi va la vie.

17.7b Une unité dans une Zone d'Attaque de l'Artillerie ne peut pas récupérer de l'état Suppressed ou Paralyzed.

17.7c Aucune unité n'est jamais obligée de récupérer son moral. Elle peut rester indéfiniment dans son état de moral.

17.7d Un empilement ne peut récupérer son moral qu'une seule fois par Phase Action.

Note de conception : La règle de récupération représente des unités clouées au sol par les tirs ennemis (ce qui explique pourquoi les unités marquées « Fired » peuvent effectuer ce type de Tirs de Réactions). Les joueurs doivent y penser à deux fois avant de faire récupérer des unités proches des positions ennemies.

17.8 Moral des véhicules

Un véhicule n'a pas de valeur de moral, mais les formations de véhicules (comme les bataillons de blindés) ont une valeur de moral et peuvent subir les effets du moral lorsque leurs chars commencent à disparaître. Le moral de chaque formation de véhicules débute à zéro. Ce moral peut ensuite augmenter sans limite mais ne peut pas tomber en dessous de zéro.

17.8a Chaque fois qu'un véhicule de la formation subit un pas de perte, on place un marqueur dans la première case carrée ou ronde (en commençant par la gauche) sur l'aide de jeu de la formation. Chaque fois qu'un marqueur est placé dans une case carrée, on additionne le chiffre inscrit dans la case (généralement 1, parfois 2 ou 3 pour les petites formations) au moral de la formation. Quand toutes les cases sont remplies, le joueur doit indiquer la nouvelle valeur du moral de la formation et retire tous les marqueurs de l'aide de jeu. Pour un jeu paru avant la sortie de la version 4.0 des règles, voir le site de MMP pour trouver les aides de jeu du moral des formations de véhicules.

17.8b A chaque point gagné par le moral de la formation de véhicules, on teste ce moral en lançant un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du moral de la formation, la formation a échoué son Test de Moral.

17.8c Toutes les unités d'une formation qui a échoué son Test de Moral sont immédiatement retirées de toute feuille d'ordre acceptée sur lesquelles elles se trouvaient, elles ont échouées à leur mission, deviennent non

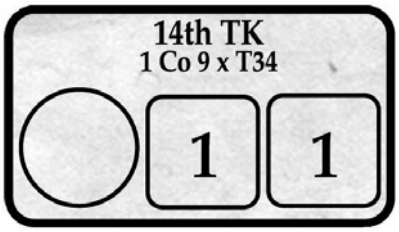
© 2009 All Rights Reserved.

assignées et doivent exécuter leurs Instructions en Cas d'Echec (6.11).

17.8d Les formations de véhicules récupèrent leur moral comme des bataillons d'infanterie (17.7). A chaque heure pile, on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur du moral de la formation, on retire un à cette valeur. Des unités sur un ordre d'attaque, avec une mission d'attaque, ne peuvent pas tenter de réduire leur moral de formation.

17.8e On double la valeur inscrite dans une case carrée si la formation a déjà perdu au moins la moitié de son total de pas de perte lorsque la nouvelle perte est appliquée.

17.8f Les pertes de véhicules non assignés à un moral de véhicule (comme des QG ou des chars de reconnaissance) sont ignorées.



Exemple : Une formation soviétique fraîche de neuf T-34 a un moral de formation comme indiqué. Un empilement de cette formation est pris pour cible et perd trois pas. Le joueur actif place un marqueur dans la première et la seconde case. En plaçant ce deuxième marqueur il ajoute un au moral de la formation, donc le joueur doit tester le moral. Il lance un dé, obtient un 3 et réussit donc le test. Il place maintenant le troisième marqueur, de nouveau dans une case carrée, ce qui ajoute un point au moral (maintenant de 2).

Après avoir noté la nouvelle valeur du moral, le joueur retire tous les marqueurs de l'aide de jeu (qui était pleine) et doit de nouveau tester le moral de la formation. Cette fois-ci, le résultat est 2. Le test est échoué. Cet échec est indiqué sur la feuille d'ordre de la formation. Toutes ces unités sont maintenant non assignées et doivent exécuter leurs Instructions en Cas d'Echec.

Note de conception : Comme les formations de véhicules sont de tailles variables (de 3 à 30 véhicules), l'aide de jeu de chaque formation comptabilise les pertes selon la taille de la formation.

18.0 Artillerie

Les Missions d'artillerie sont tirées au cours de la Phase de Support Aérien et d'Artillerie. Au cours de leur sous-phase, les joueurs placent leurs Missions d'artillerie et lancent les dés sur la Table d'Ajustement des Tirs d'Artillerie pour chaque Mission. Après que toutes les Missions aient été ajustées, les joueurs exécutent toutes les attaques, résolvant toutes les attaques dans un hexagone avant de passer au suivant. Chaque hexagone est attaqué en une seule attaque combinée, par un tir de zone (somme de toutes les valeurs des différentes Missions affectant l'hexagone) et un tir ponctuel sur les unités P-Targets, résolu sur la Table des Tirs Ponctuels de l'Artillerie.

Les Missions d'artillerie n'ont pas besoin d'être programmées à l'avance, à moins que cela ne soit spécifié. On ignore les délais de tirs (Called Fire Delays) indiqués dans les anciens jeux de la série.

18.1 Généralités

18.1a A moins que cela ne soit spécifié par ailleurs, l'artillerie peut atteindre n'importe quelle cible sur la carte.

18.1b Une batterie peut exécuter un tir HE (continu ou rapide) ou un tir de Fumée, plus une mission d'illumination, au cours d'un seul tour. Le nombre de canons dans la batterie n'a aucun effet sur les possibilités de cette batterie et sur les munitions dépensées (exception : voir l'artillerie sur carte en 24.6).

18.1c Une fois annoncée et placée sur la carte, une Mission d'artillerie ne peut pas être annulée.

18.2 Munitions

Chaque scénario donne les munitions disponibles sous la forme de tirs de batterie et correspond à la quantité de munitions nécessaires pour effectuer le tir d'une Mission d'artillerie. Les munitions des tirs de batterie sont données en HE (High Explosive), Fumée (Smoke) et illumination (Illum). Dans les jeux anciens (2-01 à 2-05), les munitions indiquées étaient calculées différemment. Il faut donc diviser le total en HE et en fumée par 4. Par contre, les munitions pour les Illum sont inchangées.

18.2a Les joueurs doivent noter leur stock de munitions restant, selon le type de munition et le calibre des canons. On élimine la quantité de munitions nécessaire à une Mission d'artillerie après résolution du tir. Un joueur ne peut jamais utiliser plus de tirs de batteries qu'il n'en a de disponible, que ce soit à cause du nombre de batteries ou des munitions disponibles.

18.2b Chaque Mission ne peut utiliser qu'un seul type de munition.

18.2c Un marqueur de Barrage de Batterie coûte les munitions d'un tir de batterie, que ce soit une Mission HE normale ou une Mission Continue. Un marqueur de Barrage de Bataillon (et donc de Mission) requiert les munitions de trois batteries. Les Missions HE à Tir Rapide (Fast Fire Missions) coûtent trois fois le nombre de munitions pour le type de Mission exécutée.

18.3 Exécution de Missions d'artillerie

1 placer les nouvelles Missions

Chaque joueur (selon l'ordre découlant de l'initiative) commence par retirer de la carte ses Missions Continues du tour précédent. Ensuite, il place sur la carte les marqueurs de Barrage et d'Illum de toutes les Missions

© 2009 All Rights Reserved.

d'artillerie qu'il souhaite tirer, dans les hexagones cibles de son choix, mais pas plus d'un Barrage par hexagone. A ce moment là, le joueur doit déclarer le type de chaque Mission. Les missions d'Illum ne sont pas ajustées, elles sont automatiquement placées dans l'hexagone cible et les marqueurs d'Illum sont tout de suite fonctionnels et peuvent donc être utilisés pour l'ajustement des autres Missions.

2 Ajustement

Selon l'ordre de l'initiative, chaque joueur lance les dés pour chacune de ses Missions sur la Table d'Ajustement de l'Artillerie (Artillery Adjustment Table), dans l'ordre qu'il souhaite. Les marqueurs de Barrage sans LdV jusqu'à un observateur valide sont automatiquement un résultat « pas de tir » (No Shoot).

3 Effet du tir (Fire for Effect)

On remplace toutes les Missions de Fumée réussies avec un marqueur de Fumée de niveau 2. On résout ensuite les attaques dans chaque hexagone occupé par des unités. L'attaque a lieu dans chaque hexagone contenant des unités A-targets ou B-Targets avec un total combiné de tous les marqueurs de Barrage (des deux joueurs !) dans ou adjacents à l'hexagone, en utilisant la Table des Tirs. Toute unité P-Targets dans la Zone d'Attaque d'un marqueur est attaquée sur la Table des Tirs Ponctuels de l'Artillerie. Les éventuels Tests de Moral ou Tests de Moral de véhicules sont exécutés après résolution de toutes les attaques d'artillerie. Chaque joueur conduit les attaques contre les empilements ennemis, quelle que soit la nationalité du marqueur d'artillerie.

4 Marqueurs de Barrage retirés de la carte

Tous les marqueurs de Barrage qui ne sont pas des tirs Continus sont retirés de la carte.

18.4 Observation

Toutes les Missions d'artillerie, hors Missions d'Illum, ont besoin d'un observateur ayant une LdV non bloquée jusqu'à l'hexagone cible. Lorsqu'une Mission est annoncée, l'observateur doit être identifié.

18.4a A moins que ce ne soit interdit dans les règles spécifiques, toute unité de n'importe quelle formation peut être observateur pour une Mission d'artillerie.

18.4b L'observateur doit être en mode Tir et avoir une LdV non bloquée jusqu'à l'hexagone cible. Il ne peut pas être Suppressed ou Paralyzed. Tout hexagone dans les limites de la Visibilité et de la LdV de l'observateur peut être désigné comme cible, qu'il y ait ou non des unités dans ou aux alentours de l'hexagone.

18.4c Les Missions d'illumination n'ont pas besoin d'observateur et peuvent donc être tirées dans n'importe quel hexagone de la carte.

18.5 Types de Mission

18.5a Missions HE. Il s'agit du type le plus classique, envoyer des salves d'obus rapprochées sur un hexagone cible. Une Mission HE double la valeur de puissance inscrite sur le marqueur du Barrage. La Zone d'Attaque d'une mission HE effectuée par une batterie est l'hexagone où est placé le marqueur de Barrage. Les hexagones adjacents à la Zone d'Attaque sont attaqués à demi puissance. Les marqueurs de Barrage des Missions HE sont retirés de la carte à la fin de la Phase de Support Aérien et d'Artillerie.

