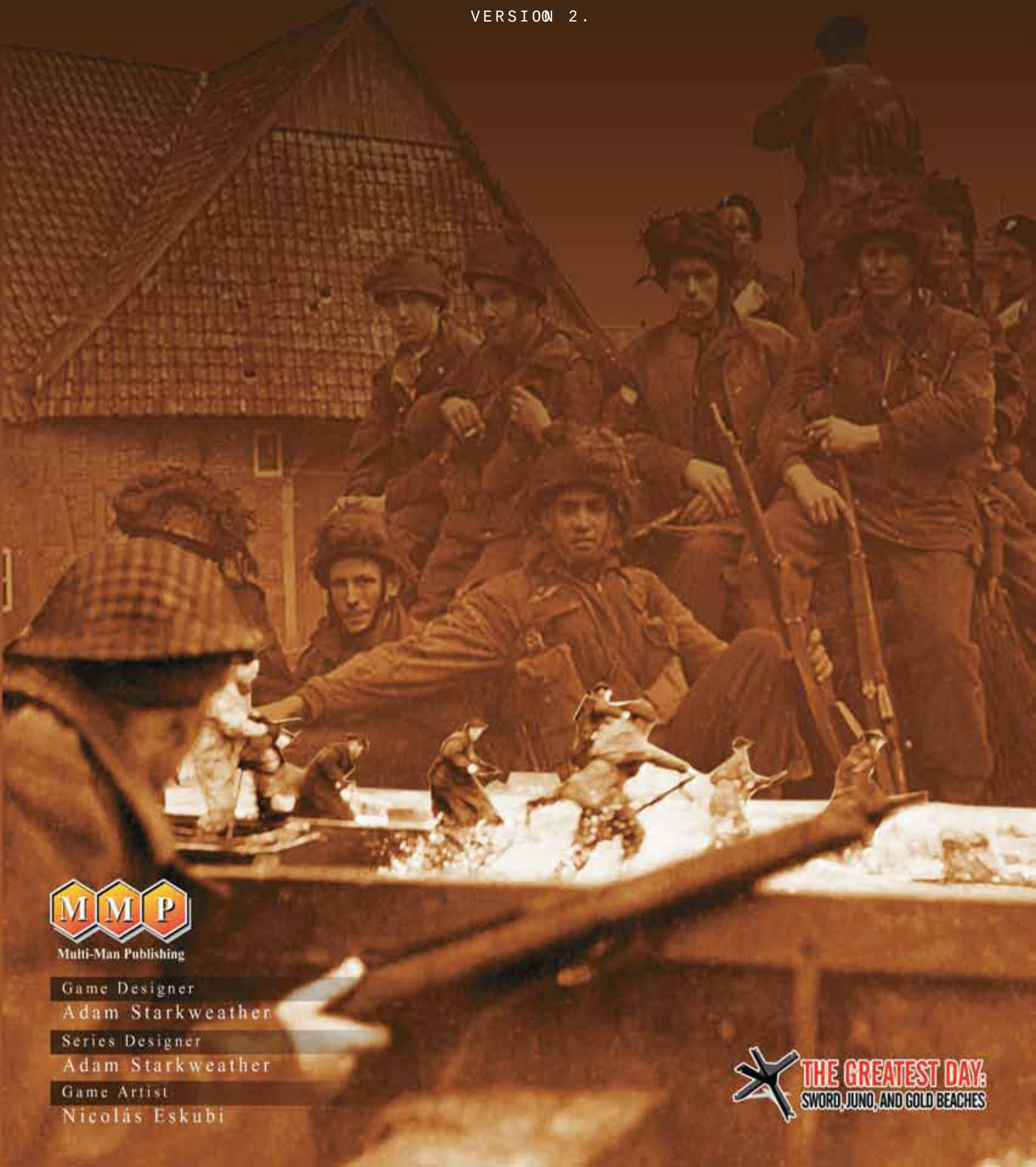
The Greatest Day:
Sword, Juno, and Gold Beaches
Exclusive Rules

VERSION 2.0



Multi-Man Publishing

Game Designer
Adam Starkweather

Series Designer
Adam Starkweather

Game Artist
Nicolás Eskubi

THE GREATEST DAY: SWORD, JUNO, AND GOLD BEACHES

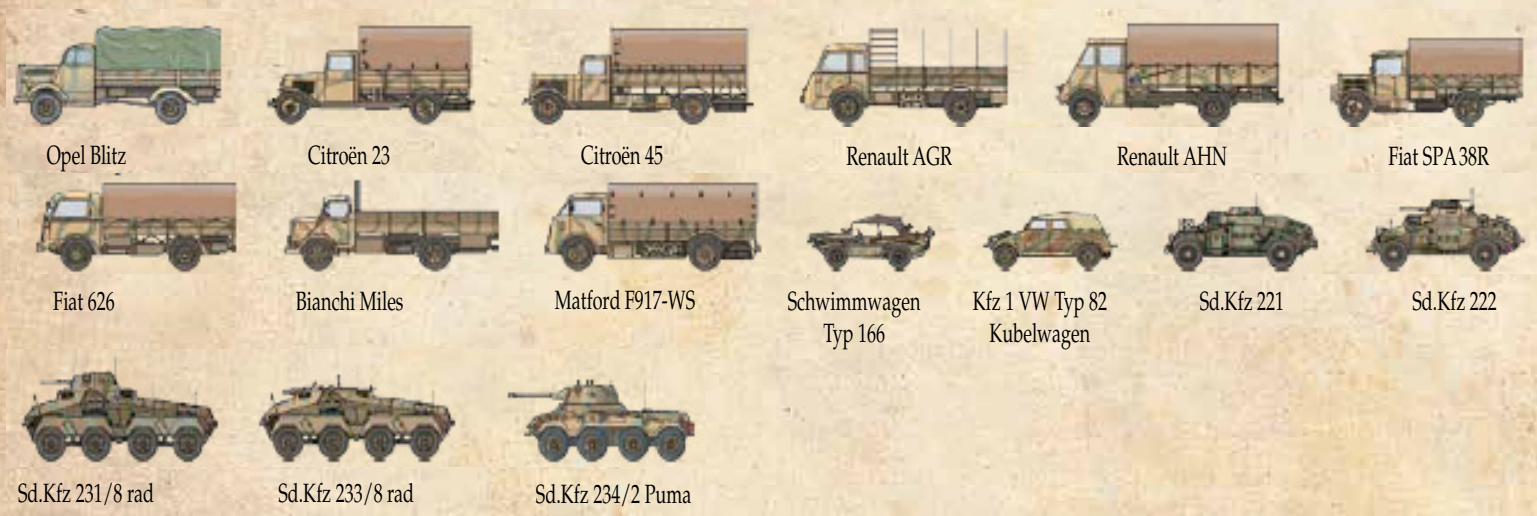
Légende des symboles et images

Allemands

Unités à Pied

Infanterie	Infanterie Motorisée	Infanterie Blindée	Bicyclette	Infanterie Ost	Médical	Génie	Génie à Bicyclette
Génie Motorisé	Génie Blindé	Sniper	Nachhut (section)	QG de Compagnie	QG de Régiment	QG de Bataillon	Hippomobile

Unités à Roues



Unités à Chenilles

Légende des symboles et images

sIG 38(t) Grille Ausf. H

LeFH 18/2 WespeM

10.5cm LeFH 18(Sf) Ausf. LrS(f)

15cm sFH13/1 (Sf) Ausf. LrS(f)

arder I

10.5cm LeFH 18(Sf) Ausf. 39H(f)

7.5cm PaK 40 auf 39H(f)

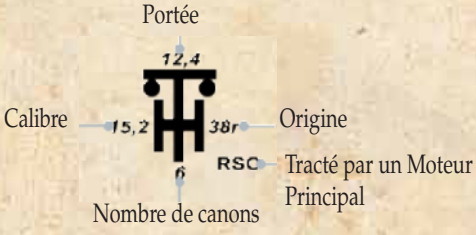
Pz.Kpfw VI Tiger Ausf. E

Pz.Kpfw V Panther Ausf. G

Unités de Canons

Flak	Flak Tractée	Canon AC	Canon AC Tracté	Mortier	Canon d'Infanterie Tract	busier Moyen	Obusier Tract
Artillerie Tractée	Nebelwerfer Tracté	Obusier en emplacement découvert	Obusier sous casemates (partiellement terminé)	Canons de Campagne sous casemates	Obusier sous casemates	Obusier en emplacement préparé découvert	Canons de Campagne en positions découvertes

Légende numérique des canons



Alliés

Unités à Pied

Infanterie	Armes Lourdes	Génie	Infanterie Blindée	Infanterie Parachute	Infanterie Planeur	Génie Aéroporté	Commandos	Commandos à Bicyclette	Arrière-Garde (section)	Para RG (section)

Unités à Roues

Bedford QL 4x2 3 Ton

AEC Matador 4x4 Tractor

Morris Quad

Scammell TRMU 6x4 Gun Tractor

Willys jeep

Staghound T17 E1

Humber Mk IV

Unités à Chenilles

Bren Carrier

MkII Wasp Flame Carrier

Armored Bulldozer

White Halftrack M5A1T

etrarch

Stuart Mk III

Stuart Mk V

Sherman Mk II

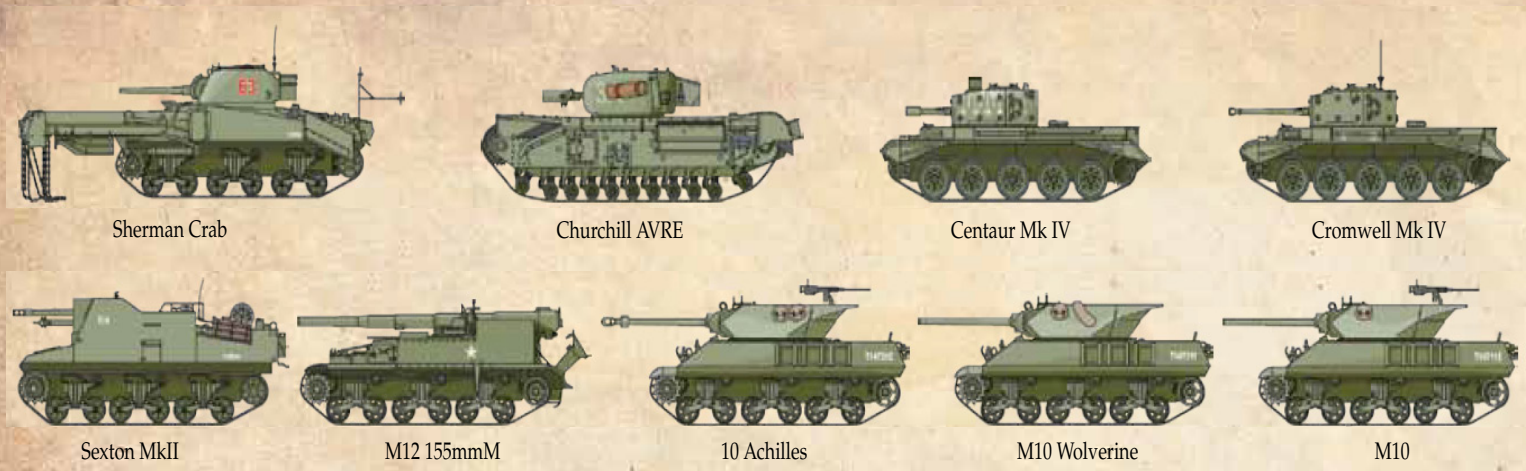
Sherman Mk III

Sherman DD (Skirts Lowered)

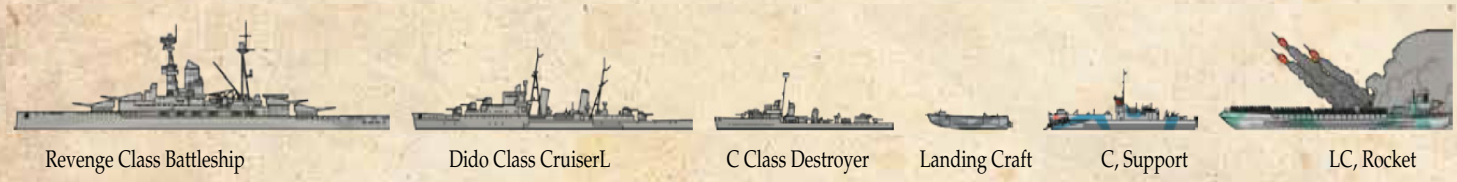
Sherman DD (Skirts Raised)

Sherman VC Firefly

Légende des symboles et images



Unités Navales



Unités de Canons

Mortier	Mortier à Bicyclette	Artillerie Légère	Artillerie Moyenne	Artillerie Lourde	Canon AC Léger	Canon AC Moyen	Canon AC Lourd

Autres Unités

La 79ème Division Blindée

A l'origine, la 79ème Division Blindée devait être représentée par divers typesde points à dépenser à la place de véritables compagnies. A cause de cela, Niko a dessiné plusieurs véhicules et bien que j'ai changé le fonctionnement de la 79ème, en voici quelques «funnies».

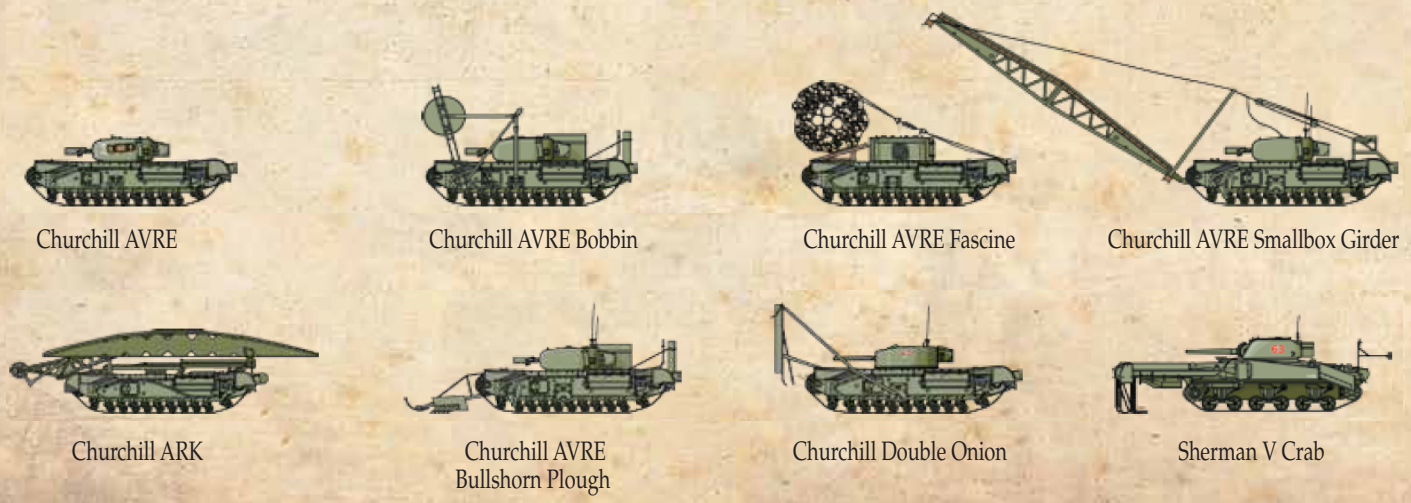


Table des matières

Matériel 6

1.0 Changements aux règles de la série 6

1.0 Nuit et Météo 7

1.1 Nuit 7

1.2 Météo 7

2.0 Terrain 7

2.1 Terrain dans l'hex 7

2.2 Eléments de côtés d'hex 11

2.3 Routes et Voies Ferrées 12

2.4 Ponts 15

2.5 Ruines 17

2.6 Ferry (optionnel) 18

3.0 Parachutages et Atterrissages de Planeurs ... 18

3.1 Quand sauter 19

3.2 Où sauter 19

3.3 Comment sauter 19

3.4 Traînards 21

3.5 Dinghies 23

4.0 Le Système d'Invasion Naval 24

4.1 Définitions et descriptions du SIN 24

4.2 Défense allemande sur les Caches de Plages 26

4.3 Effets d'une Plage non-Sécurisée ; Sécuriser une Plage ; et retrait d'un Cache de Plage 32

4.4 Forces d'Assaut 33

4.5 La procédure de Débarquement 36

4.6 Le Mulberry 40

4.7 La Séquence de Jeu Naval (SdJN) 40

4.8 Procédures du SIN 41

5.0 Barrages Routiers et Arrière-Gardes (Sperren et Nachhuten) 46

6.0 Evénements Aléatoires 46

6.1 Evénements 46

7.0 Mode Ferroutage 51

7.1 Entrer en mode Ferroutage 51

7.2 Sortir du mode Ferroutage 51

7.3 Restrictions du mode Ferroutage 51

7.4 Mode Ferroutage et combat 52

8.0 Evénements historiques spéciaux 52

9.0 Qualité de Troupe variable 52

10.0 Champs de Mines 52

10.1 Placement des Mines 52

10.2 Effet des Mines 53

10.3 Retirer les Mines 53

11.0 Limites de déploiement 53

12.0 Camions/Jeeps Divisionnaires 54

13.0 Attachement des Formations Indépendantes 55

14.0 Unités Auto-Commandées 55

15.0 Transport Abandonné 56

16.0 Règles spéciales allemandes 56

16.1 Lignes téléphoniques allemandes 56

16.2 Héros allemands identifiés 57

16.3 Bocage 57

16.4 Récupération de char 58

17.0 Règles spéciales alliées 58

17.1 Aviation alliée 58

17.2 Restrictions des tours de Nuit sur les armées du Commonwealth (mais pas la 6th Airborne Division ou les Unités de Commandos) 59

17.3 Commandos Royal Marines 59

17.4 Héros alliés identifiés 60

17.5 7th Armoured Division 60

17.6 79th Armoured Division 61

17.7 Composition des Brigades 61

17.8 Escadron Inns of Court 61

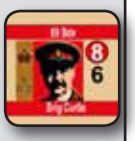
17.9 Assaut pendant le tour de Nuit 0700 du 5 juin 62

Bienvenue dans la barre latérale de ***The Greatest Day : Sword, Juno, and Gold***. Ici vous lirez des exemples et des explications de jeu, des notes du concepteur, des commentaires historiques et des conseils de jeu. Vous pourrez différencier les éléments par la couleur de fond. Les exemples et texte sur les règles sont en gris, les notes de conception en rouge, et le vert donne des conseils de jeu. Finalement, les notes et commentaires historiques sont en bleu.

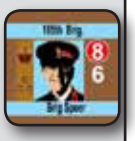
D'abord, présentons ceux qui ont contribué :

Adam Starkweather conçoit et développe des wargames depuis 12 ans et à conçu la GTS et The Greatest Day.

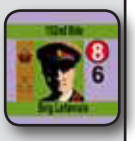
Mike Curtis est un chef pompier à la retraite et travaille maintenant comme analyste. Mike est l'un des principaux testeurs du jeu.



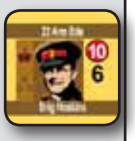
Bill Speer travaille comme concepteur de jeu dont les sujets vont de la Guerre de Sécession à la Seconde Guerre mondiale. Bill est aussi l'un des principaux testeurs.



Vicent Lefavrais est un bibliothécaire natif de Normandie. Vincent s'est occupé de la recherche de l'Axe pour le jeu.



David Hoskins est un gestionnaire de support informatique et est le principal chercheur allié pour le jeu.



Ce débarquement n'est rien d'autre que la phase d'ouverture de la campagne en Europe de l'Ouest. De grandes batailles nous attendent. J'appelle tous ceux qui aiment la liberté à se tenir avec nous. Que votre foi soit fervente – nos bras sont résolus – ensemble nous atteindrons la victoire.

Général Dwight D. Eisenhower

Matériel

Règles de la série

Livret de résumé et diagrammes

Règles exclusives

Livret de scénarios

Quinze aides de jeu

Piste des tours et table météo

Deux tables des résultats du combat identiques

Deux tableaux des effets du terrain identiques

Quatre cartes 56 x 86cm

Huit cartes 21 x 28cm

Seize planches de pions

Quatre dés à dix faces (2 blancs, 1 rouge, 1 bleu)

Errata de la carte

Sur la carte du scénario Némésis, 49.034 et 48.039 doivent être des Points d'Appui.

Il y a deux hexs 99.020. Le plus au sud devrait être 99.025.

L'hex 59.005 ne devrait pas avoir de contour blanc ; c'est un hex de Marais.

Règles de la Grand Tactical Series version 2.0

1.0 Changements aux règles de la série

Il y a eu quelques changements dans GTS depuis *The Devil's Cauldron, Where Eagles Dare* et *No Question of Surrender.* Les changements majeurs s'appliquent à l'artillerie, l'assaut et l'activation. Il y a d'autres petites choses, mais vous ne vous sentirez pas dépaysés si vous les apprenez. Les règles mises à jour de la série, version 2.0, devraient être utilisées avec ce jeu, et les suivants.

Les règles exclusives de The Greatest Day

Ce qui suit sont les règles exclusives pour *The Greatest Day : Sword, Juno, and Gold Beaches*. C'est le premier d'une série de trois jeux sur le débarquement au niveau de la compagnie, couvrant les 8 premiers jours. Le prochain jeu de la série sera

The Greatest Day : Utah Beach, qui couvrira le débarquement sur cette plage ainsi que les opérations des 101ème et 82ème Divisions Aéroportées. Finalement, nous publierons *The Greatest Day : Omaha Beach*. Ce dernier couvrira la célèbre plage et l'avance dans les terres, et fournira aussi des règles pour relier les trois jeux.

1.0 Nuit et Météo

1.1 Nuit

Dans ce jeu, le tour de nuit commence au tour suivant le tour 2100.

Il n'y a plus de pénalité de mouvement la nuit.

La distance maximale d'une Ligne de Vue de nuit est de 3 hexs (2 hexs s'il y a une tempête nocturne).

Toutes les forces de combat sont réduites de 2 la nuit (réduites de 3 s'il y a une tempête nocturne).

Toutes les Unités de la 6ème Division Aéroportée et de la 12. SS Panzer-Division gagnent un bonus de +2 à leur Valeur d'Assaut (uniquement) durant la nuit. Ainsi, combiné avec la réduction de la nuit, la Valeur d'Assaut de ces Unités aura un bonus net de +1 la nuit.

1.2 Météo

Seuls les états météo Clair, Couvert et Tempête peuvent se produire sur la Table Météo. Un fois déterminée, la météo reste la même pour toute la journée.

Voici un résumé de l'influence de chaque état météo sur le jeu :

Clair : pas de changements ; 18 Chasseurs-Bombardiers disponibles pour le joueur allié (voir 17.1).

Couvert : Comme Clair, sauf qu'il n'y a que 10 Chasseurs-Bombardiers disponibles au joueur allié.

Tempête : La distance maximale des Lignes de Vue est de 4 hexs (réduite à 2 hexs en cas de tempête nocturne). Tous les coûts de mouvement des Unités qui ne sont pas En Colonne sont doublés ; il n'y a pas d'effet sur les Unités En Colonne. Le joueur allié ne reçoit aucun Chasseur-Bombardier pour la journée (voir 17.1). Toutes les Valeurs de Tir sont réduites de 2 (réduites de 3 en cas de tempête nocturne).

2.0 Terrain

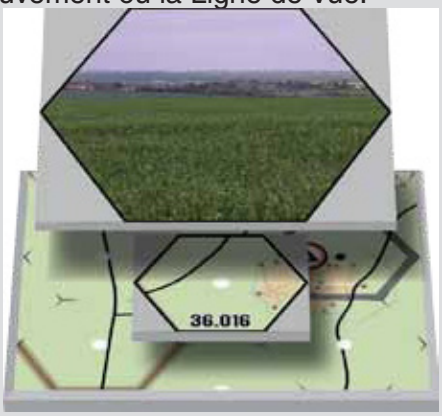
Il y a deux terrains de base dans *The Greatest Day : Sword, Juno and Gold Beaches* ; le terrain dans l'hex et les éléments de côté d›hex. Notez que certaines valeurs ont changé depuis les précédents jeux. Le Tableau des Effets du Terrain fourni indique tous les coûts de mouvement ainsi que les autres aspects des terrains spécifiques.

2.1 Terrain dans l'hex

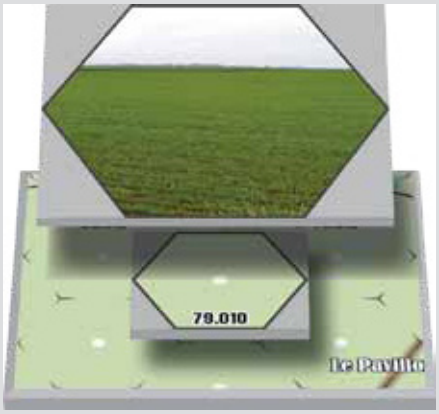
Le terrain dans l'hex est décrit en détail ci-dessous. Chaque type de terrain dans l'hex est défini par la couleur du point central de

Vous remarquerez tous le positionnement étrange du HMS Rodney dans une mer d'Unités de la 7ème Division Blindée. Nous avons trouvé tardivement dans la conception, après avoir fait les pions, que le B/11 Hussards n'a pas rejoint la bataille pendant la période couverte par le jeu. J'avais donc un problème dont nous n'avions pas besoin. Des mois se sont écoulés et pendant l'écriture des notes historiques pour les événements, et je me suis souvenu d'une grande histoire à propos du HMS Rodney. J'ai cherché le pion, mais il N'ETAIT PAS dans les pions. Dieu merci, j'avais un endroit facile pour l'ajouter. Ouf !

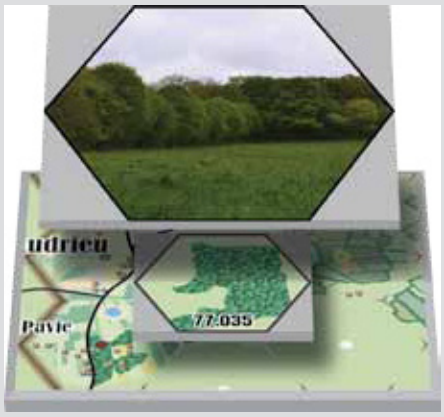
Voici un exemple de terrain clair. C'est l'hex 36.016. Vous pouvez voir qu'il n'y a que peu d'influence sur le mouvement ou la Ligne de Vue.



Un autre exemple de terrain clair en 79.010. Vous pouvez voir qu'ici il n'y a que très peu de d'avantage défensif.

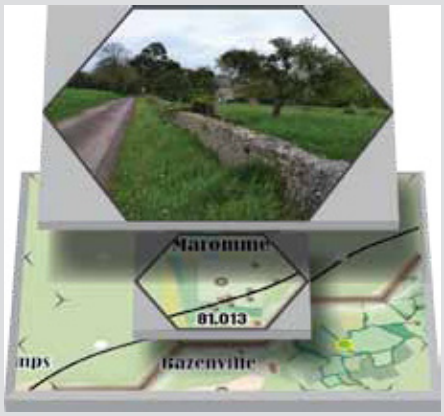


Voici l'hex de bois 77.035. C'est juste un petit bois d'un seul hex. Les véhicules ne seront pas capables de le traverser, et il faudra aux troupes à pied un certain pour y arriver.



Voici un exemple de village : c'est le petit hameau de Maromme dans l'hex 81.013.

Bien qu'offrant un certain couvert, ceci ne gênera pas dramatiquement les véhicules.



Voici Meuvaines, une ville dans l'hex 78.009. Il y a plus de couvert que dans un village et il est difficile pour les véhicules de s'y déployer.

l'hex (et pour les hexs de Bois, Cités et Fortifiés, la couleur du côté d'hex). Par exemple, si un hex a un point central vert, c'est un hex de Bois. Les angles des hexs en blanc ont souvent été ajoutés pour faciliter la visibilité des hexs de Bois.

Certains hexs contiennent un élément d'eau qui n'a aucun effet. Dans d'autres hexs, l'élément d'eau a un effet, et ceci est indiqué par une portion infranchissable (en gris) dans l'hex.

Note de jeu : La carte a été dessinée pour obtenir un certain réalisme, donc le terrain de certains hexs peut ne pas être évident, mais le point central le définit clairement ; même si ce type de terrain précis n'est pas le terrain majoritaire apparaissant dans l'hex.

Exemple de mouvement des Unités dans les hexs de rivières : elles peuvent aller de 31.022 à 30.022. Cependant, elles ne peuvent pas aller de 31.022 à 30.023 car elles devraient « passer par-dessus » une portion grisée d'un hex. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur le mouvement entre les hexs, ils devraient lancer un dé, ou bien me demander ; et j'accepte les pots de vin.

Les types de terrain dans l'hex sont les suivants :

Clair (2.1.1) Bois (2.1.2) Broussailles (2.1.3)

Village (2.1.4) Ville (2.1.5) Cité (2.1.6)

Fortifié (2.1.7) Marais (2.1.8) Plage (2.1.9)

Bocage (2.1.10) Colline (2.1.11) Infranchissable (2.1.12)

2.1.1 Clair

Le terrain Clair a un point central blanc et représente un sol avec peu ou pas de couvert. Ce n'est pas un Terrain Bloquant et ne modifie pas la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex.

2.1.2 Bois

Le terrain Bois a un point central vert et représente un sol couvert de forêt. Nous avons ajouté des angles d'hex en blanc pour faciliter la lecture de la carte.

Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hex de Bois à moins d'être En Colonne et en voyageant le long d'une Route (auquel cas, elles paient le coût de mouvement routier). Le Bois est un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -2. Ce modificateur est ignoré si la Valeur de Tir de l'Unité est noire, marron, orange, verte ou jaune.

Une Unité à Roues ou à Chenilles dans un hex de Bois ne peut pas quitter la Colonne.

2.1.3 Broussailles

Un hex de Broussailles est traité comme un hex de Bois dans tous ses aspects et a le même point central vert. La distinction n'est fournie que pour l'intérêt historique. Utilisez la matrice des Bois pour les effets.

2.1.4 Village

Le terrain Village a un point central marron clair et représente quelques bâtiments fournissant un couvert limité. Un Village n'est

pas un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -1.