18.5b Missions de Bataillon. Une Mission de Bataillon est une Mission HE nécessitant le tir de trois batteries du même bataillon d'artillerie. Une batterie qui participe à un tir de bataillon dépense sa Mission de batterie pour ce tour. La Zone d'Attaque d'une Mission de Bataillon comprend l'hexagone cible ainsi que les six hexagones adjacents à celui-ci. Dans les anciens jeux de la série où des marqueurs génériques étaient utilisés pour l'artillerie, quand on détermine la valeur de puissance d'une Zone d'Attaque de l'artillerie pour un bataillon composé de batteries de différents calibres, on utilise le calibre le plus petit. Dans les jeux plus récents, la valeur de puissance combinée est directement renseignée sur le marqueur de bataillon.

18.5c Missions de fumée. Une batterie d'artillerie (pas un bataillon) peut utiliser la munition Fumée pour tirer de la fumée. Il n'y a pas de règle spéciale, on remplace juste la munition HE par de la fumée. On lance les dés sur la Table d'Ajustement de l'Artillerie et la Mission est réussie pour tout résultat autre que « no shoot ». Une Mission de Fumée peut dériver, si le résultat sur la table l'indique. Pour les caractéristiques de la fumée, voir en 19.0.

18.5d Missions d'Illum. Une batterie d'artillerie peut utiliser une Mission d'Illum pour éclairer le champ de bataille. Une Mission d'Illum ne compte pas comme la Mission de la batterie pour ce tour (c'est un bonus). Pour tirer une Mission d'Illum, on place simplement le marqueur Illum dans l'hexagone souhaité lors de la sous-phase 1 : placer les nouvelles Missions.

18.6 Modificateurs pour les Missions d'artillerie

Les missions HE, à la fois de batterie et de bataillon, peuvent être modifiées comme suit.

18.6a Missions Tir Rapide (Fast Fire Mission). Seuls les canons de calibre 122mm ou moins peuvent effectuer des Missions Tir Rapide. On déclare la Mission, lors du placement du marqueur, comme étant une Mission Tir Rapide. On dépense ensuite trois fois le volume de munitions que pour une Mission classique. On exécute la Mission comme une Mission HE, à ceci près que la valeur de puissance est doublée et qu'un modificateur s'applique sur la Table des Tirs Ponctuels de l'Artillerie. Oui, cela veut dire que les Missions Tir Rapide ont une puissance correspondant à

© 2009 All Rights Reserved.

quatre fois la valeur inscrite sur leur marqueur de barrage.

18.6b Mission Tir Continu. Une Mission Tir Continu étale son tir dans le temps plutôt que de tenter d'écraser sa cible rapidement. Le marqueur Barrage reste sur la carte tout le long du tour et n'est retiré que lors de la Phase Appui Aérien et Artillerie suivante. Une Mission Tir Continu dépense une munition par tir de batterie et attaque avec la puissance inscrite sur le marqueur. Une Mission Tir Continu peut être combinée avec une Mission Tir Rapide, en combinant alors les caractéristiques des deux types. Un bataillon, en Tir Rapide et Continu dépensera donc neuf munitions HE et attaquera à deux fois la valeur inscrite sur le marqueur.

18.6c Missions de Roquettes. Les Roquettes d'artillerie dérivent toujours de l'hexagone cible, sans utiliser la Table d'Ajustement de l'Artillerie. Un tir de Roquettes est toujours une Mission HE simple. On ne peut pas utiliser de Tir Continu ou Rapide. Les tirs de Roquettes n'ont d'effet que dans leur Zone d'Attaque, les hexagones adjacents à cette Zone d'Attaque ne sont pas affectés par les tirs de Roquettes.

Pour déterminer la dérive, on lance deux dés, le rouge pour la direction et le blanc pour la distance. On dérive alors le marqueur de Barrage dans la direction donnée par le diagramme de dérive sur la carte (scatter diagram) et du nombre d'hexagones donné par le dé blanc. Un tir de Roquettes ne tombe jamais directement dans l'hexagone cible.

Comme un tirs de Roquettes peut seulement être une Mission HE, pour tous les jeux publiés avec la version 4.0 des règles, la valeur doublée est directement inscrite sur le marqueur de Barrage. Pour les premiers jeux de la série, les Zones d'Attaque et les valeurs de puissance sont données ci-dessous. Dans les jeux plus anciens, ces valeurs sont indiquées dans les règles spécifiques.

Bloody 110 : Les tirs de Nebelwerfer ont une Zone d'Attaque d'un rayon de 5 hexagones et une valeur de tir de zone de 20 (doublée à 40 pour une Mission HE).

Objective Schmidt : Aucun.

Omaha : Les tirs de LCT-R ont une Zone d'Attaque d'un rayon de 8 hexagones et une valeur de tir de zone de 30 (doublée à 60 pour une mission HE).

18.7 Ajustement

L'Ajustement sert à déterminer si la Mission va dériver de son hexagone cible et si la valeur d'attaque pour un Bon Tir (good shoot) ou un Mauvais (bad shoot) va être utilisée. L'Ajustement est résolu sur la table d'Ajustement de l'Artillerie (Artillery Adjustement Table).

Après que chaque joueur ait placé ses marqueurs de Barrage sur la carte, chaque joueur (dans l'ordre de l'initiative) lance les dés sur la Table d'Ajustement de l'Artillerie et détermine la face du marqueur (good ou bad shoot) à utiliser. C'est à ce moment que la dérive est aussi déterminée. Les attaques sont résolues une fois que tous les marqueurs de Barrage ont été ajustés.

Les tirs de Roquettes sont toujours des good shoot et dérivent toujours. On n'utilise pas la Table d'Ajustement de l'Artillerie pour les tirs de Roquettes (18.6c).

18.7a Table d'Ajustement de l'Artillerie. On commence par prendre la valeur de base à utiliser sur la table pour l'artillerie effectuant le tir. Pour les jeux publiés à partir de la version 4.0 des règles, cette valeur est normalement indiquée dans les règles spécifiques. Pour les jeux plus anciens, on prend la valeur correspondant à la nationalité du tireur dans la table. On lance ensuite deux dés (11…66) et on regarde le résultat dans la table.

18.7b No shoot (pas de tir). Le marqueur est retiré de la carte et les munitions de ce tir sont ajoutées au total du joueur. Le tir a échoué et n'a même pas eu lieu.

18.7b Scatter (dérive). On lance alors un dé sur la table de Dérive de l'Artillerie (Artillery Scatter Table) pour voir à combien d'hexagones va tomber le tir. Sur un résultat de 1 à 3, le tir dérive d'un hexagone (lancer un dé pour déterminer la direction de la dérive), sur un résultat de 4 ou 5, le tir dérive de deux hexagones (lancer un dé pour déterminer la direction de la dérive) et sur un résultat de 6 le joueur adverse place le marqueur de Barrage dans tout hexagone à 3 hexagones au plus de la cible (la dérive n'a pas à être en ligne droite).

Toutes les Missions qui dérivent sont exécutées comme des bad shoots.

18.7d Bad shoot (mauvais tir). On retourne le marqueur de Barrage sur sa face bad shoot et la valeur de puissance bad shoot est utilisée pour résoudre l'attaque.

18.7e Good shoot (bon tir). On laisse le marqueur de Barrage sur sa face good shoot et c'est la valeur de puissance de cette face qui est utilisée pour la résolution de l'attaque.

18.8 Marqueur de Barrage et résolution du tir

Après que tous les marqueurs aient été ajustés, les joueurs exécutent leurs Missions de fumée et ensuite résolvent les attaques dans les hexagones ennemis dans l'ordre de l'initiative. Les premiers jeux de la série ne disposaient pas de marqueurs spécifiques (avec désignation de la batterie, du bataillon et de la puissance directement sur le marqueur). Pour ces jeux, il faut utiliser les marqueurs génériques inclus dans le jeu, chaque camp disposant d'une couleur différente.

18.8a Après résolutions de toutes les Missions d'artillerie, les joueurs retirent de la carte les marqueurs des Missions qui ne

© 2009 All Rights Reserved.

sont pas Continues.
18.8b Tant que le marqueur reste sur la carte, il attaque toute unité ou empilement qui entre dans un hexagone dans ou adjacent à la Zone d'Attaque du marqueur. Ces attaques n'affectent que les unités faisant mouvement, les unités déjà présentes dans l'hexagone ne comptent pas pour l'empilement et ne sont pas non plus affectées par ce tir. Tout modificateur de mouvement sur route est appliqué si applicable.

18.9 Tir indirect sur des cibles P-Targets

Les Barrages d'artillerie attaquent les unités P-Targets sur la Table du Tir Ponctuel de l'Artillerie (Artillery Point Fire Table).

18.9a Seuls les hexagones dans la Zone d'Attaque utilisent cette table. Les unités P-Targets adjacentes à la Zone d'Attaque ne sont pas touchées par le tir d'artillerie.
18.9b On lance deux dés pour chaque pas d'unité P-targets (et non pour les unités B-Targets) dans chaque hexagone attaqué par le Barrage. Si le résultat (après application des modificateurs) est supérieur ou égal au nombre indiqué sur la table, la cible est détruite. Cette même attaque est réalisée (toujours un jet de dés par pas dans un hexagone) quand une unité P-Target entre dans un hexagone situé dans la Zone d'Attaque d'un marqueur de Barrage.
18.9c Un échec sur la Table de Tir Ponctuel de l'Artillerie n'a aucun effet.

18.10 Tirs de Réaction durant la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie

Des signaux de Tirs de Réaction sont générés normalement lors de la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie.

18.10a Des signaux Mouvement peuvent survenir lors de la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie à partir d'unités effectuant des SYR. Ces Tirs de Réaction sont résolus normalement selon 15.1a, y compris les Tirs de Réaction en retour.
18.10b Lorsque de l'artillerie sur carte effectue une Mission d'artillerie, cela offre un signal Tir dans un des hexagones contenant au moins une des unités d'artillerie sur carte participant à la Mission. Le Tir de Réaction est exécuté après résolution de la Mission d'artillerie. Si les batteries d'artillerie sur carte effectuaient une Mission Continue et qu'à cause du Tir de Réaction il ne reste plus que deux batteries ou moins, alors le marqueur de Barrage Continu est retiré de la carte.

19.0 Fumée

La fumée bloque la LdV et amène des modificateurs sur certaines tables.

19.1 Effet de la fumée

19.1a Un marqueur de fumée crée un obstacle de hauteur infini dans l'hexagone où il se trouve ainsi que sur les bords de celui-ci. N'importe quel nombre de marqueurs de fumée peut se trouver dans un seul hexagone, mais plusieurs marqueurs ont le même effet qu'un seul.
Une unité peut toujours voir dans ou à partir d'un hexagone contenant un marqueur de fumée, dans n'importe quel but, y compris pour l'observation et les signaux de Tirs de Réaction. Mais une unité ne peut pas voir au travers d'un marqueur de fumée.
19.1b Un marqueur de fumée ne peut pas être placé dans un hexagone qui ne contient que de l'eau.
19.1c Un marqueur de fumée n'a aucun effet sur le mouvement.

19.2 Réduction de la fumée

Lors de la Phase de Nettoyage, on retire d'abord de la carte les marqueurs de fumée de niveau 1 placés par l'artillerie et ensuite on retourne les marqueurs de niveau 2 sur le niveau 1 (toujours placés par l'artillerie). Au début de chaque Phase Action, le joueur actif retire de la carte les fumées placées par ses mortiers et canons d'infanterie placés lors du tour précédent.