2.1.5 Ville

Le terrain Ville a un point central marron et représente un grand nombre de bâtiments fournissant un couvert et un champ de tir limité. Une Ville est un Terrain Bloquant. Un hex de Ville modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -2 contre les cibles Non Blindées et -1 contre les Cibles Blindées.

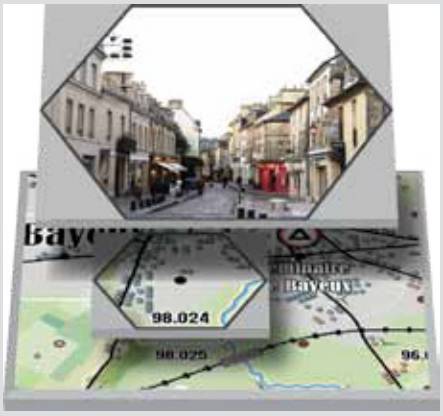
Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hex de Ville à moins d'être En Colonne ; mais elles peuvent quitter la Colonne dans un hex de Ville. Notez que pour quitter l'hex, elles devront repasser En Colonne.

2.1.6 Cité

Un terrain Cité a un point central noir et représente encore plus de bâtiments, souvent en béton, qui fournissent un excellent couvert et limitent grandement le champ de tir. Les hexs de Cité ont aussi une bordure blanche pour les identifier facilement. Une Cité est un Terrain Bloquant. Un hex de Cité modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -3 contre les cibles Non Blindées et -2 contre les Cibles Blindées. Les hexs de Cité peuvent être réduits en Ruines (voir 2.5).

Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hex de Cité à moins d'être En Colonne ; elles ne peuvent pas quitter la Colonne tant qu'elles occupent un tel hex.

Voici Bayeux aujourd'hui dans l'hex 98.024 comme exemple d'hex de cité. Mouvement restreint pour les véhicules et bonne couverture.



2.1.7 Fortifié

Un terrain Fortifié a le même symbole qu'un hex de Cité, mais avec une bordure grise. Un hex Fortifié représente de solides bâtiments en béton offrant un excellent couvert. Un hex Fortifié est un Terrain Bloquant. Un hex Fortifié modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -4 contre les cibles Non Blindées et -3 contre les Cibles Blindées. Les hexs Fortifiés peuvent être réduits en Ruines (voir 2.5).

Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hex Fortifié à moins d'être En Colonne ; elles ne peuvent pas quitter la Colonne tant qu'elles occupent un tel hex.

2.1.8 Marais

Un terrain Marais a un point central bleu et représente un sol marécageux et saturé d'eau. Un Marais n'est pas un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par +1 contre les cibles Non Blindées et 0 contre les cibles Blindées.

Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hex de Marais à moins d'être En Colonne et en voyageant le long d'une Route (auquel cas, elles paient le coût de mouvement routier), et ne peuvent pas quitter la Colonne dans un tel hex.

2.1.9 Plage

Un terrain Plage a un point central orange et représente un sol sableux et dégagé, mais également recouvert d'obstacles à l'invasion. Un hex de Plage n'est pas un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par +1 contre les cibles Non Blindées et 0 contre les cibles Blindées.

Les hexs de Plage ne sont présents que sur les Caches de Plage et la région qu'ils recouvrent. Tous les autres hexs de Plage sur la carte sont infranchissables. Quand un Cache est retiré lorsque la Plage est sécurisée, tous les hexs de Plage de ce Cache deviennent infranchissables. Les Unités allemandes ne peuvent pas entrer dans les hexs de Plage.

2.1.10 Bocage

Un terrain Bocage a un point central vert entouré de jaune et représente de denses broussailles cultivées fournissant un couvert supérieur et un champ de tir limité. Le Bocage est un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -2 contre les cibles Non Blindées et -1 contre les Cibles Blindées. Les Unités dans un Bocage ne peuvent être vues que depuis un hex adjacent.

Un Tir Direct contre des Unités dans un hex de Bocage ne peut être fait que depuis un hex adjacent. Les Zones de Tir ne sont pas projetées dans un hex de Bocage à moins que l'Unité qui projette soit adjacente. Donc, par exemple, une Unité dans un hex de Bocage ne peut pas subir de Tir d'Opportunité à moins que l'Unité cherchant à en faire un soit adjacente.

Le Bocage est un terrain spécial qui permet au joueur allemand d'entrer en position défensive « Bocage » qui n'est pas bonne pour la santé des troupes alliées à proximité. Ceci est couvert dans la règle spéciale 16.3.

Les Parcs d'Artillerie ne peuvent pas être placés dans le Bocage.

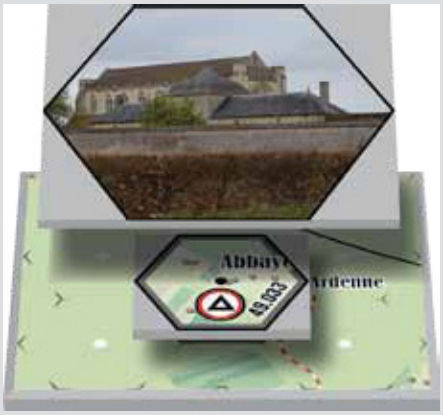
Un cas particulier à noter : si la LDV est tracée exactement le long d'un côté d'hex d'arête ou de crête, elle est bloquée. Notez que ceci est un changement à la première version des règles exclusives qui indiquaient l'inverse pour les crêtes.

2.1.11 Colline

Un terrain Colline a un triangle noir dans un cercle et est nommé « Colline x ». Ces positions offrent d'excellentes Lignes de Vue et étaient de vrais aimants pour les forces pendant la campagne. De plus, elles offrent un excellent avantage de hauteur. Une Colline est un Terrain Bloquant et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans l'hex par -1 contre les cibles Non Blindées et -2 contre les Cibles Blindées. Ceci est en plus de tout autre modificateur de terrain dans l'hex ou de côté d'hex, mais ne s'applique pas au Tir Indirect.

Une Unité dans un hex de Colline a une distance maximale de LDV de jour de 13 hexs et peut tracer une LDV et tirer à travers 3 hexs ou côtés d'hex de Terrain Bloquant.

Voici un excellent exemple d'hex fortifié. C'est l'Abbaye d'Ardenne dans l'hex 49.033. A la base très similaire à un hex de cité avec des fortifications supplémentaires en béton. L'Abbaye d'Ardenne est aussi un PO à cause de la vue dominante qu'elle offre.



2.1.12 Infranchissable

Un terrain Infranchissable est gris et/ou un hex sans point central. Si un hex entier est Infranchissable, il est entièrement gris, ou n'a pas de point central ; aucune Unité ne peut y entrer.

Si seulement une partie de l'hex est infranchissable, la portion inranchissable est grise, signifiant qu'aucune Unité ne peut entrer et/ou sortir de l'hex en passant sur la portion infranchissable. L'exception à ceci est si une Route ou un Ferry est utilisé pour traverser un terrain Infranchissable, auquel cas une Unité utilisant la Route ou le Ferry légalement peut bouger à travers la portion infranchissable de l'hex. Les portions d'hexs infranchissables se trouvent principalement dans les hexs contenant des rivières. Un terrain Infranchissable n'a aucun effet sur la Ligne de Vue ou le Tir.

2.2 Eléments de côtés d'hex

Les éléments de côtés d'hex ont été abstraits afin de se conformer à la grille hexagonale. Ils sont considérés comme courant sur toute la longueur du côté d'hex si plus de 50% de la longueur du côté en est recouverte, même si le symbole s'arrête avant la fin de la grille.

Les types de terrain de côté d'hex sont :

Crête (2.2.1) Arête (2.2.2) Ruisseau (2.2.3) Rivière (2.2.4)

2.2.1 Crête

Les Crêtes sont des ondulations du terrain suffisamment importantes pour bloquer la Ligne de Vue. Elles sont souvent causées par les courbes de niveau du sol.

Si une Ligne de Vue traverse un côté d'hex de Crête, elle est bloquée. La seule exception à ceci est si l'Unité qui observe ou l'Unité cible est adjacente au côté d'hex de Crête et qu'il n'y a pas plus d'un côté d'hex de Crête traversé par la Ligne de Vue entre les deux Unités. Donc oui, une LDV est bloquée entre deux Unités non adjacentes, toutes deux adjacentes à un côté d'hex de Crête ; dans ce cas, chaque côté d'hex de Crête compte comme un Terrain Bloquant). Une Ligne de Vue ne peut pas être tracée le long d'un côté d'hex de Crête.

Les côtés d'hex de Crête n'ont aucun effet sur le mouvement ou le combat (en dehors de la LDV).

2.2.2 Arêtes

Les Arêtes sont de brusques élévations du terrain qui influencent le mouvement, le combat et la Ligne de Vue. Un côté d'hex d'Arête bloque la Ligne de Vue à moins que (comme pour les Crêtes) le côté d'hex de Crête fasse partie de l'hex de l'Unité qui tire ou de l'Unité cible. Et, comme pour les Crêtes, une Ligne de Vue ne peut pas être tracée le long d'un côté d'hex d'Arête.

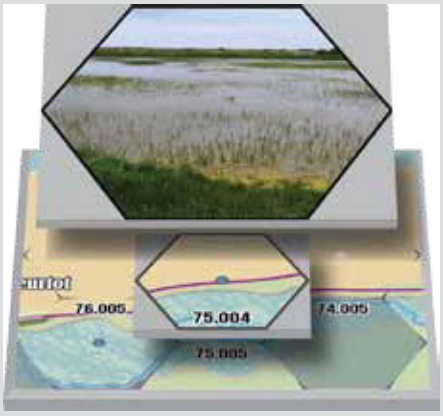
La Valeur de Tir (mais pas d'Assaut) d'une Unité qui tire à travers un côté d'hex d'Arête est modifiée par -1 contre une cible Non Blindée et -2 contre une cible Blindée. Ceci est en plus de tout modificateur du terrain dans l'hex et ne s'applique qu'au Tir d'Opportunité et au Tir Direct ; ceci ne s'applique pas au Tir Indirect.

Les Unités à Pied peuvent traverser un côté d'hex d'Arête, En Colonne ou non. Elles doivent commencer adjacentes au côté d'hex d'Arête et faire une Action de Mouvement ; déplacez l'Unité à Pied d'un hex par-dessus le côté d'hex d'Arête. Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent traverser un côté d'hex d'Arête qu'En Colonne et le long d'une Route. Un Barrage Routier d'un côté ou l'autre de l'Arête empêche l'utilisation de la Route pour traverser l'Arête.

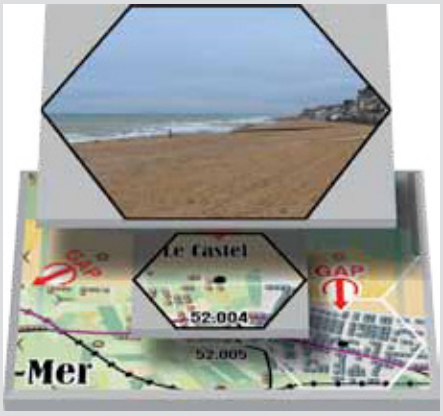
2.2.3 Ruisseaux

Les Ruisseaux sont les fines lignes bleues courant le long des côtés d'hex. Une Unité à Pied qui entre dans un hex à travers un ruisseau sans utiliser de route paye 2 points de mouvement supplémentaires si l'Unité n'est pas En Colonne, ou 1 si elle est En Colonne. Les Unités à Roues et à Chenilles ne peuvent pas traverser de Ruisseaux, sauf en utilisant une Route (et bien sûr,

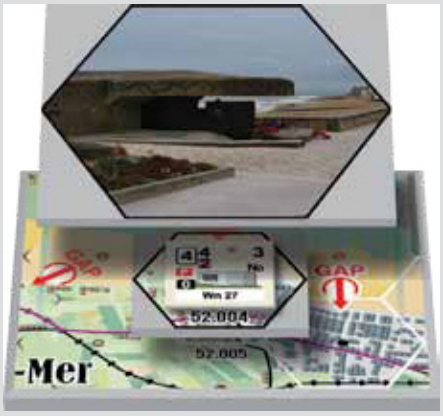
Voici l'hex de marais 75.004. Un cauchemar pour les véhicules qui s'y essaient et l'infanterie y sera vulnérable au tir.



Voici l'hex 52.003 vu depuis 52.004, un hex de plage quasiment à marée basse.

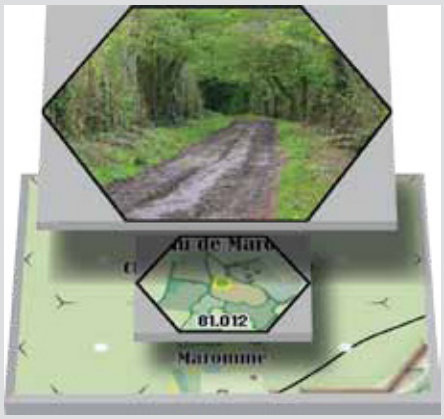


En reculant de quelques pas, voici ce qu'il reste aujourd'hui du Wn 27.

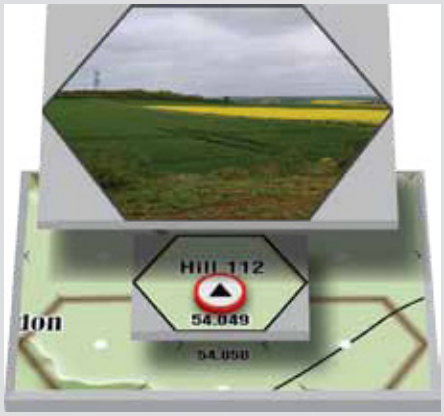


elles doivent être En Colonne pour cela). Notez que les Routes qui traversent des Ruisseaux ont une représentation graphique de ponts sur la carte, mais ils ne sont pas considérés comme des ponts en termes de jeux (ils ne sont pas contrôlés, ne peuvent pas être câblés, ne peuvent pas être détruits – sauf par les gars particuliers de Inns of Court – voir 17.8) et sont traités comme des Routes. Seuls les sept ponts qui ont leur propre pion sont des Ponts en termes de jeu. Le placement des marqueurs de Ruines n'empêche pas les Unités (y compris les Unités de véhicules) de traverser les Ruisseaux, mais un Barrage Routier placé d'un des deux côtés d'un côté d'hex Ruisseau empêchera l'utilisation de la Route pour la traversée du Ruisseau jusqu'à ce qu'il soit retiré.

Le bocage est le terrain auquel la plupart des gens pense lorsqu'on évoque la Normandie. Bien que les armées américaines aient eu le plus grand mal avec ce type de terrain, toutes les armées alliées ont dû le surmonter. Dense et souvent cultivé, voici l'hex 81.012, Château de Maromme.



Les collines sont comme des super PO. Vous avez l'avantage de LDV des PO couplé à l'avantage de tir des Points d'Appui. Vous obtenez même un bonus défensif. Ce sont quelques uns des hexs les plus importants de la carte. Voici la célèbre colline 112 dans l'hex 54.046. Une célèbre citation allemande : « qui contrôle la colline 112 contrôle la Normandie ».



2.2.4 Rivières

Les rivières sont les épaisses lignes bleues, et ne peuvent être traversées qu'en passant par un pont. Si un même hex contient du terrain des deux côtés d'une rivière, un côté sera marqué comme infranchissable, et le terrain de l'autre côté déterminera le type de terrain de l'hex entier. Une Unité peut entrer dans un tel hex du moment qu'elle ne le fait pas par une portion de côté d'hex avec un terrain infranchissable. Les Rivières n'ont aucun effet sur la Ligne de Vue.

En règle optionnelle, les Rivières peuvent être traversées en utilisant un Ferry (voir 2.6).

2.3 Routes et Voies Ferrées

Les Routes et Voies Ferrées sont des éléments de terrain spéciaux fabriqués et sont traités quelque peu différemment des autres terrains. Les règles suivantes couvrent ces différents types :

Routes (2.3.1) Voies Ferrées (2.3.2) Routes/Voies Ferrées Surélevées (2.3.3)

Routes/Voies Ferrées sur Remblai (2.3.4) Chemins Creux (2.3.5)

Jonctions Routières/Ferroviaires (2.3.6)

2.3.1 Routes

Les routes permettent aux Unités En Colonne d'aller plus vite. Toute Unité En Colonne qui entre dans un hex le long d'une route peut le faire pour ½ point de mouvement. L'Unité peut décider de ne pas utiliser la Route et à la placer payer le coût du terrain de base, comme indiqué par le point central de l'hex. Une Unité qui n'est pas En Colonne, ou qui entre ou sort de l'hex sans passer par une route, doit payer le coût du terrain de base.

Lorsque deux routes partagent un même hex mais ne se croisent pas, une Unité doit payer le coût du terrain de base pour passer de l'une à l'autre. Les routes n'ont aucun effet sur la Ligne de Vue.

Note de Jeu : Le mot « Route » avec la majuscule est un terme de jeu qui inclut les voies ferrées, les routes surélevées, et ainsi de suite. Le mot « route » sans majuscule signifie que le type de terrain spécifique est une route.

2.3.2 Voies Ferrées

Les Voies Ferrées permettent aux Unités En Colonne d'aller plus vite. Toute Unité à Pied En Colonne qui entre dans un hex le long

d'une Voie Ferrée peut le faire pour ½ point de mouvement. Une Unité à Roues En Colonne paye 2 points de mouvement, et une Unité à Chenilles paye 1 point de mouvement. L'Unité peut décider de ne pas utiliser la Voie Ferrée et à la placer payer le coût du terrain de base, comme indiqué par le point central de l'hex. Une Unité qui n'est pas En Colonne, ou qui entre ou sort de l'hex sans passer par une Voie Ferrée, doit payer le coût du terrain de base.

Lorsque deux Voies Ferrées partagent un même hex mais ne se croisent pas, une Unité doit payer le coût du terrain de base pour passer de l'une à l'autre. Les Voies Ferrées n'ont aucun effet sur la Ligne de Vue.

2.3.3 Routes/Voies Ferrées Surélevées

2.3.3.1 Généralités sur les Routes/Voies Ferrées surélevées

Les Routes/Voies Ferrées Surélevées (routes blanches ; Voies Ferrées blanches) sont des routes en hauteur et sont traitées exactement comme dans les règles. Note : Il n'y en a pas beaucoup dans cette partie de la Normandie.

Les Routes/Voies Ferrées Surélevées posent un sérieux problème de mouvement et bloquent aussi la Ligne de Vue.

2.3.3.2 Restrictions sur le mouvement En Colonne

Une Unité En Colonne peut entrer dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée s'il n'y a pas de Barrage Routier dans cet hex, et si l'Unité y entre à travers un côté d'hex touché par la Route/Voie Ferrée Surélevée. De même, une Unité En Colonne ne peut quitter un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée qu'à travers un côté d'hex touché par cette même Route/Voie Ferrée Surélevée. Cela signifie que s'il y a deux Routes/Voies Ferrées Surélevées passant dans un même hex et ne se croisant pas, vous devrez vous rappeler laquelle est empruntée par l'Unité, parce qu'elle ne peut pas sauter de l'une à l'autre.

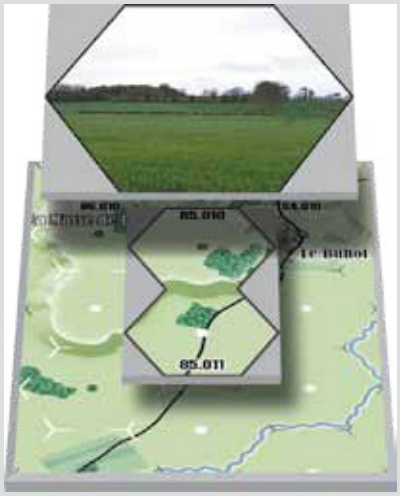
2.3.3.3 Restrictions sur les Unités de Véhicules

Une Unité de Véhicules ne peut pas quitter la Colonne lorsqu'elle est dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée. Si elle est forcée de retraiter, elle doit suivre la Route/Voie Ferrée Surélevée et si elle ne le peut pas, elle est éliminée. Une Unité de Véhicules subit un modificateur de terrain de +2 lorsqu'elle se fait tirer dessus, en plus du modificateur de +2 pour être En Colonne. Si une Unité descend de son Transport Organique en étant sur une Route/Voie Ferrée Surélevée, les véhicules sont perdus. Placez un marqueur Transport Abandonné sur l'Unité après être descendue. Note que les Unités de Véhicules qui ne sont pas En Colonne ne peuvent jamais entrer dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée.

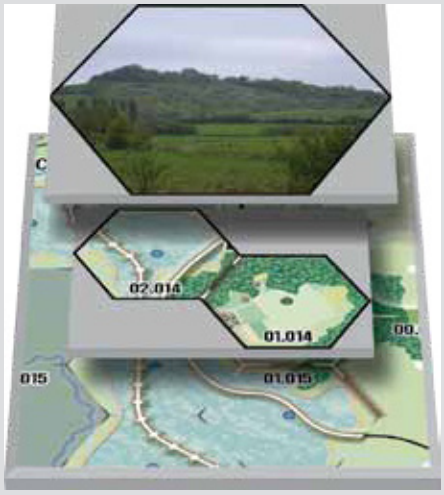
2.3.3.4 Restrictions sur les Unités à Pied

Une Unité à Pied qui n'est pas En Colonne peut entrer dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée depuis n'importe quel côté d'hex (même s'il y a un Barrage Routier dans l'hex), mais elle doit payer le double du coût de l'autre terrain dans l'hex. Lorsqu'elle n'est pas En Colonne, l'Unité à Pied peut quitter l'hex de Route/Voie Ferrée Surélevée par n'importe quel côté d'hex. Si elle se fait tirer dessus lorsqu'elle n'est pas En Colonne, l'Unité à Pied (et immobile) subit le modificateur de terrain de +2 de la Route/Voie Ferrée Surélevée, et bénéficie aussi du (ou subit le) modificateur

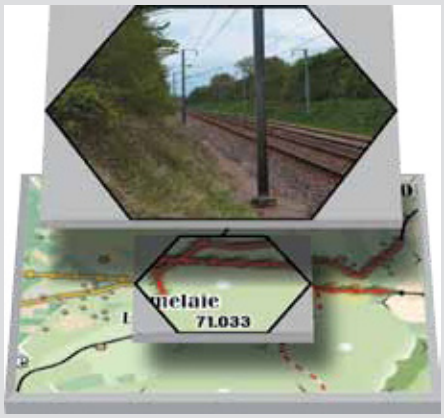
Les crêtes sont des changements de hauteur du terrain et peuvent souvent être très subtils. Voici la crête qui traverse le côté d'hex entre 85.011 et 85.010. Vous pouvez voir comment la LDV est soudaintement interrompue par le changement de hauteur.



Les arêtes sont bien plus dramatiques et gênantes. Voici la crête qui traverse le côté d'hex entre 02.014 et 01.014.



Enfin, voici un exemple de voie ferrée dans un chemin creux : c'est l'hex 71.033.



du terrain de base de l'hex. Une Unité à Pied qui n'est pas En Colonne dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée peut passer En Colonne pour 1 point de mouvement.

Une Unité à Pied peut quitter la Route/Voie Ferrée Surélevée en quittant la Colonne ; ceci coûte 1 point de mouvement, sinon l'Unité doit subir une Perte de Cohésion. Lorsque l'Unité à Pied n'est pas En Colonne, elle peut quitter la Route/Voie Ferrée Surélevée par n'importe quel côté d'hex. Si une Unité à Pied En Colonne est forcée de retraiter d'un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée, elle doit suivre la Route/Voie Ferrée Surélevée, et si elle ne le peut pas, elle est éliminée. Une Unité à Pied En Colonne dans un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée subit un modificateur de terrain de +2 lorsqu'elle se fait tirer dessus, en plus du modificateur de +2 pour être En Colonne.

2.3.3.5 Route/Voie Ferrée Surélevée et Ligne de Vue

Une Route/Voie Ferrée Surélevée crée une situation spéciale de Ligne de Vue. Une Route/Voie Ferrée Surélevée est un Terrain Bloquant, mais seulement si la Ligne de Vue traverse réellement le graphisme de la Route/Voie Ferrée Surélevée. Pour cela, une Route/Voie Ferrée Surélevée dans le même hex qu'une Unité cible ou une Unité qui tire n'est jamais un Terrain Bloquant. De plus, une Ligne de Vue peut passer à travers un hex de Route/Voie Ferrée Surélevée tant qu'elle ne la traverse pas.

2.3.4 Routes sur Remblais

Ce sont les Routes/Voies Ferrées jaunes sur la carte. Elles fonctionnent exactement comme les Routes/Voies Ferrées Surélevées et ne sont présentées ici que pour l'intérêt historique.

2.3.5 Chemins Creux

2.3.5.1 Généralités sur les Chemins Creux

Les Chemins Creux (routiers ou ferroviaires) sont les Routes/Voies Ferrées rouges ; ce sont des routes et rails sous le niveau du sol qui posent un important problème de mouvement, mais qui, contrairement aux types de routes en hauteur, ne bloquent pas la Ligne de Vue.

2.3.5.2 Restrictions sur le Mouvement En Colonne

Une Unité En Colonne peut entrer dans un hex de Chemin Creux s'il n'y a pas de Barrage Routier dans cet hex, et si l'Unité y entre à travers un côté d'hex touché par le Chemin Creux. De même, une Unité En Colonne ne peut quitter un hex de Chemin Creux que par un côté d'hex touché par ce même Chemin Creux. Cela signifie que s'il y a deux Chemins Creux passant dans un même hex et qu'ils ne se croisent pas (comme 70.033), vous devrez vous rappeler celui emprunté par l'Unité, car elle ne peut pas sauter de l'un à l'autre.

2.3.5.3 Restrictions sur les Unités de Véhicules

Une Unité de Véhicules ne peut pas quitter la Colonne dans un hex de Chemin Creux. Si elle est forcée de retraiter, elle doit suivre le Chemin Creux, et si elle ne le peut pas, elle est éliminée. Une Unité de Véhicules gagne un modificateur de -3 lorsqu'elle se fait tirer dessus, en plus du modificateur de +2 pour être En Colonne (pour un -1 net). Si une Unité descend de son Transport

Organique dans un Chemin Creux, les véhicules sont perdus. Placez un marqueur Transport Abandonné sur l'unité après être descendue. Notez qu'une Unité de Véhicules qui n'est pas En Colonne ne peut jamais entrer dans un hex de Chemin Creux.

2.3.5.4 Restrictions sur les Unités à Pied

Une Unité à Pied qui n'est pas En Colonne peut entrer dans un hex de Chemin Creux depuis n'importe quel côté d'hex (même s'il y a un Barrage Routier dans l'hex), mais elle doit payer le double du coût de l'autre terrain dans l'hex. Lorsqu'elle n'est pas En Colonne, l'Unité à Pied peut quitter l'hex de Chemin Creux par n'importe quel côté d'hex. Si elle se fait tirer dessus lorsqu'elle n'est pas En Colonne, l'Unité à Pied (et immobile) gagne un modificateur de terrain de -2 du Chemin Creux, et bénéficie aussi du (ou subit le) modificateur du terrain de base de l'hex. Une Unité à Pied qui n'est pas En Colonne dans un hex de Chemin Creux peut passer En Colonne pour 1 point de mouvement.

Une Unité à Pied peut quitter le Chemin Creux en quittant la Colonne ; ceci coûte 1 point de mouvement, sinon l'Unité doit subir une Perte de Cohésion. Lorsque l'Unité à Pied n'est pas En Colonne, elle peut quitter le Chemin Creux par n'importe quel côté d'hex. Si une Unité à Pied En Colonne est forcée de retraiter d'un hex de Chemin Creux, elle doit suivre le Chemin Creux et si elle ne le peut pas, elle est éliminée. Une Unité à Pied En Colonne dans un hex de Chemin Creux gagne un modificateur de terrain de -2 lorsqu'elle se fait tirer dessus, en plus du modificateur de +2 pour être En Colonne.

Les Chemins Creux ne bloquent jamais la Ligne de Vue.

2.3.6 Jonctions Routières/Ferroviaires

Les Jonctions Routières sont représentées en violet. Elles peuvent être de n'importe quel type de route ou voie ferrée, et certaines règles s'y rapportent. Il n'y a pas d'effet de jeu supplémentaire pour une route d'être violette.

2.4 Ponts

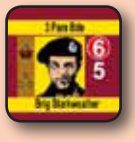
Tous les Ponts du jeu ont leur nom imprimé sur la carte, et ont un marqueur pour indiquer s'ils sont câblés ou non. Il y a sept Ponts dans *The Greatest Day : Sword, Juno, and Gold Beaches*. Notez que les graphismes sur la carte représentant des ponts pour les routes enjambant des Ruisseaux ne sont pas considérés comme des Ponts pour les règles qui suivent. Toute Unité En Colonne avec un côté d'hex de Pont subit un modificateur de terrain supplémentaire de +2 et ignore le terrain de base de l'hex.

2.4.1 Traverser un Pont

Une Unité doit être En Colonne pour traverser un Pont, et le coût est le même que pour un mouvement normal. Cela signifie qu'une seule Unité peut faire un Assaut à travers un Pont, et si une Unité n'est pas En Colonne ou forcée de s'enfuir, elle ne peut pas le faire à travers un Pont.

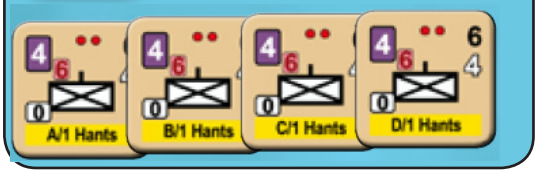
2.4.2 Barrages Routiers et Ponts

Les Barrages Routiers ne peuvent pas être placés dans un hex avec un côté d'hex de Pont.