19.3 Marqueurs de fumée

Une Mission d'artillerie ne place un marqueur de fumée que elle effectue une Mission de Fumée.

19.3a Chaque Mission de Fumée génère un marqueur de fumée de niveau 2 dans l'hexagone de sa Zone d'Attaque.
19.3b Tous les hexagones adjacents au marqueur de fumée sont traités comme contenant aussi un tel marqueur.
19.3c Un marqueur de fumée peut aussi être placé par un mortier ou un canon d'infanterie, mais affecte uniquement l'hexagone dans lequel il est placé.

20.0 Mouvement

Les joueurs peuvent bouger toutes leurs unités, une partie seulement ou même aucune lors de leur phase action. Si ce mouvement génère un signal de Tirs de Réaction (15.0), les joueurs suivent immédiatement le cycle de la réaction (15.1a) pour ce signal, puis l'unité peut continuer son mouvement après la fin de ce cycle.

20.0a Seules les unités en mode Mouvement qui ne sont pas Suppressed, Paralyzed ou marquées « Fired » peuvent faire mouvement. Une unité qui a fait mouvement ne peut pas participer plus tard à un SFA au cours de la même phase.
20.0b Les unités peuvent faire mouvement individuellement ou empilées. Les empilements ne peuvent être créés pour le mouvement qu'au début de mouvement. Une unité ou un empilement doit terminer son mouvement pour cette phase avant qu'une autre unité ou un autre empilement ne bouge. Une unité ne peut pas sortir

© 2009 All Rights Reserved.

volontairement d'un empilement en mouvement, même si parfois cela peut être imposé par les résultats des combats et des Tests de Moral.

20.0c Chaque unité fait mouvement le long d'un cheminement continu d'hexagones (dans toutes les directions possibles), dépensant une partie de sa valeur total de Points de Mouvement à chaque hexagone entré ou bord d'hexagone traversé, selon la Table des Effets du terrain (Terrain Effect Chart) spécifique au jeu. Une unité ne peut pas dépenser plus de Points que sa valeur totale de Points de Mouvement. Exception : Si une unité est autorisée à faire mouvement, elle peut toujours dépenser tous ses Points de Mouvement pour entrer dans un hexagone adjacent, comme unique mouvement au cours de la Phase Action, si l'hexagone ne se trouve pas dans du terrain impassable, et ceci quel que soit le coût du mouvement.

20.0d Une unité ne peut pas conserver ses Points de Mouvement non dépensés ce tour pour un tour suivant ni les transférer à une autre unité. La seule possibilité d'assistance au mouvement d'une unité amie est lorsque les véhicules ou les transports sont utilisés pour le transport d'autres unités.

20.0e Les joueurs peuvent déplacer leurs unités comme ils le souhaitent, du moment qu'ils respectent l'ordre ou l'esprit de l'ordre ou des Instructions en Cas d'Echec que suivent les unités.

20.0f Les unités marquées TO (Tow Only, uniquement tractable) à la place de leur valeur de mouvement ne peuvent pas faire mouvement seules et doivent être tractées. Si elles sont forcées de faire mouvement par elles-mêmes (c'est-à-dire lors d'un SYR), elles sont éliminées. Ces unités ont un potentiel de mouvement de 2, potentiel qui ne peut être utilisé que pour changer de mode et pour le mouvement proportionnel avec leurs transports.

20.0g Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une unité ennemie, sauf lors d'un assaut ou un overrun. Les unités forcées de violer cette règle sont éliminées.

20.0h Des unités peuvent conduire un assaut ou un overrun empilées que si l'empilement existait au début de la Phase Action en cours (et pas au début de l'Impulsion de véhicule).

20.1 Effet du terrain sur le mouvement

Le terrain détermine le coût en Points de Mouvement pour entrer dans un hexagone ou passer au travers d'un bord d'hexagone, comme indiqué dans la Table des Effets du Terrain. Chaque jeu dispose de sa propre table. Pour les jeux les plus anciens sans table spécifique, on utilise la Table Générique. Le coût d'un hexagone est le coût pour entrer dans cet hexagone plus le coût de l'éventuel bord d'hexagone traversé.

20.1a Certaines particularités de la carte ne sont pas listées dans la Table des Effets du Terrain. Elles n'ont aucun effet sur le mouvement.

20.1b Changement d'altitude. Une unité qui, au cours de son mouvement, traverse une ligne de niveau solide (pas pointillée), ce qui inclut toute ligne située entre les deux points des deux hexagones (le précédent hexagone et celui entré, point du dernier hexagone exclu), ajoute +1 à la valeur du terrain entré pour chaque ligne traversée. Une unité qui utilise le mouvement sur route (20.1e) ne paie pas ce +1. Certains jeux de la série disposent de lignes de niveau pointillées (représentant généralement un intervalle en altitude de 10m, au lieu des 20m habituels). Ces lignes de niveau ne servent qu'à la détermination de l'altitude pour les LdV (8.2) et ne gènent en rien le mouvement.

20.1c <u>Mouvement des véhicules et lignes de niveau</u>. Une unité qui utilise le mouvement sur roues (wheeled) ou sur chenilles (tracked) ne peut pas entrer dans un hexagone contenant plus d'une courbe de niveau (hors ligne de niveau pointillée), sauf en utilisant le mouvement sur route (20.1e). Comme précédemment, on compte toutes les lignes situées entre les deux points centraux des hexagones adjacents (point du dernier hexagone exclu). Cette règle s'applique aussi aux Transports Intégrés (24.2), de même qu'aux véhicules et transports.

20.1d <u>Goulot d'Etranglement</u> (bottlenecks). Ces Goulots d'Etranglement sont des éléments du terrain qui limitent le mouvement et le dirigent à travers des hexagones ou bords d'hexagones, comme les ponts. Les ponts et les champs de mines percés sont TOUJOURS des Goulots d'Etranglement. Chaque jeu liste les éléments du terrain qui sont des Goulots d'Etranglement.

Une unité qui entre dans un hexagone ou qui traverse un bord d'hexagone contenant un élément du terrain défini comme Goulot d'Etranglement génère un signal de Tir de Réaction supplémentaire, en plus de celui généré par le mouvement lui-même. Donc le joueur adverse peut potentiellement effectuer deux Tirs de Réaction sur cette unité dans cet hexagone s'il le souhaite. Les deux tirs sont résolus à la suite l'un de l'autre, en résolvant complètement le premier avant d'attaquer le deuxième.

20.1e Les unités utilisant le mouvement sur route (ou assimilé, comme les chemins) ignorent le coût du terrain dans les hexagones traversés, ainsi que les courbes de niveau. Cela ne s'applique que pour un mouvement le long d'une route, hexagone après hexagone. Un mouvement le long d'une route rend les unités plus vulnérables aux tirs (modificateur négatif pour l'observation (7.1) et le tir (15.2)). Pour éviter ces pénalités, une unité peut faire mouvement le long d'une route mais en payant le coût du terrain (y compris les courbes de niveau), sans tenir

© 2009 All Rights Reserved.

compte de la route.
Exception : les unités effectuant un mouvement par roues ou chenilles ne peuvent pas effectuer un tel mouvement le long d'une route en payant le coût du terrain hors route, si elles doivent entrer dans un hexagone contenant plus d'une courbe de niveau ou si elles doivent entrer dans du terrain impassable (20.1c).
20.1f Certains hexagones ou bords d'hexagones sont impassables. Aucune unité ne peut entrer dans un hexagone contenant du terrain impassable à moins d'effectuer un mouvement sur route. Toutes les unités obligées d'entrer dans un hexagone contenant du terrain impassable sont éliminées.
20.1g Si plus d'un type de terrain (chacun avec un coût différent) est présent dans un hexagone, on applique celui qui coûte le plus de Points de Mouvement. On ajoute à cela le coût de la traversée du bord d'hexagone pour déterminer la valeur total en Points de Mouvement de l'hexagone.
20.1h Terrain « slow go » et « blocks ». Ces deux types de terrain ne sont plus utilisés.
20.1i Bois et forêt. Sur la carte, les symboles de bois ou de forêt peuvent n'occuper qu'une partie d'un hexagone. Un hexagone est considéré en bois ou forêt pour le mouvement et le combat dès que le symbole se trouve dans n'importe quelle partie de l'hexagone. La position exacte du symbole est utilisée pour la détermination de la LdV (8.1h).

20.2 Impulsions des véhicules.

Dans la règle générale, chaque unité ou empilement doit achever son mouvement avant qu'une autre unité ou un autre empilement ne puisse démarrer le sien. Les véhicules disposent de plus de flexibilité, car ils opèrent à un tempo plus rapide que celui des unités à pieds.

20.2a Les empilements constitués de véhicules et d'unités montées sur ces véhicules peuvent décomposer leurs actions en trois Impulsions par tour, qui peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre. C'est-à-dire qu'un joueur peut exécuter une Impulsion avec un empilement, puis faire mouvement avec d'autres unités et revenir sur l'empilement précédent pour effectuer ses deux Impulsions restantes plus tard lors de la Phase Action. Une unité de véhicules qui prend part à un SFA ne peut pas effectuer d'Impulsion de véhicule.
20.2b Une Impulsion de véhicules peut consister en un mouvement, en un basculage en mode Tir ou en un PFA. Une unité effectuant ainsi un mouvement peut dépenser un tiers de son potentiel de mouvement. Toute fraction est conservée et peut être dépensée dans la dernière Impulsion. Un véhicule utilisant les Impulsions peut faire mouvement lors de sa première Impulsion, basculer en mode Tir lors de la deuxième et effectuer un PFA lors de sa troisième, le tout au cours de la même Phase Action.
20.2c Un empilement peut exécuter deux Impulsions de mouvement consécutives, en dépensant le total de points de mouvement pour ces deux Impulsions (en arrondissant normalement). Dès que le total de Points de Mouvement dépensés est supérieur au potentiel de mouvement disponible pour une Impulsion, la deuxième est automatiquement démarré, y compris pour la règle du Tir de Réaction (15.3i).
20.2d Basculer en mode Mouvement ne coûte aucun PM et peut donc être exécuté lors de n'importe quelle Impulsion. Par contre, passer en mode Tir demande une Impulsion entière.
20.2e Des véhicules utilisant les Impulsions ne peuvent pas faire mouvement empilés avec des unités ne suivant pas les Impulsions de véhicules.
Exception : Les unités transportées (embarquées ou tractées) ne comptent pas pour cette restriction. De l'infanterie et des véhicules ne peuvent faire mouvement ensembles que s'ils débutent dans un même hexagone et ne peuvent pas utiliser les Impulsions de véhicules.
20.2f Des nouveaux empilements de véhicules peuvent se former lors des Impulsions. Si des véhicules entrent dans un hexagone contenant d'autres véhicules, l'ensemble de ces véhicules pourra faire mouvement ensemble lors d'une autre Impulsion (si tous ces véhicules ont bien sûr encore des Impulsions disponibles). Attention à bien suivre le nombre d'Impulsions dont chaque véhicule dans l'empilement dispose encore.