Juste un mot de prévention avant que vous ne poursuiviez votre lecture : tout comme la plupart des gens ne savent pas comment sont faits les saucisses, ou les factures du congrès, vous ne voudrez probablement pas savoir comment je créé de nouveaux concepts et règles pour les jeux. Pour concevoir de nouvelles procédures, je lis beaucoup pour savoir ce qui s'est passé et, sans avoir encore rien conçu, je programme une session de test pour «tester les nouvelles règles». Je fais asseoir un type et nous commençons à jouer ; et oui, je créé dans l'instant et le montre au pauvre joueur. S'il pose une question, je remplis mentalement un blanc et lui répond sur un ton comme si je savais tout. Nous jouons et je regarde comment il s'en sort en ajustant et en décalant au besoin ; et voilà ! La Club Route repose sur ce concept provenant de Where Eagles Dare ou la table de saut et la procédure de The Greatest Day sont déjà complètes et prêtes à jouer. Il faudra très peu de changements pour que ça marche. Honnêtement, coilà comment ça fonctionne au mieux pour moi. Je ne peux pas m'asseoir seul à une table et créer de nouveaux concepts. Et je promets que les testeurs n'ont jamais su ce qui s'était passé.

Le 1er Bataillon du Royal Hampshire Regiment est abrégé en «Hants» dans l'armée britannique.



Les joueurs remarqueront la forte baisse de Valeur de Tir de certaines Unités alliées quand elles perdent un Pas. L'oeil du joueur averti remarquera aussi que les chars changent sur le pion. Ces Unités étaient équipées d'un escadron de Fireflies. Comme ils n'étaient pas difficiles à tuer et très mortels pour les Allemands, ceux-ci détruisaient les Fireflies en premier. C'est pourquoi il y a un tel changement lorsque ces Unités perdent un Pas.

2.4.3 Ponts Ferroviaires

Les Véhicules ne peuvent pas traverser les Ponts Ferroviaires, à moins que ce Pont Ferroviaire ne soit « amélioré ». Pour améliorer un Pont Ferroviaire, une Unité du Génie doit réussir un Test de Qualité de Troupe dans l'un des deux hexs partageant le côté d'hex de Pont (ceci est une Action du Génie, donc aucun Point de Commandement ne peut être dépensé, l'Unité du Génie ne peut pas être En Colonne, elle déclenche le Tir d'Opportunité, et des marqueurs de Travaux peuvent être placés). Il n'y en a qu'un seul dans ce jeu : le Pont Ferroviaire de Bures-sur-Dives.

Si une Unité avec un Transport Organique travers un Pont Ferroviaire qui n'a pas été amélioré, l'Unité perd définitivement ses capacités de transport, et un marqueur Transport Abandonné est placé sur l'Unité.

2.4.4 Ligne de Vue et Ponts

Les Ponts bloquent la Ligne de Vue comme les Routes Surélevées (voir 2.3.3.5).

2.4.5 Contrôle des Ponts

Pourquoi vouloir contrôler un pont ? Et bien, vous ne pouvez pas le démolir avant de l'avoir câblé, et vous ne pouvez pas le câbler avant de le contrôler. Vois plus bas pour les règles de démolition.

Soit vous contrôlez un Pont, soit c'est votre adversaire, soit aucun d'entre vous, auquel cas, le Pont est « contesté ».

Si vous voulez contrôler un Pont, l'une de vos Unités doit avoir été la dernière à être entrée dans les deux hexs partageant le côté d'hex de Pont, et aucun de ces deux hexs ne peut être en Zone de Tir ennemie. Notez qu'il n'est pas nécessaire que ce soit la même Unité qui entre dans les hexs, et elles ne sont pas obligées d'y rester ; et vous n'êtes pas obligé de bouger la ou les Unités dans ces hex pendant la même Activation. Vous pouvez garder le compte de ceci avec des marqueurs vierges si vous voulez.

2.4.6 Démolition des Ponts

Vous ne pouvez démolir un Pont que si vous l'avez câblé au préalable pour la démolition. Il y a deux façons de câbler un Pont. La première est si les règles du scénario vous disent qu'il l'est, auquel cas, elles diront aussi quel camp l'a câblé. Rappelez-vous que seul le camp qui a câblé un Pont peut le démolir.

La seconde façon de câble un Pont est avec vos Unités du Génie. Pour cela :

Vous devez contrôler le Pont (voir ci-dessus).

Votre Unité du Génie doit commencer son Action dans l'un des deux hexs partageant le côté d'hex de Pont.

Votre Unité du Génie doit réussir un Test de Qualité de Troupe (aucun Point de Commandement ne peut être dépensé, l'Unité du Génie ne peut pas être En Colonne, elle déclenche le Tir d'Opportunité, et des marqueurs de Travaux peuvent être placés).

Si votre Unité du Génie réussit le Test de Qualité de Troupe, le Pont est « câblé » pour la démolition. Retournez le marqueur de Pont sur sa face câblé.

Une fois le Pont câblé, vous pouvez essayer de le détruire. Ceci est une Action du Génie. Vous pouvez le tenter tant que vous avez une Unité amie Active adjacente à l'un des côtés d'hex du Pont câblé. Lancez un dé. Il faut obtenir 6 ou moins s'il n'y a aucune Zone de Tir dans les deux hexs adjacents au côté d'hex de Pont, et 5 ou moins s'il y en a une. Placez un marqueur de Pont détruit si vous réussissez. Si vous ratez, le Pont n'est plus considéré comme câblé et doit être câblé à nouveau avant de pouvoir retenter une démolition.

Normalement, vous avez besoin d'une Unité du Génie pour câbler un Pont, mais il y a une exception à ceci. La 6ème Airborne était si dispersée lors de son parachutage que de petits groupes du génie en-dessous de l'échelle du jeu voyageaient avec les Paras. Donc, dans ce cas (et uniquement dans ce cas), les Unités d'infanterie parachutiste (pas de planeur) sont supposées avoir quelques troupes du génie avec elles à tout moment pour le câblage des Ponts (uniquement). La Qualité de Troupe d'une Unité d'infanterie parachutiste pour câbler un Pont est de 3 si elle a deux Pas, 2 si elle a 1 Pas, et 1 si c'est une Arrière-Garde. Les Travaux s'appliquent ici aussi.

2.4.7 Construction de Ponts

Seul le joueur allié peut construire des Ponts sur les Ruisseaux ou Rivières dans ce jeu. Pour cela, il doit déplacer une Unité Bailey Bridge dans un hex adjacent au Ruisseau ou à la Rivière, et elle doit être descendue de son transport. Il n'y a pas besoin d'avoir un Pont démoli sur le côté d'hex où construire le Pont – n'importe quel côté d'hex de Ruisseau ou Rivière peut recevoir un Pont. L'Unité Bailey Bridge est maintenant sédentaire et ne pourra plus jamais bouger. Lors des Activations ultérieures, l'Unité Bailey Bridge (en utilisant sa face descendue) doit réussir un Test de Qualité de Troupe pour construire le Pont.

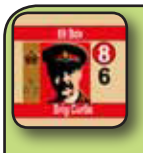
L'Unité Bailey Bridge ne peut pas être En Colonne (notez qu'elle est considérée comme une Unité à Pied après être descendue), elle peut déclencher le Tir d›Opportunité, et des marqueurs de Travaux peuvent être placés. Si vous ratez le premier Test, placez un marqueur de Travaux sur l'Unité pour vous rappeler d'appliquer le modificateur à la prochaine tentative et que le pont n'est pas encore en place. Si le Pont est construit, retirez le marqueur de Travaux de l'Unité. Elle agit maintenant comme un Pont, mais contrairement à un Pont normal, c'est une Unité et elle peut être ciblée par le tir ennemi. Si l'Unité Bailey Bridge passe en Suppression ou subit une Perte de Cohésion, elle ne peut plus servir de Pont avant d'être Ralliée. Si l'Unité Bailey Bridge est éliminée, retirez-la du jeu.

2.5 Ruines

Les hexs de Cité et Fortifiés peuvent être réduits en Ruines. Si une attaque d'artillerie (Valeur de Tir orange, marron ou noire) obtient un « 0 » lors de l'attaque d'un hex de Cité ou Fortifié, placez un marqueur de Ruines dans cet hex. Si l'hex contient un PO ou un Pont d'Appui, alors il cesse d'exister (mais, comme indiqué en 2.2.3, un Ruisseau peut toujours être traversé même si des marqueurs de Ruines sont adjacents ; la même chose s'applique aux Rivières). De plus, ajoutez un à la valeur défensive du terrain dans l'hex. Notez aussi que le coût pour entrer dans un hex de Ruines est augmenté (voir le Tableau des Effets du Terrain).

Exemple de Saut Aéroporté

Faisons sauter le 7th Para Battalion de la 5th Para Brigade et voyons comment tout cela fonctionne. Tout d'abord, placez le point de ralliement et le stick.



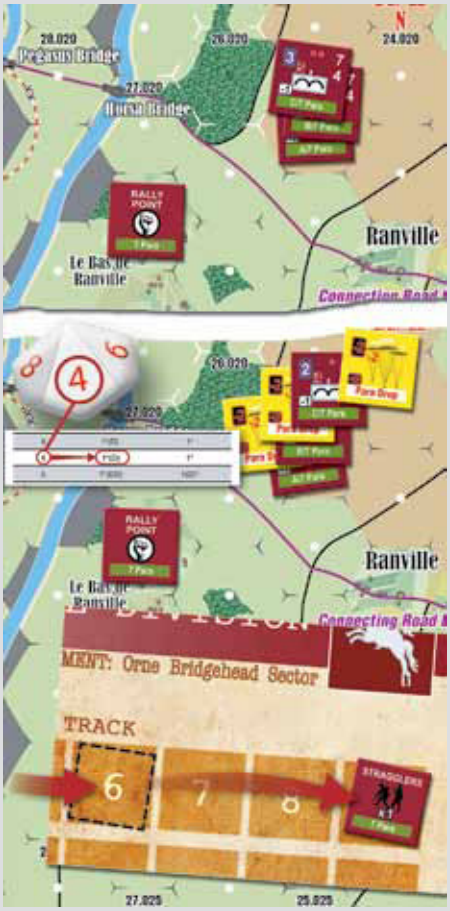
Attention au placement de voitre point de ralliement. Vous commencerez souvent la guerre à partir de là, donc vous aurez besoin qu'ils soient proche de là où vous voulez être mais pas trop loin pour éviter qu'un Allemand ne marche dessus par hasard, auquel cas vous perdriez vos traînards et peut-être des bataillons entiers.

Exemple de saut (suite)

Le joueur britannique a placé son point de ralliement proche de ses troupes qui doivent encore aller vers le sud.

En faisant un jet sur la Table de Saut sur la fiche la 6 AB Division, les Alliés obtiennent un 4, et un résultat 1*(D). Toutes les Unités du stick sont réduites d'un Pas et chacune obtient un marqueur de retard.

De plus, vous ajoutez vos nouveaux traînards sur la Piste Générale. Vous ajoutez 2 traînards pour chaque Unité recevant un résultat 1* (6 en tout) et 1 pour chaque résultat (D), soit 9 en tout.



Je voulais vraiment éviter le jet de dispersion, le jet pour ce truc de distance que vous trouverez dans la plupart des jeux avec un parachutage en Normandie. Ils semblent si artificiels. Aussi, j'ai été frappé en lisant les histoires d'hommes, à des kilomètres de là où ils devraient être, marcher au clair de lune loin en territoire ennemi, cherchant désespérément leurs unités. Je voulais avoir ce «ressenti» ici. Et oui, j'ai pensé à la règle de Radey «lâchez les pions à 50cm au-dessus de la table», mais je n'ai jamais pu la faire fonctionner. Je devrais mettre ça dans un jeu un jour.

Rappelez-vous que les Arrières-Gardes sont des multiplicateurs de force «gratuits». Vous pouvez les perdre et en récupérer à volonté sans effet négatif. Utilisez-les bien.

Où sont les défenses aériennes de Carpiquet ?

Au matin du jour-J, le village et l'aérodrome de Carpiquet étaient le foyer d'une douzaine de sections de Flak de canons de 2cm et 3.7cm des Flak-Abteilungen 266, 835 et 996. A 1400 le même jour, toutes avaient été évacuées, menacées par la progression des forces canadiennes venant de Juno. Dans les jours suivants, elles ont été déployées derrière les lignes de front pour fournir une protection antiaérienne à la 7. Armee, donc elles n'ont pas été mises dans le jeu. Toutefois, le leichte Flak-Abteilung 996 apparaît dans l'OB, car le Generalleutnant Richter lui a donné l'ordre d'aller aux abord du nord de Caen pour 1300 le Jour-J ; à ce point, il avait besoin de toute unité qu'il avait à portée de main pour renforcer les défenses en cas de percée britannique. Lorsque la 21. Pz.Div est arrivée, ce Flak-Abteilung a été envoyé vers l'arrière, comme les autres.

J'ai appelé les zones «DZ/LZ» bien que la distinction n'ait pas d'importance ici. Toutefois, en gardant un oeil tourné vers les autres jeux de la série Normandie et la possibilité pour les joueurs voulant des variantes pour choisir leurs propres zones de saut, le nom est resté pour vous faire savoir que les parachutistes et les planeurs sont capables d'atterrir dans ces zones de saut.

Le Génie peut nettoyer les Ruines en occupant l'hex de Ruines, en faisant une Action du Génie et en réussissant un Test de Qualité de Troupe. Les Travaux s'appliquent. Tout PO ou Point d'Appui est toujours considéré détruit après avoir nettoyé les Ruines. Utilisez le verso du pion Ruines pour l'indiquer.

2.6 Ferry (optionnel)

Les Unités du Génie peuvent servir de Ferry pour que les autres Unités traversent un côté d'hex d'eau autrement infranchissable dans un hex avec un côté d'hex de Pont détruit. Seuls les hexs adjacents à des côtés d'hex de Ponts détruits peuvent être utilisés comme Ferry. Seules les Unités à Pied peuvent utiliser un Ferry.

2.6.1 Créer un Ferry

Vous pouvez créer un Ferry dans tout hex adjacent au sommet de l'hex où il y a un marqueur de Pont détruit (là où un Pont nommé existait). Une Unité du Génie et une Unité capable de prendre un Ferry doivent commencer une Activation dans l'hex applicable. Annoncez que votre Unité du Génie veut être un Ferry [insérez votre blague inappropriée ici]. Ceci est une Action du Génie. L'Unité du Génie doit maintenant faire un Test de Qualité de Troupe (pas de dépense de Point de Commandement ici) et peut subir un Tir d›Opportunité si applicable. L'Unité du Génie a terminé son Activation, qu'elle ait réussi ou non. Si elle réussit, l'Unité avec elle peut maintenant bouger à travers le côté d›hex de Pont détruit et entrer dans l'hex adjacent. Les Travaux s'appliquent ici. L'Unité prenant le Ferry pendant la création du Ferry n'est pas considérée Active et doit être En Colonne.