21.0 Champs de mines

Les champs de mines peuvent être utilisés pour empêcher le mouvement ennemi dans une zone de la carte ou pour diriger ce mouvement dans une zone de tir.

21.0a Une fois installé, un champ de mines attaque les deux camps de la même façon. Il n'y a pas de champ de mines « ami ».
21.0b Les unités qui utilisent le mouvement à pieds pour entrer dans un champ de mines subissent une attaque de tir de zone de force 18, modifié uniquement par l'empilement. Pour les unités qui utilisent le mouvement de véhicules pour entrer dans un champ de mines, on lance deux dés pour chaque pas et un résultat supérieur ou égal à 8 élimine ce pas.
21.0c Les champs de mines attaquent uniquement les unités qui entrent dans l'hexagone contenant le champ de mines, et non les unités qui sortent d'un champ de mines ou qui stationnent dans l'hexagone.
21.0d Les champs de mines « leurres » présents dans les premiers jeux de la série ne sont plus utilisés.

© 2009 All Rights Reserved.

21.1 Poser des mines

Les mines sont posées avant le début du jeu (si cela est indiqué dans le set-up du scénario) ou lorsqu'un ordre de Défense Préparée est accepté.

Lorsque les mines sont placées avant le début du jeu, le camp qui place ses pions le premier ne peut pas poser des mines dans un hexagone où le camp adverse peut placer ses troupes. Lorsqu'un ordre de Défense Préparée est accepté, le joueur peut poser un champ de mines pour deux platoons qui suivent l'ordre (arrondi à l'entier inférieur). Le champ de mines est alors placé au moment où l'ordre est accepté, à 4 hexagones ou moins des deux platoons qui l'ont générés. Cet hexagone doit aussi être à au moins 5 hexagones de toute unité ennemie.

21.2 Traverser un champ de mines

Une unité paie 2 Points de Mouvement supplémentaires pour entrer dans un champ de mines. Après qu'elle ait subi tout Tir de Réaction généré par son mouvement et/ou toute attaque d'artillerie qui s'applique dans l'hexagone, elle est attaquée par le champ de mines comme décrit en 21.0b, après quoi elle peut quitter librement l'hexagone.

Des unités ennemies occupant un champ de mines peuvent subir un assaut normalement, mais les unités effectuant l'assaut doivent subir l'attaque du champ de mines dès qu'elles entrent dans l'hexagone.

21.3 Percer un champ de mines

Percer un champ de mines permet aux unités qui entreront par la suite dans l'hexagone de ne plus être attaquées par ce champ de mines. Seules des unités d'infanterie non montées ou embarquées dans des véhicules peuvent essayer de percer un champ de mines. Elle peuvent le faire si elles débutent la Phase Action dans ou adjacentes au champ de mines et si le champ de mines ne contient pas d'unité ennemie.

21.3a Seules des unités d'infanterie non montées ou embarquées dans des véhicules, non Paralyzed et non Suppressed, peuvent percer un champ de mines. Ces unités doivent débuter la phase dans l'hexagone contenant le champ de mines ou adjacentes à celui-ci. Elles peuvent être en mode Tir ou en mode Mouvement. Si une unité en mode Tir essaie de percer un champ de mines, elle ne pourra pas conduire un SFA, PFA ou un Tir de Réaction au cours de cette même Phase Action.

21.3b Pour percer un champ de mines, le joueur doit déclarer l'essai de perçage et déplacer l'unité, dans le mode où elle se trouve, dans l'hexagone contenant le champ de mines (si elle ne s'y trouve pas déjà). Ceci est un signal Mouvement pour un Tir de Réaction, que l'unité soit en mode Mouvement ou en mode Tir. On résout alors tout Tir de Réaction et l'éventuelle attaque d'artillerie normalement.

21.3c Après cela, si l'unité essayant de percer le champ de mines se trouve encore dans le champ de mines et n'est pas Paralyzed ou Suppressed, l'essai de percement est tenté. L'unité est attaquée sur la colonne 9 de la Table des Tirs, en appliquant uniquement le modificateur d'empilement. Si l'unité survit à l'attaque et n'est pas Paralyzed ou Suppressed, elle a réussi à percer le champ de mines. Le marqueur du champ de mines est retourné sur son côté « champ de mines percé ».

21.3d Des unités peuvent entrer et sortir d'un champ de mines percé, dans toutes les directions, sans se faire attaquer par les mines. Malgré tout, une unité qui effectue un SYR ne peut bénéficier d'un champ de mines percé et est attaquée normalement par les mines. Un champ de mines percé est un Goulot d'Etranglement (20.1d).

22.0 Assaut

Un assaut peut se produire à tout moment lors de la Phase Action. Chaque assaut est résolu complètement avant de continuer. Ce combat n'affecte que les unités qui sont dans l'hexagone cible. Un assaut se termine toujours par la présence d'un seul des deux camps dans l'hexagone. Un assaut ne nécessite pas de dépense de point de Mouvement autre que le coût normal pour entrer dans l'hexagone cible. Un seul empilement à la fois peut effectuer un assaut à la fois.

Procédure :

1) L'attaquant annonce son assaut et l'hexagone cible. L'empilement qui va tenter l'assaut doit être en mode Mouvement et adjacent à l'hexagone cible.
2) Les défenseurs dans l'hexagone cible ont alors un Tir de Réaction Final contre l'empilement qui vient de déclarer l'assaut avant qu'il n'entre dans l'hexagone cible. Toute unité dans l'hexagone cible qui n'est pas Paralyzed ou Suppressed et qui peut effectuer un Tir de Réaction (y compris les unités marquées « Fired ») peut participer à ce Tir de Réaction Final. S'il le souhaite, le défenseur peut effectuer un SYR avec toutes les unités non Suppressed et non Paralyzed de l'hexagone cible au lieu d'effectuer un Tir de Réaction. Toutes les unités doivent alors effectuer le SYR, sauf les unités Paralyzed et Suppressed qui sont laissées derrière.
3) Si l'attaquant n'a pas subi un résultat Suppressed, Paralyzed ou SYR lors de l'étape 2, il déplace ses unités dans l'hexagone cible. Les défenseurs Suppressed dans

© 2009 All Rights Reserved.

l'hexagone cible retirent leur marqueur Suppressed. Les unités Paralyzed restent marquées Paralyzed. Si tous les défenseurs ont retraité, on passe directement à l'étape 7.

Note de conception : cela représente le manque d'appui dont souffrent les attaquants lors des derniers 80m les séparant de leur objectif.

4) Si l'hexagone cible se trouve dans ou adjacent à une Zone d'Attaque de l'artillerie, on résout l'attaque de l'artillerie sur les unités en assaut. On ignore les unités en défense dans l'hexagone. On utilise le modificateur du terrain de l'hexagone cible.
5) Si l'hexagone contient un champ de mines, celui-ci attaque maintenant les unités en assaut. Un champ de mines percé ne peut pas être utilisé par des unités en assaut. On utilise le terrain de l'hexagone cible pour tout modificateur de moral.
   Si au cours des étapes 4 et 5 l'attaquant reçoit un résultat Suppressed, Paralyzed ou SYR (ou est éliminé), l'assaut est terminé et les unités en assaut sont replacées dans l'hexagone précédent, dans leur mode actuel. Si un SYR a lieu, il débute dans l'hexagone cible de l'assaut.
6) On détermine ensuite l'ordre des tirs. Si AUCUNE unité d'un camp n'est Suppressed ou Paralyzed et si au moins une des unités du camp opposé est Suppressed ou Paralyzed, le camp qui n'a pas d'unité Suppressed ou Paralyzed résout son tir en premier. Sinon, les tirs sont résolus simultanément. L'infanterie peut aussi effectuer des Tests AT. Les unités P-Firers peuvent effectuer des tirs ponctuels ou des tirs de zone, mais pas les deux en même temps. Les Tests de Moral sont résolus immédiatement après les tirs. Si les tirs étaient simultanés, on résout les Tests de Moral et les Tests de Moral de véhicules après résolution de tous les tirs, en commençant par les tests de l'attaquant (si ces unités ont été éliminées ou ont effectué un SYR, le défenseur n'a pas à effectuer ses Tests de Moral mais doit toujours tester le moral de véhicules).
7) Les unités montées ou embarquées (des deux camps) peuvent débarquer et les unités en mode Mouvement (des deux camps) peuvent basculer en mode Tir, au choix des joueurs. L'attaquant décide en premier. On continue ensuite le combat en autant de rounds que nécessaire, en répétant les étapes 6 et 7, jusqu'à ce qu'un seul camp soit présent dans l'hexagone (que les unités ennemies aient été éliminées ou qu'elles aient été forcées à un SYR).

22.0a Seules des unités en mode Mouvement ayant encore suffisamment de Points de Mouvement pour entrer dans l'hexagone cible peuvent effectuer un assaut.
22.0b Les unités d'infanterie, les transports et les véhicules peuvent participer aux tirs lors d'un assaut, que ce soit en mode Mouvement ou en mode Tir. Les unités d'armes doivent être en mode Tir pour tirer. Les mortiers ne peuvent pas participer aux tirs lors de la résolution d'un assaut quel que soit leur mode.
22.0c Des unités Suppressed qui reçoivent un nouveau résultat Suppressed au cours d'un round de tirs lors d'un assaut doivent exécuter un SYR ou perdre un pas supplémentaire sur l'unité la plus grande (10.0f), au choix du joueur qui la possède. Des unités Paralyzed qui reçoivent un résultat Suppressed doivent effectuer un SYR (perdant ainsi la moitié de leurs pas, arrondi à l'entier supérieur, voir 17.4). Des unités Paralyzed qui reçoivent un nouveau résultat Paralyzed se rendent immédiatement (Surrender, 17.6).
22.0d Le joueur actif peut effectuer autant d'assauts qu'il le souhaite sur un même hexagone. Il peut choisir l'ordre qu'il souhaite pour ces assauts, en alternant d'autres actions et tirs.
22.0e Les tirs de zone lors des assauts n'affectent que les unités ennemies. Le modificateur d'empilement est calculé séparément pour chaque camp.
22.0f On ignore tout décalage négatif sur la table des tirs qui s'appliquerait en même temps aux deux camps (tel la nuit, les deux camps Suppressed, la fumée…).
22.0g Terrain. Si les deux camps ont des modificateurs négatifs pour le terrain, on annule suffisamment de décalages pour qu'un des camps soit à 0. Par exemple, dans un hexagone en terrain Protecteur, l'attaquant est en mode Tir (-3) et le défenseur est fortifié (dug-in, -5). On annule alors 3 décalages. L'attaquant se retrouve donc à 0 alors et le défenseur à -2.
22.0h Lors d'un assaut, les unités peuvent effectuer des Tests AT et des tirs réguliers dans l'ordre désiré. Tous les tirs de zone doivent être regroupés en un seul tir.
22.0i Après résolution d'un assaut, les unités de l'attaquant ne peuvent plus effectuer d'action (mouvement, PFA ou SFA). Elles peuvent par contre servir d'observateur pour un mortier ou effectuer des Tirs de Réaction.
22.0j Des unités non assignées (6.3a) ne peuvent pas initier un

© 2009 All Rights Reserved.

assaut.
22.0k Des véhicules participant à un assaut qui échoue à un Test de Moral de véhicules doivent immédiatement effectuer un SYR. Si d'autres unités restent dans l'hexagone, l'assaut se poursuit normalement (après résolution des Tirs de Réaction résultant du SYR).

23.0 Overrun

L'overrun est assaut destiné spécialement aux véhicules. Les véhicules entrent dans l'hexagone, font feu de toutes leurs armes et ressortent immédiatement de l'hexagone. Ce combat ne dure donc qu'un seul round, au lieu des nombreux rounds qui ont lieu lors d'un assaut.
Un overrun se déroule comme un assaut (22.0), avec les restrictions et modifications listées ci-dessous.

23.0a Seuls des véhicules et des transports (y compris leurs passagers) en mode Mouvement, avec suffisamment de Points de Mouvement restant pour entrer et sortir de l'hexagone cible, peuvent effectuer un overrun. Les unités montées peuvent tirer lors d'un overrun.
23.0b Les hexagones dont le coût est de plus de 3 Points de Mouvement pour l'empilement effectuant l'overrun ne peuvent pas subir un overrun. Les véhicules peuvent utiliser les routes pour conduire un overrun. Des unités utilisant des Transports Intégrés (à roues ou chenilles) peuvent conduire des overruns.
23.0c Lors d'un overrun, le terrain de l'hexagone cible est utilisé pour la résolution des combats. Les modificateurs de terrain sont utilisés normalement, contrairement à un assaut.
23.0d Il est possible d'effectuer autant d'overruns que souhaité sur un même hexagone au cours d'une même phase.
23.0e Des unités Paralyzed ne peuvent PAS tirer lors d'un overrun.
23.0f Les unités en défense ne peuvent PAS conduire de SYR au cours de l'étape 2, à la place d'effectuer le Tir de Réaction Final.
23.0g Le défenseur ne retire PAS les marqueurs Suppressed des unités de l'hexagone cible.
23.0h Après résolution de l'overrun, le joueur actif peut poursuivre le mouvement des unités ayant effectué l'overrun avec leurs Points de Mmouvement restants.
23.0i Sortir d'un hexagone après un overrun génère un signal Mouvement pour un Tir de Réaction.
23.0j Des unités utilisant le mouvement de véhicules par Impulsion peuvent effectuer des overruns en exécutant consécutivement plusieurs impulsions si elles n'ont pas assez de Points de Mouvement dans une seule Impulsion (20.2c).
23.0k Si un empilement a suffisamment de Points de Mouvement pour le faire, il peut quitter un overrun et en conduire immédiatement un autre dans l'hexagone suivant. Un tel mouvement (entre les deux overruns successifs) ne génère pas de signal Mouvement pour le Tir de Réaction.
23.0l Des unités non assignées (6.3a) ne peuvent pas initier d'overrun.

24.0 Unités spéciales

24.1 Transports

Les transports sont unités utilisées pour transporter d'autres unités. Les camions, wagons et half-tracks sont les transports habituels. Chaque unité de transport représente le nombre de véhicules nécessaire pour transporter l'équivalent d'un platoon. Les transports ont deux pas de perte, lorsqu'ils sont à pleine puissance. Un fond blanc autour de leur type indique leur statut de transporteur.
Une unité est considérée comme embarquée (ou tractée) si le pion du transport est au dessus du pion de cette unité. En tant que passager, une unité dépense en proportion autant de Points de Mouvement que son transport. Exemple, un transport avec 18 PM dépense 1/3 de son total, soit 6PM, alors une unité transportée d'une capacité de mouvement de 6 PM dépense aussi 1/3 de son total, soit 2PM.
Par simplicité, le terme « embarquer » est utilisé pour les actions d'embarquement, de débarquement, d'accrochage et de décrochage des unités tractées dans la suite des règles.

24.1a Un transport à pleine puissance peut embarquer jusqu'à cinq pas ou tracter jusqu'à deux unités tractables (canons AT, artillerie sur carte, mortiers lourds non déplaçable autrement et canons d'infanterie). Seules des unités A-Targets peuvent être embarquées. Un transport qui a perdu un pas ne peut plus transporter que trois pas ou tracter une unité. Les unités avec des Transports Intégrés ne peuvent pas être transportées par d'autres transports. Un transport ne peut pas transporter des pas d'unités A-Targets et tracter un canon en même temps.
24.1b Embarquer coûte 3PM au transport et 1PM à l'unité embarquant. Une unité doit être en mode Mouvement pour embarquer et reste dans ce mode tant qu'elle est transportée. Une unité Suppressed ou Paralyzed ne peut pas embarquer ou débarquer.
24.1c De l'infanterie embarquée peut tirer lors d'un assaut ou d'un overrun. Aucune autre unité embarquée ne peut le faire.
24.1d Si un transport est détruit, toute unité embarquée ou tractée par ce transport est automatiquement éliminée. Si le transport a subi un seul pas de perte, le joueur possédant le transport doit éliminer le nombre de pas correspondant aux unités transportées (voir 10.0g).
24.1e <u>Véhicules utilisés comme transports</u>. Les joueurs peuvent utiliser les chars et autres véhicules pour transporter des unités. Chaque pas d'un véhicule avec une valeur de défense de trois ou plus peut transporter deux pas d'une unité A-Target.

© 2009 All Rights Reserved.

Les véhicules avec une valeur de défense de deux ou moins ne peuvent transporter qu'un seul pas. Ces véhicules ne peuvent pas transporter un canon. Les véhicules empilés ensembles additionnent leur capacité de transport.
Les unités ainsi transportées sont traitées normalement pour le combat mais restent en mode Mouvement (24.1b).

24.2 Transports Intégrés

Dans les jeux les plus récents, de nombreuses unités ont des Transports Intégrés (le transport est intégré dans le pion).

24.2a Les unités avec Transports Intégrés en mode Tir sont considérées comme des unités de leur type (généralement B-0 Targets) mais comme leur transport lorsqu'elles sont en mode Mouvement (wagon, camion ou half-track). Ceci est important pour l'observation et le Tir de Réaction.
24.2b Certaines unités (comme les canons AT) peuvent dans certains jeux choisir entre le mouvement à pieds (elles sont poussées) et le mouvement par véhicules. Dans ce cas, la capacité de mouvement à pieds est indiquée en blanc sur le pion et la capacité de mouvement par véhicule est indiquée à côté, en noir pour le mouvement sur roues et en jaune pour le mouvement sur chenilles. Les camions, jeeps et wagons sont des B-0 Targets alors que les half-tracks sont des B-1 Targets.
24.2c Quand une unité avec potentiel de mouvement à pieds et potentiel de mouvement de véhicules passe en mode Mouvement, le joueur doit déclarer quel type de mouvement il utilise pour la phase (un seul peut être utilisé par phase). Ce type reste valide tant que l'unité ne bascule pas en mode Tir ou que le joueur ne déclare utiliser un type de mouvement différent dans une phase action ultérieure.
24.2d Une unité avec Transports Intégrés ne dépense pas de Point de Mouvement pour embarquer ou débarquer. Elle dépense ½ de sa capacité de mouvement pour passer en mode Mouvement.
24.2e Une unité avec Transports Intégrés ne peut conduire un SYR que si elle est déjà en mode Mouvement et utilise le type de mouvement par véhicules et non le mouvement à pieds.

24.3 Mortiers

Tous les platoons de mortiers ont deux pas de perte et sont sujets au moral. Ils peuvent effectuer des tirs indirects en utilisant d'autres unités comme observateurs.

24.3a Un mortier ne doit pas forcément avoir une LdV non bloquée jusqu'à sa cible. Par contre, il doit avoir un observateur approprié, du même échelon que le mortier (même compagnie pour un mortier de compagnie, même bataillon pour un mortier de bataillon ou pour un mortier d'une compagnie d'arme lourde). Une unité Suppressed ou Paralyzed ne peut pas servir d'observateur. Le mode de l'observateur n'a aucun effet sur la possibilité d'observer pour un mortier.
24.3b Un mortier ne peut tirer qu'une seule fois au cours de la Phase Action. Il peut aussi tirer une fois lors de la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie en réponse à un signal de Tir de Réaction. Un mortier non marqué « Fired » peut effectuer un Tir de Réaction du moment que l'observateur voit le signal. Un mortier ne peut pas tirer à distance nulle (donc lors d'un assaut ou overrun).
24.3c A la place d'un SFA, un mortier de calibre 3'' / 80mm ou plus peut tirer un marqueur fumée ou illum. Pour un illum, on choisit juste un hexagone à distance de tir du mortier (un observateur n'est pas nécessaire) et on place le marqueur dans l'hexagone. Pour la fumée, un observateur est nécessaire. Le joueur désigne l'hexagone cible, place un marqueur « Fired » sur le mortier et lance un dé sur la Table de la Fumée des Mortiers et Canons d'Infanterie (Mortar and Infantry Gun Smoke Table). Un marqueur fumée ou Illum ne peut pas être placé lors d'un Tir de Réaction.
24.3d Un mortier peut faire mouvement par lui-même ou être embarqué dans un transport. Les mortiers lourds (marqués TO, Tow Only ou uniquement tractables) ne peuvent pas faire mouvement par eux-mêmes mais doivent être tractés.

24.4 Canons anti-chars (AT)

Les canons AT sont des B-0Targets et P-Firers avec un moral de 3. Quand ils effectuent des tirs de zone, ils n'utilisent que la moitié de leur puissance de tir (arrondie à l'entier supérieur). On additionne d'abord tous les tirs des canons AT avant de diviser par deux.

24.5 Canons d'infanterie

Les canons d'infanterie sont des B-0 Targets et A-Firers à trajectoire haute avec un moral de 3. Les canons d'infanterie de calibre 100mm ou plus peuvent attaquer les unités P-Targets sur la Table des Tirs Ponctuels d'Artillerie (Artillery Point Fire Table, voir 18.9b).

24.5a Au lieu d'un SFA, un canon d'infanterie de calibre 100mm ou plus peut tirer un marqueur de fumée ou un Illum. Pour un Illum, on choisit juste un hexagone à distance de tir du canon (une LdV n'est pas nécessaire) et on place le marqueur dans l'hexagone. La fumée nécessite une LdV non bloquée et l'hexagone cible doit être à distance de tir du canon. Le joueur désigne l'hexagone cible, place un marqueur « Fired » sur le canon et lance un dé sur la Table de la Fumée des Mortiers et Canons d'Infanterie (Mortar and Infantry Gun Smoke Table). Un marqueur fumée ou Illum ne peut pas être ainsi placé lors d'un Tir de Réaction. On utilise les marqueur de fumée et Illum des mortiers pour indiquer la fumée et les Illum placés par les

© 2009 All Rights Reserved.

canons d'infanterie.
24.5b Pour un tir dans un hexagone contenant des unités P-Targets, on lance les dés sur la Table des Tirs Ponctuels d'Artillerie (Artillery Point Fire Table) pour chaque canon d'infanterie de calibre 100mm ou plus participant au tir.