2.6.2 utiliser un Ferry

Rappelez-vous que seules les Unités à Pied peuvent utiliser un Ferry. Une Unité amie en Colonne qui commence son Activation dans un hex contenant une Unité du Génie qui a réussi son Test de Qualité de Troupe (ou dans l'hex à travers le sommet de l'hex d'une telle Unité du Génie) peut entrer dans l'hex à travers le sommet qui a un marqueur de « Pont détruit ». Ceci est une Action de Mouvement. Les Unités avec un Transport Organique à Roues ou à Chenilles peut utiliser un Ferry mais doit abandonner ses véhicules pour cela. Placez un marqueur Transport Abandonné sur l'Unité pour indiquer qu'elle ne pourra plus jamais utiliser son Transport Organique. Travers en Ferry utiliser toute la capacité de mouvement de l'Unité. Une seule Unité peut utiliser le Ferry par Activation.

Vous ne pouvez pas dépenser de Point de Commandement pour faire prendre un Ferry à une Unité (donc aucune Seconde Action ne peut être utilisée pour faire l'Action de Mouvement nécessaire pour prendre un Ferry).

L'hex d'arrivée de l'Unité prenant le Ferry ne doit pas contenir d'Unités ennemies.

3.0 Parachutages et Atterrissages de Planeurs

Note de jeu pour les vétérans de *The Devil's Cauldron* et *Where Eagles Dare* : nous avons dû changer quelques règles de parachutage pour *The Greatest Day* à cause de la nature des parachutages de nuit. Notamment, les sauts sont plus dangereux, mais il y a aussi maintenant une nouvelle méthode pour récupérer

les Pas perdus par les Unités parachutées de nuit. Aussi, comme tous les sauts sont arrivés le premier jour et que la météo était connue pour cette journée, nous avons abandonné les sauts à chronologie variable.

3.1 Quand sauter

Voir le calendrier des renforts pour la programmation des renforts des Unités de la 6ème Airborne. Les Unités sautent réellement lorsque le Jeton d'Activation de la 6th Airborne Division est tiré. Si ce Jeton d'Activation de Division est le dernier dans la tasse au tour 2100, il n'est pas utilisé comme premier Jeton du tour de nuit. Tirez au sort à la place. Faites sauter les Unités au prochain tour de jour où le Jeton de la 6th Airborne est tiré.

3.2 Où sauter

La carte comporte quatre zones de saut désignées par coloration et lettres.

DZ/LZ K : hexs 22.029, 22.030, 22.031, 21.028, 21.029, 21.030, 21.031, 20.029, 20.030, 20.301

DZ/LZ N : hexs 25.019, 25.020, 24.019, 24.020, 24.021, 23.020, 23.021

DZ/LZ V : hexs 15.014, 15.015, 15.016, 14.014, 14.015, 14.016, 13.014, 13.015

DZ/LZ W : hexs 30.016, 30.017, 29.015, 29.016, 29.017, 28.016

(DZ/LZ signifie qu'une zone peut agir comme zone de saut pour les parachutistes ou zone d'atterrissage pour les planeurs.)

Une ou des Unités sautant dans le même hex au même tour sont appelées « stick ».

3.3 Comment sauter

A. Placez les points de ralliement

Les points de ralliement sont placé dans tout hex de Village ou Ville dans les 5 hexs de la DZ/LZ du Bataillon.

B. Placez les Unités Aéroportées qui arrivent

Placez chaque stick qui arrive dans tout hex de la DZ/LZ désignée ne contenant pas d'autres Unités. Les Unités peuvent sauter En Colonne ou non (en respectant les limites d'empilement), et peuvent sauter montées. Un saut ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

C. Placez les marqueurs de Planeur/Parachute

Après le Saut Un, placez un marqueur de planeur/parachute sur chaque Unité qui a sauté (pas sur chaque stick, mais bien sur chaque Unité du stick). Les Unités placées dans le Saut Un ne reçoivent ***pas*** de marqueur planeur/parachute. Voir 3.3.2.

D. Jet sur la Table de Saut et application immédiate des résultats

Voir la règle 3.3.1 pour la Table de Saut. Notez que les Unités placées au Saut Un *font* un jet sur la Table de Saut.

Exemple de jeu (suite)

Retour à l'exemple, et, un peu plus loin dans le futur, le DivAct de la 6th AB sort de la tasse. Il est temps d'essayer de récupérer certains des traînards du 7th Para Battalion. Lançons quelques dés. Nous lançons les dés encore et encore jusqu'à excéder la valeur actuelle de traînards ou obtenir un neuf.

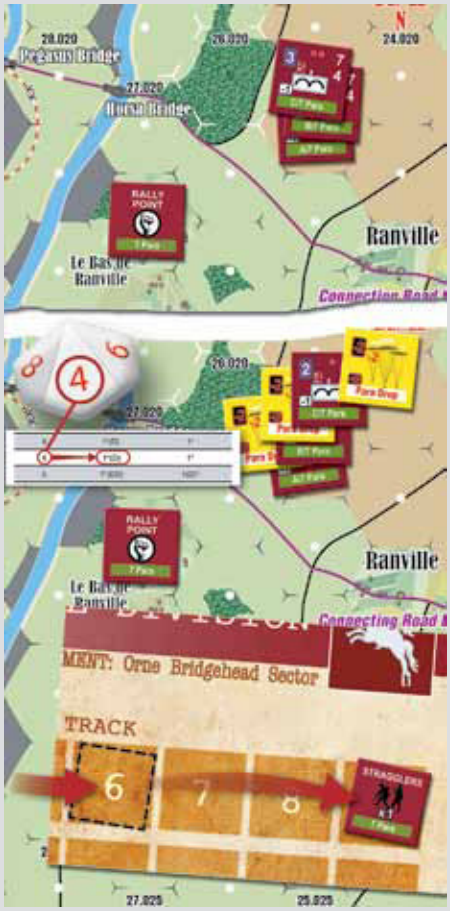
Jet de 8. Un traînard récupéré, traînards réduits à 8.

Jet de 7. Un traînard récupéré, traînards réduits à 7.

Jet de 3. Un traînard récupéré, traînards réduits à 6.

Jet de 9. Aucun traînard récupéré et nous avons la pénalité du «9» : perte d'un traînard quoi qu'il en soit. Abaissé à 5 pour le prochain tirage du DivAct. Si nous avions fait un 7 ou un 8, nous aurions arrêté les jets, mais au moins la valeur de traînards n'aurait pas baissé.

Donc, avec 3 points à dépenser et sachant qu'ils sont perdus s'ils ne sont pas utilisés, dépensons-les comme un marrin ivre sur le départ. Voici ce qu'il y a dans la case des traînards pour l'exemple :



3.3.1 La Table de Saut

Toutes les Unités qui sautent ont leur sort décidé par un jet sur la Table de Saut. Faites un jet pour le Saut Un en début de partie. Faites un jet pour les Unités qui sautent ultérieurement lorsqu'elles sautent. La Table de Saut comporte divers résultats, incluant l'élimination, la création d'Arrière-Garde, la perte de Pas, les retards d'Activation et aucun effet.

Faites ***un*** jet sur la Table de Saut pour chaque stick, en ajoutant tous les modificateurs applicables pour obtenir un jet modifié ; appliquez le résultat en fonction de l'explication.

Modificateurs à la Table de Saut

-6 si c'est le Second Saut

-8 si c'est le Troisième Saut

+1 pour chaque Unité allemande dans la Zone de Saut

+2 pendant un tour de jour uniquement, si au moins une Unité allemande avec une valeur anti-aérienne projette une Zone de Tir dans la DZ/LZ. Cette portée est la portée AA de 8 hexs, selon 14.1.

Dans la case des traînards de la 6th Airborne, nous avons deux Unités de Pilotes de Planeurs et deux Jeeps de Division. Nous avons aussi trois Unités sur la carte qui ont été réduites. Le Génie (valant un Pas) et les Jeeps coûteront 2 points chacun à l'achat (le Génie sera placé sur le point de ralliement de la 7th Para et la jeep ira dans la case des Jeeps Divisionnaires si elle est achetée). Si une Unité arrive au point de ralliement, elle peut directement faire des actions. Nous dépenserons 2 points pour placer le Génie sur le point de ralliement et un point pour l'une des compagnies réduites.

La compagnie Para C est retournée sur sa face à 2 Pas (lorsqu'elle est Activée) ; si elle était plus loin, elle pourrait bouger dans les 3 hexs lors de l'Activation, utiliser un traînard pour remplacer son Pas perdu et continuer son mouvement. L'Unité 286 Fld Pk, RE est placée sur le point de ralliement du 7th Battalion est est capable de faire toute action légale pendant cette DivAct.

Table de Saut

Dé	Parachutistes	Planeurs
0	AE	AE
1	1	1
2	1*	1
3	1*(D)	1*
4	1*(D)	1*
5	1*(DD)	1*(D)
6	R	1*(DD)
7	R(D)	R
8	R(DD)	R(D)
9	R(DD)	R(D)
10	E	R(DD)
11+	E	E

Explication des résultats

AE – Aucun Effet

1 – Une Unité du stick perd un Pas (Premier Saut uniquement : ajoutez 1 sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant).

1* – Toutes les Unités du stick perdent un Pas Pas (Premier Saut uniquement : ajoutez 2 sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant pour chaque Unité qui perd un Pas).

D – Placez un marqueur planeur/parachute sur chaque Unité du stick en plus de tout ce qui est déjà placé Pas (Premier Saut uniquement : ajoutez 1 pour chaque Unité du stick sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant).

DD – Placez deux marqueurs planeur/parachute sur chaque Unité du stick en plus de tout ce qui est déjà placé Pas (Premier Saut uniquement : ajoutez 2 pour chaque Unité du stick sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant).

R – Remplacez toutes les Unités du stick par de l'Arrière-Garde (Premier Saut uniquement : ajoutez 3 pour chaque Unité du stick sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant) ; s'il n'y a pas d'Arrière-Garde de disponible, ou au choix du joueur allié, traitez comme un résultat E ; mettez les Unités remplacées dans la Case des Traînards de la fiche de la 6th Airborne.

E – Toutes les Unités du stick sont éliminées (Premier Saut uniquement : ajoutez 4 pour chaque Unité du stick sur la Piste des Traînards du Bataillon correspondant). Mettez les Unités remplacées dans la Case des Traînards de la fiche de la 6th Airborne.

Note de jeu : Dans les cas où un résultat pour une Unité à Bande Blanche ou noire demande un ajout à la Piste des Traînards du Bataillon correspondant, choisissez n'importe quel Bataillon qui saute dans la même DZ/LZ.

3.3.2 Marqueurs de Planeur/Parachute

Chaque marqueur de planeur/parachute sur une Unité prend à cette Unité une Action pour être retiré. Retirer un marqueur de planeur/parachute est une Action qui ne déclenche *pas* le Tir d'Opportunité. Une Unité avec un marqueur de planeur/parachute ne peut faire aucune autre Action, sauf se Rallier si elle est en Suppression. Une Unité en Suppression doit d'abord Rallier la Suppression avant de pouvoir retirer son marqueur de planeur/parachute. Notez que la restriction empêchant de faire la même Action deux fois de suite en Seconde Action s'applique au retrait d'un marqueur de planeur/parachute. Les Unités sous un marqueur de planeur/parachute ne peuvent pas utiliser de PRT.

3.4 Traînards

Note historique : Pendant le parachutage nocturne du 5 juin, la 6th Airborne a été dispersée sur une grande région. Très peu de troupes sont arrivées là où elles l'auraient dû et il a fallu du temps pour rassembler les parachutistes en Unités cohérentes. Cette règle traite de ce problème. C'est aussi ainsi que les Jeeps Divisionnaires, la 22nd Ind Para Company et les Pilotes de Planeurs entrent en jeu, car ces Unités commencent la partie dans la Case des Traînards.

3.4.1 Génération des Traînards ; uniquement au Premier Saut pour les 3rd et 5th Para ; suivi des Traînards ; Points de Ralliement

Les Traînards sont générés à partir des résultats de la Table de Saut.

Les Traînards ne sont générés qu'au Premier Saut, et seules les 3rd et 5th Brigades de Para accumulent des Traînards.

Les Traînards sont suivis par Bataillon sur la fiche de la 6th Airborne Division, et chaque Bataillon a son propre marqueur de Traînards. La fiche de la 6th Airborne Division a aussi une case pour les Unités qui ont été remplacées par de l'Arrière-Garde ou éliminées par la Table de Saut ; ces Unités sont éligibles pour retourner en jeu selon 3.4.3. Les Traînards générés par des Unités ne faisant pas partie d'un Bataillon (Bande noire ou blanche) peuvent être ajoutées au total de Traînards de n'importe quel Bataillon ayant sauté dans la même DZ.

Donc, qui suis-je et qu'est-ce qui m'a amené à ce lieu et période du wargame ? Je pense que pour parler de ça, j'ai besoin de parler un peu de comment je suis venu au jeu et comment j'ai appris à arrêter de m'inquiéter et aimer les monster games. J'ai commencé à jouer en 1971 lorsqu'un physicien qui voyait ma mère m'a emmené dnas une classe de physique à la NYU. J'avais 11 ans à l'époque et après la classe, nous sommes revenus à mon appartement et il a sorti Stalingrad d'AH. J'ai passé un bon moment, mais j'en voulais plus ; et grandissant à NYC, je suis devenu un visiteur régulier de SPI sur la 23ème rue. Je suspecte avoir acheté beaucoup de choses à Jon Gautier bien que nous nous soyons recontré que des décennies plus tard. Quoi qu'il en soit, dans le débat SPI contre Avalon Hill, j'étais fermement dans le camp SPI. Et j'aimais aussi les gros jeux. Je considère que le premier monstre est USN. Il était impossible à jouer jusqu'au bout mais je l'aimais, et j'en voulais encore plus. Puis vint la sortie de War in Europe, War in the Pacific et Next War.

Comme je l'ai dit dans les commentaires de Devil's Cauldron, lorsque j'ai joué à Highway to the Reich pour essayer et me rappeler les jours heureux des 70, j'étais trop blasé pour l'apprécier. Les règles étaient terribles et même les graphismes, que j'aimais tant à l'époque, semblaient voyants et datés. J'ai mentionné Highway to the Reich parce qu'il se rapporte à Devil's Cauldron, mais avant ça, il y a eu, oui, une tentative de jouer à Atlantik Wall qui n'était pas mieux. Faire la GTS en rébellion aux mauvais jeux était en fait plus une expérience continue d'accumulation avec les vieux jeux mal faits. Celui sur le débarquement devait aussi être fait.

Chaque Bataillon des 3rd et 5h Para Brigades ont un Point de Ralliement. Ce point de ralliement gouverne la récupération des Traînards comme expliqué plus bas. Si une Unité allemande entre dans un hex avec un Point de Ralliement, le marqueur de Point de Ralliement est définitivement retiré et les Traînards de ce Bataillon sont définitivement perdus et aucun jet de récupération n'est fait.

3.4.2 Récupération des Traînards

A chaque fois que le Jeton d'Activation de la 6th Airborne Division est tiré, le joueur allié peut, avant de commencer à faire des Actions avec ses Unités Actives, faire un jet de récupération de Traînards pour chaque Bataillon qui a toujours un Point de Ralliement, avec la procédure suivante.

Choisissez un Bataillon et faites un jet. Si le jet est :

1. Inférieur ou égal au nombre correspondant sur la Piste de Récupération des Traînards, un Point de Récupération de Traînards (PRT ; voir 3.4.3 ci-dessous) est généré et la Piste de Récupération des Traînards baisse de un. Un autre jet peut être fait pour ce Bataillon.