24.6 Artillerie sur carte

Dans la plupart des jeux, l'artillerie est hors carte. Mais parfois, la situation impose d'avoir ces unités sur la carte. L'artillerie sur carte fonctionne comme sa cousine hors carte sauf sur les points suivants :

24.6a Les unités d'artillerie sur carte sont des B-0 Targets et des A-Firers à trajectoire haute avec un moral de 6. Selon le jeu, une batterie d'artillerie sur carte peut être représentée par plusieurs unités à un seul pas (c'est-à-dire un canon par pion) ou par une unité multi-pas (c'est-à-dire un canon par pas).
24.6b En tir direct, une unité d'artillerie sur carte est traitée comme un canon d'infanterie et peut effectuer des SFA ou des Tirs de Réaction normalement. Une unité à un seul pas est traitée exactement comme un canon d'infanterie (24.5), sauf qu'elle ne peut pas tirer de fumée ou d'Illum (24.6d). Pour une unité multi-pas, tous les pas de l'unité doivent tirer ensemble avec une valeur de tir en zone égale à la valeur inscrite sur un pion multipliée par le nombre de pas actuel de l'unité. Si aucune valeur n'est indiquée sur le pion (cas des jeux les plus anciens), on utilise les valeurs suivantes :
Moins de 100mm : 4 [distance 14]
100 – 130mm : 6 [distance 24]
131mm et plus : 8 [distance 40].
24.6c Si au moins un canon d'une batterie effectue un tir direct au cours d'une phase, la batterie dépense l'équivalent d'un tir de batterie en munition, quel que soit le nombre de canons ayant tirés.
24.6d Les unités d'artillerie sur carte ne peuvent tirer de la fumée ou un Illum qu'en effectuant une Mission d'artillerie.
24.6e Pour effectuer une Mission régulière d'artillerie, une batterie d'artillerie sur carte doit disposer d'encore au moins deux canons/pas en mode Tir, non marqués « Fired » et non Suppressed ou Paralyzed.
24.6f Après qu'une batterie d'artillerie sur carte ait effectué une Mission d'artillerie, même si le résultat a été un No-Shoot, la ou les unités de la batterie ayant participé à la Mission sont marquées « Fired ». Les canons sur carte participant à une Mission d'artillerie génèrent des signaux de Tir de Réaction normalement, même si ce tir n'a pas lieu dans la Phase Action. On exécute les Tirs de Réactions après résolution de la Mission d'artillerie. Si ces Tirs de Réaction amènent le total des canons participant à la Mission (pas de perte, Suppressed ou Paralyzed) à moins de deux, on retire immédiatement de la carte le marqueur de Barrage d'une Mission Continue (18.10b).
24.7 Canons AA
Les canons AA sont indiqués AA sur leur pion. La majorité des canons AA sont des A-Firers, quelques uns des P-Firers, comme le canon de 88mm de la Flak allemande. Les canons AA sont toujours des tireurs à trajectoire basse (voir 11.2b). Ils peuvent aussi affecter les Sorties Aériennes (voir 25.0). Comme les canons AT et les canons d'infanterie, les canons AA sont des B-0 Targets avec un moral de 3.

25.0 Avions

Lorsqu'un soutien aérien est disponible, il est donné sous la forme de Sorties. Une Sortie est une attaque d'un avion contre une unité ou un hexagone. Dans les jeux les plus anciens, le terme « runs » est employé. Chaque « run » correspond à une seule Sortie.

25.1 Sorties

Les Sorties ont lieu lors de la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie du joueur. Le joueur place toutes ses Sorties sur la carte et les résout ensuite une par une, dans l'ordre de son choix.

25.1a A chaque tour où une ou plusieurs Sorties sont disponibles, le joueur les utilise toutes dans la Phase de Soutien Aérien. Il place chaque pion dans un hexagone. Il n'y a pas de limite sur le nombre de Sorties qui peuvent être placées dans un même hexagone.
25.1b Les Sorties utilisent leur valeur de tir en zone pour effectuer un tir en zone dans un hexagone. Une Sortie est un tir observé à trajectoire haute et subit les modificateurs de terrain, cible et d'empilement sur la Table des Tirs. La valeur de tir ponctuel d'une sortie est une valeur à atteindre au dé pour détruire les unités P-Targets et B-Targets. Ces deux types de tirs ne peuvent pas être combinés dans une même sortie. Le joueur doit annoncer quel type de tir il utilise avant de le résoudre. Une fois annoncé, le joueur perd la possibilité d'effectuer l'autre type de tir pour cette Sortie.
25.1c La valeur de tir ponctuel demande un jet de deux dés. Le joueur choisit une unité cible et modifie le jet de dés selon les modificateurs de la Table des Tirs Ponctuels des Sorties. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de la Sortie, la cible est détruite. Tout autre résultat n'a aucun effet.
25.1d Les véhicules détruits par des Sorties comptent pour le Moral des véhicules.
25.1e Canons AA. Le joueur adverse peut défendre les hexagones cibles de Sorties avec ses canons AA n'ayant pas tiré. Un tel canon AA ne doit pas être marqué « Fired » et doit être en mode Tir. Le joueur déclare que le canon AA va tirer contre la Sortie et le marque « Fired ». Un tel tir AA génère un signal tir pour un Tir de Réaction. Un seul canon AA peut tirer sur une Sortie. Il doit avoir une LdV jusqu'à l'hexagone cible et peut tirer jusqu'à sa distance de tir (pour un A-Firer) ou à longue

© 2009 All Rights Reserved.

distance (pour un P-Firer).

25.2 Résolution d'une Sortie

On résout une Sortie comme suit :
1) Le joueur place toutes ses Sorties disponibles pour ce tour.
2) Pour chaque Sortie, on suit la procédure suivante :
- La Sortie est identifiée et son type de tir annoncé.
- Le joueur adverse annonce un éventuel tir d'un canon AA. Ce canon est marqué « Fired » et un éventuel Tir de Réaction est résolu. On applique ensuite le modificateur du canon AA sur la Table de Succès des Sorties (Sortie Success Table), même si la canon a été éliminé par le Tir de Réaction ou a subi un résultat au moral.
- Un observateur peut être spécifié. Ce doit être une unité amie, à 6 hexagones ou moins de l'hexagone cible de la Sortie ayant une LdV non bloquée jusqu'à cet hexagone, en mode Tir, ni Suppressed ni Paralyzed. Un observateur n'est pas obligatoire, mais il empêche un modificateur négatif sur la Table de Succès des Sorties.
- Le joueur lance un dé sur la Table de Succès des Sorties et applique les modificateurs. Si le résultat et supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la table, l'attaque peut être résolue. Dans le cas contraire, la Sortie est dépensée mais aucune attaque n'a lieu.
- L'attaque est résolue. Si plus d'une Sortie ont été placées dans un même hexagone, chacune est résolue séparément.

Note : « Full woods hex » (hexagone complet de bois) veut dire que l'hexagone cible est complètement rempli de bois ou forêt (mais pas de « orchard » ou vergers) et n'est traversé par aucune route. Des cibles dans de tels hexagones sont très difficilement observables par les airs.

26.0 Nuit

La difficulté des opérations militaires de nuit est impossible à décrire correctement. La tombée de la nuit ou le levé du jour (Dawn, Dusk and Twilight) sont les tours juste avant ou après la nuit. Ce ne sont ni des tours de nuit, ni des tours de jour. Au cours de ces tours, les règles suivantes s'appliquent, en plus des règles de jour :
1) La distance maximale de visibilité est indiquée sur le Turn Record Track.
2) Les règles et modificateurs de nuit ne sont pas applicables
3) Les Sorties ne peuvent pas être utilisées
4) Les Illum ne peuvent pas être utilisés

26.1 Effets de la nuit

26.1a Le maximum de Points qu'une feuille d'ordre peut accumuler lors d'un tour de nuit est de 2 (6 pour une feuille d'ordre de véhicules)
26.1b Les missions de nuit doivent être très clairement et sévèrement contrôlées par leur feuille d'ordre. Les joueurs doivent spécifier des axes de mouvement plus précis et utiliser toute autre mesure de contrôle.
26.1c La visibilité de nuit est de deux hexagones, si cela n'est pas indiqué dans les règles spécifiques.
26.1d Chaque tour de nuit représente une heure complète. Les tentatives de réduction du Moral de Bataillon ne peuvent avoir lieu que lors des tours pairs (20h, 22h, 24h, etc.).
26.1e Les Tests de Moral de nuit subissent des modificateurs supplémentaires. Les zones sous Illum n'ont aucun effet sur ce point.
26.1f Le tir de zone, le tir ponctuel et les Tests AT ont des modificateurs de nuit (même le tir d'artillerie est modifiée).
26.1g Les Sorties ne peuvent pas être utilisées la nuit.

26.2 Illum (Illumination)

Les tirs d'Illum permettent d'illuminer le champ de bataille.

26.2a Chaque tir d'Illum par une batterie d'artillerie ou un mortier génère un marqueur Illum.
26.2b Chaque marqueur Illum placé par de l'artillerie génère une zone illuminée d'un rayon de 5 hexagones centrée sur le marqueur Illum. L'observation s'effectue dans des conditions de jour dans cette zone illuminée et les effets de la nuit y sont réduites sur la Table des Tirs mais pas sur la Table du Moral. Chaque marqueur Illum placé par un mortier ou un canon d'infanterie génère une zone illuminée d'un rayon de 3 hexagones centrée sur le marqueur Illum. Lors des tours de tombée de la nuit ou de levé du jour, les marqueurs Illum ne peuvent pas être utilisés.
26.2c Tous les marqueurs Illum de l'artillerie sont retirés de la carte lors de chaque Phase de Nettoyage. Chaque joueur retire ses marqueurs Illum de mortier ou canon d'infanterie au début de sa Pphase Action.
26.2d Des unités dans la zone illuminée peuvent observer ou tirer sur des hexagones illuminés à toute distance (en respect des autres règles), mais ne peuvent observer ou tirer sur des hexagones non illuminés que s'ils sont adjacents à ces hexagones.

27.0 Mise en place d'un scénario (set-up)

Le livret de règles spécifiques de chaque jeu fournit les informations propres aux scénarios. Sauf avis contraire, les conventions suivantes sont utilisées :

27.1 Notes pour le set-up

27.1a « w/i X » veut dire que l'unité peut être placée à X hexagones de distance de l'hexagone listé.
27.1b Une unité peut être placée dans n'importe quel mode et elle peut être embarquée (ou tractée) ou non.
27.1c Les unités ne peuvent pas démarrer le jeu en dérogeant à la règle de l'empilement, à moins que cela ne soit spécifié dans les règles.

© 2009 All Rights Reserved.