2. Neuf, réduisez la Piste de Récupération des Traînards de un et aucun autre jet n'est possible pour ce Bataillon avant la prochaine Activation de la 6th Airborne Division.

3. Supérieur au nombre correspondant sur la Piste de Récupération des Traînards, la Piste de Récupération des Traînards ne baisse pas et aucun autre jet n'est possible pour ce Bataillon avant la prochaine Activation de la 6th Airborne Division.

4. Zéro, un Point de Récupération de Traînards (voir 3.4.3 ci-dessous) est généré et un autre jet peut être fait pour ce Bataillon.

3.4.3 Comment les Traînards reviennent en jeu

3.4.3.1 Quand utiliser les PRT

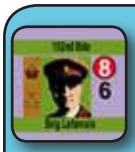
La génération des PRT a lieu après avoir tiré le Jeton d'Activation de la 6th Airborne Division, mais avant que les Unités commencent à faire des Actions. Les PRT générés sont dépensés pendant l'Activation Divisionnaire, à tout moment souhaité par le joueur allié, dans n'importe quelle combinaison.

3.4.3.2 Comment dépenser les PRT ; Utilisation des Points de Ralliement ; Restrictions des Bataillons

Les PRT peuvent être dépensés sur les Unités sur la carte pour ramener à deux Pas les Unités qui ont été réduites à un Pas. Pour recevoir des PRT, de telles Unités doivent être dans un rayon de 3 hexs du Point de Ralliement de leur Bataillon. Le terrain, la météo et les Unités ennemies n'ont aucun effet sur ce type de dépense de PRT.

Les PRT peuvent aussi être utilisés pour amener des Unités se trouvant dans la Case des Traînards de la Fiche de Division sur le Point de Ralliement du Bataillon.

Les PRT générés par un Bataillon ne peuvent être dépensés que par des Unités de ce Bataillon ou par *toute* Unité à bande blanche ou noire.



Mais où est donc passée la 2ème Compagnie ?

En effet, il n'y a pas d'Unité 2./Ost 642 dans le KG Krug (716. Division d'Infanterie)... et non, ce n'est pas un errata. Cette compagnie a été historiquement démantelée le 30 mai, probablement pour renforcer les trois autres compagnies de l'Ost-Bataillon 642, car le bataillon totalisait 459 hommes à la fin mai. Avant ça, le 2./Ost 642 avait été envoyé à Amfreville (24.017), et il est souvent montré par erreur comme toujours déployé là le jour-J. Une explication de cette erreur récurrente peut être le fait que, vers l'aube du Jour-J, les restes du 9th Parachute Bn du Col. Terence Otways, revenant de leur assaut sur la batterie de Merville, furent pris dans une violente escarmouche avec des soldats allemands et russes à Le Hauger et Le Plein ; qui étaient des membres du QG de l'Ost-Bataillon 642, se trouvant à Le Hauger (23.016).

Les PRT doivent être utilisés au tour où ils sont générés et ne peuvent pas être économisés pour les tours ultérieurs.

Les PRT de différents Bataillons ne peuvent pas être combinés (par exemple, vous ne pouvez pas utiliser de PRT de deux Bataillons différents pour retourner une Unité du Génie à bande blanche à pleine puissance).

3.4.3.3 Equivalents d'échange des PRT

1 PRT : ramène une Unité d'infanterie parachutiste ou planeur à 1 Pas de la Case des Traînards au Point de Ralliement du Bataillon.

1 PRT : retourne une Unité d'infanterie parachutiste ou planeur à 1 Pas sur la carte sur sa face à pleine puissance (deux Pas).

2 PRT : ramène une Unité non infanterie parachutiste ou non planeur à 1 Pas (ex :Génie, Canon AT) de la Case des Traînards au Point de Ralliement du Bataillon.

2 PRT : retourne une Unité non infanterie parachutiste ou non planeur à 1 Pas (ex : Génie, Canon AT sur la carte sur sa face à pleine puissance (deux Pas).

3.4.3.4 Récupération des Traînards : cas particuliers

A. Plus d'un PRT peuvent être dépensés pour une Unité donnée pendant une Activation pour la ramener de la Case des Traînards sur la carte à force réduite, puis pour la ramener à pleine puissance.

B. Les Unités de la Case des Traînards peuvent être placées sur le Point de Ralliement montées ou En Colonne.

C. Les Unités placées sur le Point de Ralliement depuis la Case des Traînards sont éligibles pour faire une Action conformément à l'Activation Divisionnaire à tout moment au cours de l'Activation Divisionnaire.

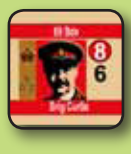
D. Des PRT peuvent être dépensés pour ramener une Unité à pleine puissance avant, pendant, ou après l'Activation Divisionnaire de cette Unité. Cela signifie par exemple, qu'une Unité peut bouger dans un rayon de 3 hexs du Point de Ralliement, recevoir un PRT pour un Pas, puis continuer son mouvement.

E. Les dépenses de PRT et le placement d'Unités sur un Point de Ralliement ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

F. Les Unités éliminées en combat ne peuvent pas revenir en utilisant le mécanisme des PRT. Toutefois, si une Unité à deux Pas perd un Pas en combat, un PRT peut être dépensé pour la ramener à pleine puissance conformément à cette règle.

3.5 Dinghies

Vos chances de prendre le Pont de Pégase sont assez bonnes dans ce jeu, car des choses risquées se sont déjà produites (l'atterrissage du planeur à l'endroit prévu). Mais n'ayez pas peur si vous faites de mauvais jets et que vous perdez la course au tirage de Jetons, vous aurez encore une chance d'essayer et prendre le Pont de Pégase. La Compagnie B de la 7. Para avait des bateaux gonflables à utiliser en dernier recours. Vous les avez aussi.



Comme pour The Devil's Cauldron, il y a quelques points de passage vitaux dans ce jeu. Protégez-les bien. Mettez le génie au travail pour pleinement retrancher les ponts de Pégase et Horsa, et les zones qui les entourent dès que possible. Vous pouvez ajouter beaucoup de tours à leur défense en creusant beaucoup. La même chose s'applique à l'autre camp. Joueurs allemands, protégez vos routes d'accès à travers les arêtes ou dans les positions défensives clé aussi vite et efficacement que possible. Vous ne verrez pas la menace avant qu'il ne soit trop tard. Le Génie fait partie des Unités les plus importantes du jeu et sont souvent sous-utilisées.

Il a fallu un peu de temps pour expliquer à Niko ce que sont les «Dinghies». Vous pouvez avoir un peu plus d'infos sur eux à la page 86 de Red Devils of Normandy de Bernage.

Exemple de débarquement amphibie

A la Sous-Plage Queen, nous avons B/13/18 KRH (un char DD avec un Leader), 77/5 AR, RE (un «funny») et le bataillon 2E Yorks qui débarquent au début du tour 0700. Deux Points d'Appui allemands (Wn 18 et Stp 20 (Cod)) les attendent. Tous deux ont des marqueurs de Barrage que les navires ont tiré précédemment.

Pour continuer à préparer la scène, le Jeton Naval est en jeu et les Allemands se tiennent prêts avec les Défenses de Plages à : Brèches 4, Obstacles 5, Nids de Résistance 5, et Etat de la Mer à 7. Le plus souvent vous ammènerez vos chars DD en premier. Faisons-ça ici aussi. Le 13/18 KRH (et le Leader) tentent d'atteindre la côte à la nage dans l'hex 33.008.

Les chars DD doivent braver l'Etat de la Mer pour voir dans quelles conditions ils débarquent ; et la table peut être très violente. Avec un Etat de la Mer à 7, et un tir sur la ligne Perforant, il y a 20% de chances d'élimination directe. Nos braves gars obtiennent un 1 et passent en Suppression.

Ne voulant pas abandonner le gros avantage des chars DD (plus là-dessus dans un moment), le commandant de la 3rd Infantry Division dépense un précieux Point de Commandement pour convertir la Suppression en Perte de Cohésion. Grâce à Dieu, vous avez amené un Leader avec la première Unité débarquée. Ils sont Commandés.

Les Dinghies permettent à la Compagnie B, et seulement à la Compagnie B de traverser un obstacle d'eau majeur. Commencez simplement à côté d'un côté d'hex de Canal, et lorsqu'elle est Active, la Compagnie peut dépenser toute sa capacité de mouvement pour traverser l'obstacle. Lorsque vous aurez fait ceci deux fois (traverser un obstacle), les Dinghies sont retirés du jeu. Les Dinghies ont toujours le même nombre de Pas que la Compagnie B, donc ils peuvent toujours bouger la compagnie, qu'elle ait un ou deux Pas. Si la Compagnie B est dans la Case des Traînards, les Dinghies attendent avec elle, et si la Compagnie B revient en jeu, les Dinghies sont placés avec elle. L'Arrière-Garde ne peut pas transporter de Dinghies.

Au moment où le joueur allié contrôle le Pont de Pégase, les Dinghies sont immédiatement retirés du jeu jusqu'à la fin de la partie.

4.0 Le Système d'Invasion Naval

4.0.1 Aperçu du Système d'Invasion Naval (SIN)

The Greates Day est le premier jeu de la famille GTS à avoir un débarquement amphibie opposé et, en tant que tel, ces règles additionnelles sont nécessaires pour simuler le débarquement des troupes alliées en France. Le SIN simule le transport dans l'océan et le débarquement des troupes sur une côte hostile, la défense de cette côte et le soutien d'artillerie naval donné aux troupes d'invasion. Autant que possible, les règles et concepts ont été portés directement des règles de la série GTS, mais il a aussi été nécessaire de créer entièrement de nouvelles règles et d'en modifier certaines existantes. Lorsqu'une règle existante de la GTS ou un terme défini (avec une majuscule) est utilisé dans le SIN, suivez la règle GTS telle qu'elle est écrite, sauf mention contraire. Cela sera plus difficile qu'il n'y paraît, parce que vous appliquerez les règles GTS existantes dans un contexte totalement différent.

4.0.2 Organisation des règles du SIN

Les sections 4.0 et 4.1 donnent un aperçu, des définitions et quelques descriptions des éléments clés du SIN. Les sections 4.2 à 4.6 présentent l'intégralité du SIN en format traditionnel. La section 4.7 est la Séquence de jeu naval (SdJN). La section 4.8 présente presque chaque aspect du SIN en une série de procédures pas-à-pas. Donc, en fonction de comment vous préférez apprendre, vous pouvez lire les sections 4.0 à 4.7 avec attention et utiliser 4.8 en guide ; ou vous pouvez plonger directement dans le jeu en listant 4.0 et 4.1, puis suivre 4.7 et 4.8, et utilisez 4.2 à 4.6 pour les questions spécifiques.

4.1 Définitions et descriptions du SIN

4.1.1 Une Plage est l'une des cinq plages avec un nom de code dans le jeu : Utah, Omaha, Gold, Juno ou Sword. Chaque Plage a son propre Cache.

4.1.2 Une Sous-Plage est une division de l'une des Plages. Par exemple, Gold Beach a deux Sous-Plages : Jig et King.

4.1.3 Un hex de Plage est un type de terrain comme Clair ou Ville.

4.1.4 Les Caches de Plages

Le SIN de *The Greatest Day* utilise plusieurs petites cartes, appelés Caches de Plages, qui commencent en recouvrant les

cartes pour les cinq plages envahies durant la campagne. Trois des Caches de Plages (Gold, Juno et Sword) sont utilisés dans ce jeu. Les Caches de Plages existent pour réguler certaines fonctions de jeu spécifiques aux débarquements initiaux, en particulier le débarquement des Unités sur les hexs de Plages et les défenses allemandes prévues pour l'empêcher. Lorsque certaines conditions sont remplies, principalement la réduction des Défenses de Plages, une Plage est considérée « sécurisée » et le Cache correspondant est retiré du jeu, puis tous les hexs de Plages deviennent hors-jeu pour tous les joueurs. Les renforts du joueur qui envahit sont simplement placés dans un hex de renforts près de la côte, leur débarquement étant maintenant traité en coulisses.

Les Caches de Plages sont imprimés avec toutes sortes d'informations régulant l'attaque et la défense des plages ; et représentent aussi les Sous-Plages, qui à leur tour régulent et restreignent le débarquement et le mouvement des troupes d'invasion. Les Caches de Plages comportent des pistes d'informations représentant une abstraction des défenses des plages, comme les obstacles et les nids de mitrailleuses, l'état de la mer, et des cases où placer les Unités assaillantes, y compris les chars amphibies, les barges de débarquement et les troupes à bord de ces barges.

4.1.5 Les trois Fiches Navales

Chaque Fiche Navale est utilisée pour organiser les navires au large qui appuient le débarquement, et les troupes qui ne sont pas encore à bord des barges de débarquement pour aller vers les Plages (les troupes qui sont déjà à bord des barges de débarquement et qui se dirigent vers les Plages sont déplacées dans la Case des Vagues de Débarquement sur les Caches de Plages). Pensez aux troupes sur les Fiches Navales et Caches de Plages comme formant une ligne depuis l'Angleterre, vers les navires, vers les barges de débarquement, puis vers les plages.

4.1.6 Navires

Les Navires sont des Unités qui opèrent sur une Fiche Navale plutôt que sur la carte ; leur mouvement et Activation sont gérés différemment des Unités terrestres (voir 4.4.2).

4.1.7 Types de Barges de Débarquement

a. Barge de Débarquement Roquette (LCR)

Les LCR sont des marqueurs à usage unique qui peuvent bombarder des Unités sur la côte pendant l'étape 2 de la SdJN au tour 0700 du 6 juin (uniquement). Après avoir tiré, les LCR sont retirées du jeu. Aucun modificateur ne s'applique à leur tir.

b. Barge de Débarquement de Soutien (LCS)

Les LCS opèrent dans la case de Courte Portée de la Fiche Navale. Elles peuvent tirer sur des Unités sur la côte et sur les Défenses de Plages allemandes (voir 4.4.6). Elles restent en jeu jusqu'au retrait du Cache de Plage. Ces Unités ne peuvent tirer que sur des cibles qu'elles peuvent elles-mêmes observer et tirent lorsque les Navires tirent sur la côte. Aucun modificateur ne s'applique à leur tir.

c. Barge de Débarquement

Les Barges de Débarquement sont utilisées pour transporter les Unités de la Fiche de Débarquement vers les Caches de Plages. Ce sont plutôt des marqueurs et il peut y en avoir une quantité illimitée disponible au joueur allié. Si vous tombez à court (mais vous ne devriez pas), vous pouvez en faire autant que vous le voulez. Lorsqu'elles sont réutilisées, elles sont toujours à une force de 2 Pas. Toutes les pertes précédentes sont ignorées. Les Barges de Débarquement appartiennent à des Divisions spécifiques.

Pendant la séquence de débarquement, les Barges de Débarquement peuvent être attaquées par les Obstacles de Plages (voir 4.2.1), les Nids de Résistance (voir 4.2.2) et le Tir d'Opportunité régulier (voir 4.2.3). Les Barges de Débarquement peuvent convertir un résultat S en résultat C en réussissant un Test de Qualité de Troupe ou en dépensant un Point de Commandement (aucun Leader n'est nécessaire). Une Barge de Débarquement en Suppression peut toujours débarquer ses passagers.