27.1d A moins que cela ne soit spécifié, une unité débute un scénario à pleine puissance (sans perte).
27.1e Quand des pertes sont indiquées, elles sont réparties aussi équitablement que possible sur les unités listées. Elles sont données par type, et ne s'appliquent que sur ce type d'unités.
27.1f Les ordres historiques ne sont donnés qu'à titre indicatif. Les joueurs peuvent créer librement leurs feuilles d'ordre avant le début de la partie. Toutes les feuilles d'ordre écrites avant le début de la partie sont acceptées. A moins que cela ne soit précisé dans le scénario, les ordres ainsi rédigés peuvent être de tout type. Les joueurs ne peuvent pas démarrer la partie avec des ordres non acceptés. Ceux-ci ne pourront être rédigés qu'à partir du premier tour.

27.2 Renforts

27.2a Au début de sa Phase Action, un joueur place ses renforts dans les hexagones spécifiés en bordure de carte. Si cette zone est bloquée ou partiellement bloquée par les unités ennemies et/ou des Zones d'Attaque de l'artillerie, les renforts sont déplacés le long de la carte à 10 hexagones maximum de la zone d'entrée spécifiée.
27.2b Les renforts ne peuvent pas entrer sur la carte s'ils ne sont pas sur une feuille d'ordre acceptée ou s'ils n'exécutent pas des Instructions Préliminaires.
27.2c A moins que ce ne soit spécifié, tous les renforts entrent avec leur pleine capacité de mouvement. Il n'y a pas d'effet file indienne hors de la carte.
27.2d Les feuilles d'ordre rédigées pour des renforts avant le début de la partie sont automatiquement acceptées.
27.2e Les renforts peuvent être assignés à des feuilles d'ordres acceptées en début de jeu ou à des ordres rédigées en cours de partie qui suivent alors le processus classique d'acceptation.

27.3 Jouer en solitaire

Il est tout à fait possible de jouer aux jeux de cette série en solitaire. Bien qu'il manquera la tension de ne pas connaître le plan ennemi, cela peut être se faire en suivant scrupuleusement les ordres donnés, comme prévus lors de la rédaction de l'ordre.
Il est préférable d'utiliser les règles de commandement pour le jeu en solitaire. Le joueur n'a pas à « oublier » ce que fait l'ennemi, etc. Il doit juste jouer chaque camp (ordres et autres) du mieux qu'il peut. Ou rédiger plusieurs ordres pour chaque camp et en choisir un jeu au hasard.
Au cours de la partie, le joueur ne doit pas rédiger des ordres pour contrer directement les intentions ennemies qui n'apparaissent pas clairement par les mouvements sur la carte. Si le joueur le fait, il ne fera que détruire son plaisir de jouer. Il faut se rappeler que le système de commandement n'a pas été créé comme un instrument de limitation de l'intelligence, mais comme une limitation à la réactivité.
Il faut donc jouer les ordres dans l'esprit dans lequel ils ont été rédigés. Le joueur doit juste rédiger les ordres comme il l'entend et en suivre les conséquences. Le résultat sera un jeu qui écrira sa propre histoire, et que le joueur pourra apprécier. Jouer en solitaire avec les ordres historiques optionnels donnés dans chaque scénario peut permettre au joueur de se mettre dans la peau des chefs réels de la bataille.

Notes de développement de la version 4.0

Il s'est passé de nombreuses années depuis que la sortie de la version 3.1 des règles de la série et j'ai été impressionné de voir que le système TCS créé par Dean Essig a si bien tenu la distance. La version 4.0 n'est pas une correction d'un système buggé mais plutôt un ajustement à de larges situations, où la combinaison des armes était primordiale, impliquant de grandes formations de blindés, de même qu'un ajout de plus de nuances tactiques et l'élimination d'un certain nombre de questions mineures.
Par la suite, je vais brièvement expliciter quelques uns des changements importants dans les différents chapitres de règles, afin que les joueurs chevronnés de la série TCS qui n'auraient pas suivi les développements de la version 4.0 puissent s'y mettre rapidement.

2.0 Séquence de jeu. Le tir d'artillerie est de nouveau placé dans la Phase de Soutien Aérien et d'Artillerie, comme dans les anciennes versions de la série. Sa présence dans la Phase Action donnait trop de flexibilité aux joueurs et amenait des problèmes avec la fumée de l'artillerie et les illuminations. D'autre part, la Phase de Nettoyage a aussi perdu quelques étapes, basculées dans la Phase Action : les joueurs retirent maintenant leur marqueurs « Fired » au début de leur Phase Action et réduisent leurs unités Suppressed ou Paralyzed à la fin de cette même phase. Retrouver un meilleur moral est maintenant un signal de Tir de Réaction, qui peut maintenir plus longtemps qu'avant les unités avec un mauvais moral.

3.0 Unités. Des unités multi-pas pour les véhicules et l'artillerie seront maintenant la norme plutôt que l'exception. Les unités B-1 Targets ne peuvent pas être affectées par le tir de zone des unités d'infanterie. Les transports ont maintenant 2 pas plutôt qu'un seul, donc on ne voit plus disparaître tout un platoon lorsqu'un transport est touché. Maintenant, il faut deux pas de perte pour que cela arrive.
Les valeurs sur les pions ont été revues, ce qui permet d'avoir la valeur du moral sur les deux faces des pions des unités A-

© 2009 All Rights Reserved.

Targets. Un système de couleurs est utilisé pour indiquer le type de déplacement d'une unité (à pieds, à roues, à chenilles). De même pour indiquer une unité A ou P-Firer et si une unité A-Firer est à trajectoire haute ou basse. Les Transports Intégrés sont privilégiés, ce qui inclut des types de mouvement secondaires. Les canons AA ont un nouveau chapitre rien que pour eux, et peuvent maintenant apporter leur protection contre les Sorties ennemies.

5.0 Empilement. La valeur maximum d'empilement des véhicules est maintenant de 6 pas au lieu de 5.

6.0 Commandement. La nouvelle table de commandement réduit les écarts importants en probabilité de l'ancienne table. La règle des points de ralliement clarifie le traitement des unités sans ordre et le temps où elles doivent rester au même endroit. Les feuilles d'ordre de véhicules uniquement accumulent des points trois fois plus vite que la normale, ce qui augmente le tempo des chars. L'ordre de Mouvement a été modifié sur quelques points et est maintenant plus intéressant à utiliser qu'avant où il était plus utilisé comme des Instructions Préliminaires. Des unités en ordre de Mouvement ne doivent plus stopper au contact de l'ennemi et peuvent effectuer des overruns.
Les Instructions Préliminaires doivent maintenant être acceptées (comme un ordre de Mouvement) avant de pouvoir être suivies, donc les joueurs peu scrupuleux ne peuvent plus redéployer leurs formations instantanément en rédigeant un nouvel ordre avec Instructions Préliminaires. Et, sans doute plus important, les formations suivant un ordre d'Attaque ne peuvent plus essayer de réduire leur Moral de Bataillon, ce qui peut amener une attaque à s'arrêter d'elle même en cas de forte résistance. Les unités fortifiées (dug-in) ont aussi reçues quelques bénéfices, incluant des bonus à l'observation (y compris pour l'artillerie).

7.0 Observation. Les règles d'observation introduites dans le jeu « Semper Fi ! » ont été étendues et généralisées pour montrer la nécessité d'un assaut pour déloger des unités fortifiées dans du terrain favorable. Tirer en zone sur des unités non observées amène de sérieux malus et effectuer un tir ponctuel sur une unité non observée est impossible. Des unités fortifiées en terrain profitable peuvent parfois n'être observées qu'à distance nulle, ce qui donne lieu à toute sorte de dilemmes tactiques intéressants.

8.0 Ligne de vue. Les règles de LdV ont été complètement réécrites, et une toute nouvelle grille de LdV est incluse pour assister les joueurs dans la détermination de la LdV. Il y a maintenant différentes variantes proposées pour permettre aux joueurs de décider combien de temps ils veulent passer à la détermination de la LdV et la difficulté acceptable qu'ils souhaitent lors de cette détermination. L'apport de l'équipe de Consimworld sur ce sujet a été exceptionnel et je pense que nous avons trouvé un bon compromis entre jouabilité et précision avec toutes les variantes proposées.

11.0 Tir de zone. De nombreuses clarifications ont été apportées et l'effet inter-armes accentué. Il y a maintenant deux classes d'unités A-Firer : ceux à trajectoire basse et ceux à trajectoire haute, ce qui montre bien la différence entre le tir rasant d'un mitrailleuse et le tir en courbe de munition explosive par-dessus les obstacles du terrain. La diminution de la puissance de feu dépend maintenant aussi du tireur : les armes lourdes peuvent tirer sur de longues distances comparées aux armes légères et aux mitrailleuses des platoons d'infanterie. Les mortiers ne subissent pas de modificateur de distance, ce qui les rend mortels à longue distance mais ne les placent pas en tête de liste pour un tir à courte distance. Les nouveaux graphiques et explications du modificateur de Tirs Croisés (Cross Fire Modifier) le rendent plus clair et plus simple à utiliser. Les joueurs verront aussi qu'ils devront partir à l'assaut des unités fortifiées en terrain favorable, et ne peuvent pas simplement leur tirer dessus pendant plusieurs tours. Les tirs massifs sont aussi quelque peu découragés puisque grouper des tireurs avec des modificateurs de distance différents est pénalisé.

12.0 (et 14.0) Tirs ponctuels. Gros changements ici. L'ancienne Table des Tirs Ponctuels a été abandonnée et les tirs ponctuels sont maintenant résolus sur la même table que les tirs en zone. Le tir groupé est ici possible, mais comme pour les tirs de zone, l'augmentation des pertes n'est pas linéaire. Les possibilités d'infliger des pertes ont été diminuées de moitié par rapport à la 3.1, mais maintenant les unités P-Firers peuvent tirer trois fois au cours d'une même Phase Action au lieu d'une seule. Combiné avec la règle des Impulsions de véhicules (voir ci-dessous), cela donne aux combats de blindés un tout autre tempo et un autre cycle de décision, ce qui met en lumière une des différence majeure entre les combats blindés et ceux de l'infanterie. Sur la Table des Tirs, on compte maintenant le nombre d'unités P-Firers participant au tir, et plus leurs puissances de tir. La relation valeur de tir / valeur de défense est toujours traité par une différence, comme dans la 3.1. Les joueurs verront que la résolution du tir ponctuel est beaucoup plus rapide maintenant, ce qui permet de modéliser de gros engagements de blindés, sans ralentir le jeu.

15.0 Tir de Réaction. On trouvera de nombreux changements et additions dans ce chapitre. Le Tir de Réaction peut maintenant avoir lieu lors de la Phase de Soutien Aérien et

© 2009 All Rights Reserved.

d'Artillerie, en réponse au tir de l'artillerie sur carte et des tirs des canons AA contre les Sorties ennemies. Un nouveau Tir de Réaction Final est inclus aux assauts. Et récupérer un meilleur moral (retirer un marqueur Suppressed ou basculer un marqueur Paralyzed en Suppressed) est maintenant un signal de Tir de Réaction. Cela autorise l'attaquant à accentuer sa pression sur les défenseurs : les rendre Suppressed ou Paralyzed, puis avancer des troupes adjacentes à l'hexagone cible et les basculer en mode Tir. Si le défenseur tente de récupérer un meilleur moral, il devra subir un Tir de Réaction des troupes adjacentes. Oui, un autre point décisionnel dans les situations tactiques.

Un autre point important est le changement de position pour les signaux de Tirs de Réaction basés sur le mouvement : plutôt qu'au centre du bord d'hexagone traversé, le signal est maintenant au centre de l'hexagone entré. Cela simplifie le tracé de la LdV. De même, il faut noter le changement sur le mouvement d'une unité entre deux hexagones en terrain Partiellement Protecteur ou Protecteur qui demande au tireur d'avoir une LdV valide sur l'hexagone entré et sur l'hexagone quitté pour pouvoir effectuer un Tir de Réaction. La distance de tir et d'observation est déterminée à partir de l'hexagone entré. Cette solution permet de simplifier certaines situations gênantes. Le terrain sur le bord de l'hexagone peut tout de même être utilisé, au choix du tireur, ce qui rend la traversée de rivières et cours d'eau (souvent traité comme du terrain Billard) une action fort dangereuse.

Les véhicules peuvent maintenant effectuer des SYR en réponse à un signal au lieu de tirer, leur donnant ainsi une possibilité limitée de se sortir d'un mauvais pas avant qu'ils ne soient encerclés ou numériquement dépassés. De plus, un empilement peut effectuer un Tir de Réaction suite au mouvement d'un véhicule ennemi, mais seulement une fois par Impulsion, ce qui permet aux véhicules de traverser du terrain clair sans recevoir des tirs dans chaque hexagone.

17.0 Moral. La Table du Moral a subi de légères modifications. Le Moral de Bataillon a subi un autre changement : il n'est pas modifié à la suite de résultats sur la Table des Tirs mais tient maintenant compte des pertes réelles de la formation. Chaque pas d'infanterie et chaque groupe de trois unités d'armes perdu ajoute 1 point au Moral de Bataillon. Ce système devient un outil puissant qui se retournera contre ceux qui lancent leurs troupes dans les mâchoires de la mort sans faire attention aux survivants. Dès qu'un bataillon va commencer à subir trop de pertes, la valeur de son moral va augmenter ce qui obligera les joueurs à retraiter ce bataillon vers l'arrière pour le regrouper.

Les formations de véhicules ont maintenant leur propre moral qui agit comme le Moral de Bataillon. Lorsqu'un point de moral est appliqué, une formation de blindes doit lancer un dé. Si le test est raté, son ordre est automatiquement perdu et elle doit exécuter ses Instructions en Cas d'Echec. Les formations de blindés deviennent beaucoup plus friables qu'avant. Elles peuvent être forcées à quitter rapidement le champ de bataille, mais comme elles acceptent aussi leurs ordres plus rapidement, elles pourront revenir au combat. Cela ajoute de l'incertitude à la bataille et, une nouvelle fois, montre bien le tempo opérationnel différent entre les blindés et l'infanterie. Cela capture aussi parfaitement le phénomène qui est souvent décrit dans les rapports d'action de la Seconde Guerre Mondiale mais qui manque souvent aux jeux tactiques sur cette période.

La table de SYR a disparu et à la place les unités effectuant un SYR peuvent subir des Tirs de Réaction. Le résultat est que les unités peuvent retraiter sans dommage si elles ont un chemin de retraite sûr. Mais si elles sont encerclées, elles seront hachées sur place en effectuant leur SYR. L'ancienne règle du « Buttoned up » a aussi été retirée afin de fluidifier le système.

18.0 Artillerie. La règle d'artillerie a aussi été totalement réécrite, mêmes si les fondamentaux sont restés les mêmes. Une Mission normale ne laisse plus un marqueur en jeu pour le tour. Pour ce faire, les joueurs doivent utiliser une nouvelle Mission, le tir Continu. Les barrages HE attaque maintenant à 2 fois la valeur du marqueur, ce qui donne à l'artillerie plus de punch sur la Table des Tirs.

19.0 Fumée. La fumée de l'artillerie a maintenant un rayon de un hexagone seulement pour les deux tours où elle reste sur la carte.

20.0 Mouvement. Le changement majeur est ici l'addition des Impulsions de véhicules. Un véhicule peut maintenant conduire trois Impulsions par tour. Chaque Impulsion peut être un mouvement (à un tiers de la capacité de mouvement de l'unité) ou un tir ponctuel. Un véhicule peut faire mouvement au cours de sa première Impulsion, basculer en mode Tir (ce qui lui coûte sa deuxième Impulsion) et effectuer un tir ponctuel lors de sa troisième Impulsion. Cela crée un jeu dans le jeu pour les unités de blindés, qui voit ces unités se déplacer et faire feu à une vitesse plus rapide que les autres types d'unités, ce qui, une nouvelle fois, modélise précisément les actions lues dans les rapports après combats de la Seconde Guerre Mondiale. Cela souligne la plus grande vitesse opérationnelle des unités de blindés tout en conservant une interaction entre les blindés et l'infanterie au niveau de la 3.1. Les blindés rapides peuvent maintenant utiliser leur vitesse sans souffrir autant de Tirs de Réaction qu'avant et les canons AT

© 2009 All Rights Reserved.

peuvent maintenant survivre au contact des blindés plus longtemps qu'un seul tour (au moins en théorie).

22.0 Assaut. L'ancienne règle des assauts a été revue. Les véhicules et même les unités d'armes peuvent maintenant participer aux assauts, si le joueur le souhaite. Un nouveau système a été prévu pour savoir qui tire le premier lors d'un assaut, et d'autres modifications rendent les assauts beaucoup plus rapides qu'avec la 3.1.

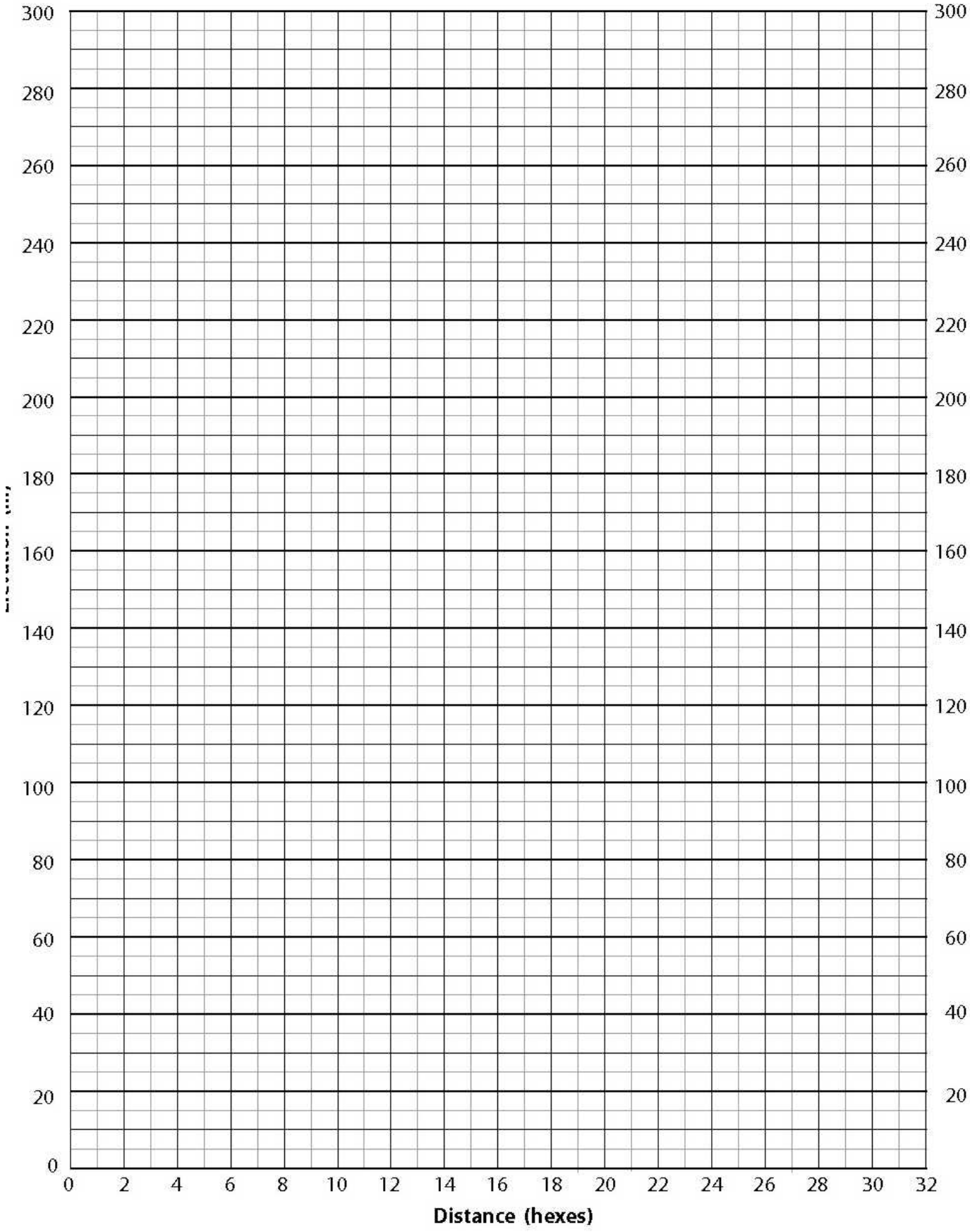
25.0 Avions. Les unités AA peuvent maintenant être utilisées contre les Sorties aériennes ennemies (de la même manière que dans les premières versions des règles). La table des Sorties a été aussi revue, rendant plus difficile le tir contre des unités pas directement au contact et en terrain Protecteur.

26.0 Nuit. Les Illum placés par des mortiers ont maintenant un rayon de 3 hexagones. Les règles pour les tours de tombée de la nuit ou de levé du jour ont été clarifiées.

Quel est l'effet de tous ces changements ? Un système de jeu qui se joue de manière plus fluide et qui est même plus historique que la déjà respectée 3.1. Les modifications/additions proviennent d'un important retour de nombreux joueurs de la TCS. J'ajouterais même que sans la communauté TCS sur Consimworld, cette réécriture n'aurait pas été possible. Je tiens à remercier sincèrement tous les joueurs de la TCS qui ont poussé pour de nouvelles améliorations et ont passé des heures à tester ces règles pour m'offrir leurs commentaires et points de vue. Bien que toutes ces règles soient un compromis entre la jouabilité et le détail, je pense que cette version 4.0 a globalement réussi à améliorer le système TCS vers des environnements riches en blindés, à traiter quelques points délicats et inconsistances et est au final un système de jeu tactique sur la Seconde Guerre Mondiale de pointe, permettant un système de jeu excitant et donnant en plus aux joueurs des leçons historiques riches.

© 2009 All Rights Reserved.

Line of Sight Grid



© 2009 All Rights Reserved.