Les passagers débarqués par une Barge de Débarquement sur un Cache de Plage acquièrent tous les dommages subis par la Barge avant le débarquement, quelle que soit la façon dont ils ont été infligés. Par exemple, si une Barge de Débarquement subit une Perte de Pas et une Suppression, chaque passager de cette Barge débarquera avec une Perte de Pas et une Suppression.

Après avoir terminé chaque séquence de débarquement, les marqueurs de Barges de Débarquement sont retirés du Cache de Plage et peuvent être réutilisés.

Au fait, la face avec jupe des chars DD n'a aucun effet sur le jeu. Vous pouvez utiliser la face que vous voulez en jeu. Ceci n'est inclut que pour l'intérêt historique. Je les retourne sur leur face sans jupe dès qu'ils ont débarqué. Pour se mettre dans l'ambiance, vous pouvez regarder le film «Storming Juno» (A l'assaut de Juno). Il y a quelques bons plans de chars DD qui débarquent.

4.1.8 Le Jeton Naval

Pratiquement tout le SIN commence et se termine avec lui. Le Jeton Naval est toujours le premier Jeton joué au tour 0700 du 6 juin. Après avoir été joué la première fois le 6 juin au tour 0700, le Jeton Naval est remis dans la tasse. Après le tour 0700 du 6 juin, le Jeton Naval est automatiquement mis dans la tasse pendant l'étape G de la SdJN à chaque tour, sauf les tours de nuit.

Le Jeton Naval déclenche tous le sous-jeu du SIN, incluant l'embarquement des troupes depuis les navires vers les barges de débarquement ; le débarquement des chars et des troupes sur les plages ; les efforts de la mer elle-même, les obstacles de plages, et les défenseurs pour détruire et démoraliser les assaillants ; et les efforts des assaillants et de leurs navires de soutien pour détruire les obstacles de plages et les défenseurs afin de les chasser de la plage. Lorsque toutes les plages ont été sécurisées, c'est-à-dire les Caches de Plages retirés, la procédure du Jeton Naval est fortement réduite.

Au départ, j'ai essayé d'ajouter un système de débarquement simple au jeu. Mais en avançant, j'ai vu la tension potentielle qui pouvait être ajoutée, alors j'ai décidé d'ajouter ceci quasiment comme un «mini-jeu» séparé. Trop de débarquements de Normandie dans les jeux ne sont que de simples exercices de jets de dés ou de procédures simples de débarquement. J'ai décidé que le plus était le mieux, pour un coût élevé en temps de jeu pour le tour 0700. j'espère que la plupart d'entre vous approuvera. Juno a subi un volume de tir d'armes légères équivalent à Omaha ; et Sword a été un cauchemar de congestion. Dans un jeu de ce niveau, je pense que vous devrez avoir quelques compétences de joueur à appliquer à cette partie du jeu. Je sais que les règles de débarquement semblent assez complexes, mais croyez-moi, une fois que vous les aurez comprises, elles seront faciles à utiliser.

4.2 Défense allemande sur les Caches de Plages

En plus des Unités allemandes qui défendent les Plages, qui bougent et combattent normalement sauf mention contraire notée ici, les Allemands ont à leur disposition des Défenses de Plages qui sont des représentations abstraites des obstacles et armes naturels et fabriqués. Les Défenses de Plages sont abstraites car il aurait été trop pénible de les simuler explicitement ou parce que ce qu'elles représentent sont en-dessous de l'échelle du jeu. Chaque

Cache de Plage a des pistes pour chaque type de Défense de Plage pour cette Plage. Les pistes montrent le niveau actuel de chaque type de Défense de Plage ; et pour certaines, la valeur peut être utilisée pour attaquer des Unités alliées. Pour toutes les Défenses de Plages, le nombre représente aussi, si vous voulez, le « nombre de points de vie » qui peut être attaqué et réduit par les Unités alliées. Une fois la Défense de Plage réduite à 0, elle ne peut plus attaquer. Réduire toutes les Défenses de Plage d'un Cache de Plage à 0 est l'une des conditions pour retirer le Cache de Plage.

Les types de Défenses de Plages, tous décrits en détail plus bas, sont : Obstacles de Plages ; Nids de Résistance ; et Brèches. Regroupé avec les Défenses de Plages, il y a aussi l'Etat de la Mer, qui représente l'effet d'une mer parfois agitée sur les chars amphibies. Bien que l'Etat de la Mer « attaque » les Unités alliées, il ne peut pas être attaqué ni réduit, ni n'affecte le retrait du Cache de Plage. Le Tir d'Opportunité allemand est aussi couvert ici car il appartient à la défense du Cache de Plage ; les règles normales du Tir d'Opportunité s'appliquent, avec certaines exceptions pour la chronologie et les modificateurs.

4.2.1 Obstacles de Plage sur le Cache de Plage

Les Obstacles de Plage sont un type de Défense de Plage qui représentent les mines et les structures en bois ou en acier installées dans le sable des diverses Plages pour empêcher les unités alliées de débarquer en sécurité.

Les Obstacles de Plage commencent au niveau indiqué sur chaque Cache de Plage individuel.

Tant que la valeur des Obstacles de plages sur la piste est supérieure à 0, les Obstacles de Plages de ce Cache attaqueront chaque Barge de Débarquement qui débarque sur un Hex de Plage du même Cache de Plage. L'attaque est résolue comme un Tir Direct sur la ligne blanche de la Table des Résultats du Combat contre la Barge de Débarquement (une cible blindée) avec une Force de Tir égale au niveau actuel des Obstacles de Plage. Aucun modificateur ne s'applique à cette attaque.

Si, lors de la résolution d'une attaque d'Obstacle de Plage, un 0 est obtenu, en plus d'appliquer le résultat du combat, le joueur allié doit placer un marqueur Drif (dérive) 2 sur la Barge de Débarquement. La Barge de Débarquement est maintenant considérée sur l'hex de Plage, comme une Unité à bande noire, et peut être Activée dans le cadre d'une Action de Division ou Formation. Dès que la Barge de Débarquement retire son marqueur de Dérive, elle débarque immédiatement ses passagers (sujets à tout Tir d'Opportunité) et, si elle n'est pas en Suppression, fait un Tir avant de partir. Placez un marqueur Dérive 2 sur chaque Unité débarquée. Il faut une Action de Mouvement pour retirer un niveau de Dérive et il faut 2 Actions pour retirer entièrement le marqueur : ceci ne déclenche pas de Tir d'Opportunité mais déclenche une attaque de Nid de Résistance (4.2.2.2). Une Unité avec un marqueur de Dérive 1 ou 2 sur elle ne peut faire aucune autre Action en dehors de Rallier une Suppression jusqu'à ce que le marqueur de Dérive soit retiré.

4.2.2 Nids de Résistance sur le Cache de Plage

Les Nids de Résistance représentent deux choses : les mines et les petites concentrations de forces allemandes en dessous de l'échelle du jeu.

Voici le gros avantage des Chars DD flottant vers la côte ; ils n'ont pas à dépenser d'Action pour débarquer (et donc pas de Tir d'Op !), donc un char DD peut faire une Action ; et une Seconde immédiatement après (si vous dépensez un Point de Commandement et que c'est une Action différente). Tous les autres doivent utiliser leur Première Action pour débarquer physiquement sur la plage. Les chars DD sont prêt à danser sans dépenser de Point de Commandement. La potentielle Seconde Action sera très utile sur une plage avec un peu de place ; comme Juno ou Gold.

Suite de l'exemple

Notez que le char DD n'a pas encore fait d'Action ; donc aucun Tir d'Op n'est possible par les deux défenseurs allemands. Il utilise sa Première Action pour tirer sur les Défenses de Plage. C'est une Action de Tir. Mais avant de la résoudre, comme le joueur allié a décidé de faire une Action, les Nids de Résistance allemands tirent.

C'est un tir d'armes légères 5.

le modificateur est -3 pour la défense, donc l'Allemand doit faire 1 ou 0 pour toucher, et il rate avec un jet de 2.

Les compagnies de Grenadiers des 716. et 352. ID qui occupaient les Points d'Appui côtiers ne sont pas représentées par des pions, car elles ont été pratiquement détruites lors des premières phases de l'assaut allié. Les Unités Nachhut peuvent être vues comme des petits groupes de survivants de ces garnisons qui ont réussi à se retirer à l'intérieur des terres.

Ces compagnies sont : 2./736 (occupant Stp 08 et Wn 10), 10./736 (occupant Wn 18, Stp 20 Cod et Wn 21 Trout), 9./736 (dans les Wn 24, Wn 26 et Wn27), 5./736 (Wn 28 et Wn 28b), 6./736 (en charge des Wn 29, Wn 30 et Wn 31), 7./736 (Wn 33 et Wn 34), 1./Ost 441 (Wn 33a), 3./Ost 441 (Wn 35 et Wn 36), 1./916 et 3./916 (Wn 37, Wn 38, Wn 39, Wn 40, Wn 41, Stp 42, Wn 43 et Wn 44), et 1./726 (Stp 55 et Wn 56).

Les 1./Ost 642 (Stp 02), 3./736 (Wn 03) et 1./736 (en charge du Stp 05) sont des exceptions et sont représentés par des Unités, car leurs positions n'ont pas été attaquées au Jour-J et ont été libérés de leur tâches de défenses côtières plus tard dans la journée, lorsque le III./Gren. Rgt.744 a pris la zone à l'est de l'estuaire de l'Orne.

Suite de l'exemple

Il est temps de riposter et les Alliés finissent leur action, un tir sur les Nids de Résistance.

Ils font un jet de 4. En regardant les tables, ceci est modifié en 5 (pour la Perte de Cohésion) et réduit les Nids de Résistance de 1 ; les faisant passer à 4 sur le Cache de Plage.

Bien que le char DD aimerait tirer à nouveau, vous ne pouvez pas faire deux actions du même type dans une impulsion. N'ayant nulle-part où aller et ne pouvant pas se rallier étant dans une Zone de Tir ennemie, le char DD a terminé son impulsion. Faisons débarquer quelqu'un d'autre.

C'est au tour de 77/5 AR, RE (un char «funny») en 34.008. L'Unité est une Barge de Débarquement et est placée dans son hex de débarquement. D'abord elle doit être attaquée par les Obstacles de Plage. Nous devons voir dans quel état sont les Barges de Débarquement lorsqu'elles arrivent sur la plage.

Le niveau de départ de chaque Nid de Résistance est indiqué sur chaque Cache de Plage individuel.

Les Nids de Résistance attaquent dans deux circonstances distinctes : a) contre une tentative de débarquement, et b) contre des Unités qui ont débarqué. Dans tous les cas, les attaques des Nids de Résistance sont faites avant tout Tir d'Opportunité.

4.2.2.1 Attaques des Nids de Résistance contre les débarquements

a) Attaque Pré-Débarquement contre une Barge de Débarquement

Lorsqu'une Barge de Débarquement quitte une case de Vague de Débarquement et est placée dans un hex de Plage pour débarquer ses passagers, le joueur allemand peut choisir de l'attaquer avec les Nids de Résistance de ce Cache de Plage si leur valeur sur la piste de ce Cache est supérieure à 0. Cette attaque prend place immédiatement après l'attaque des Obstacles de Plages, mais avant que la Barge ne débarque ses passagers. L'attaque est résolue comme un Tir Direct sur la ligne Rouge de la Table des Résultats du Combat contre la Barge de Débarquement (une cible blindée) avec une Force de Tir égale au niveau du Nid de Résistance. Les seuls modificateurs qui s'appliquent sont pour la masse et la valeur de défense de la Barge de Débarquement. Comptez la masse de la Barge de Débarquement et toutes les autres Unités dans l'hex, mais ne comptez pas la masse des passagers de la Barge.

b) Attaque Post-Débarquement contre les Unités débarquées

Si le joueur allemand choisit de ne pas faire d'attaque de Nid de Résistance contre la Barge de Débarquement, il peut faire une attaque de Nid de Résistance contre les passagers de la Barge de Débarquement juste après leur débarquement dans l'hex de Plage. L'attaque est faite avec le niveau actuel du Nid de Résistance sur la ligne Rouge de la Table des Résultats du Combat. Les modificateurs de Tir Direct suivants s'appliquent : mass, terrain et Valeur de Défense. Comptez la masse de toutes les Unités dans l'hex, mais ne comptez pas la masse de la Barge de Débarquement.

4.2.2.2 Attaque de Nids de Résistance contre les Unités Débarquées

Tant que la valeur d'un Nid de Résistance sur un Cache de Plage est supérieure à 0, une attaque de Nid de Résistance est faite contre chaque Unité de ce Cache de Plage qui est Activée (notez que ceci inclut les chars DD). L'attaque à lieu après que l'Unité soit Activée, mais avant qu'elle ne fasse son Action. L'attaque est faite avec le niveau actuel du Nid de Résistance sur la ligne Rouge de la Table des Résultats du Combat. Ceci est traité comme un Tir Direct normal et tous les modificateurs de Tir Direct s'appliquent.

Le résultat d'une attaque de Nid de Résistance est traité exactement comme toute autre attaque de Tir Direct.

4.2.3 Tir d'Opportunité allemand sur un Cache de Plage

Les Unités allemandes peuvent faire un Tir d'Opportunité normal contre des Unités alliées dans les conditions suivantes, avec les exceptions aux règles normales du Tir d'Opportunité indiquées :

a) Tir d'Opportunité Pré-Débarquement contre une Barge de Débarquement

Lorsqu'une Barge de Débarquement quitte une case de Vague de Débarquement et est placée dans un hex de Plage pour débarquer ses passagers, le joueur allemand peut choisir de tenter un Tir d'Opportunité contre la Barge de Débarquement avec toutes les Unités éligibles. Ceci a lieu après le placement de la Barge dans l'hex de Plage, mais avant le débarquement des passagers, et après toute attaque de Nid de Résistance contre la Barge. La Barge de Débarquement est une cible blindée ; le modificateur de +2 pour tir de Zone de Tir à Zone de Tir ne s'applique pas. Les passagers de la Barge ne sont pas comptés pour le modificateur de masse, mais toutes les autres Unités dans l'hex le sont.

b) Tir d'Opportunité Post-Débarquement contre les Unités débarquées

Si le joueur allemand choisit de ne pas tenter de Tir d'Opportunité contre une Barge de Débarquement, il peut tenter un Tir d'Opportunité contre l'un des passagers de la Barge de Débarquement juste après qu'il a débarqué dans l'hex. Le modificateur de +2 pour tir de Zone de Tir à Zone de Tir ne s'applique pas, ainsi que tous les autres modificateurs de Tir d'Opportunité. Comptez la masse de toutes les Unités dans l'hex, mais ne comptez pas la masse de la Barge de Débarquement.

c) Tir d'Opportunité normal

En plus de ce qui précède, toutes les autres règles du Tir d'Opportunité normal s'appliquent sur un Cache de Plage.

Le résultat d'un Tir d'Opportunité sur un Cache de Plage est traité normalement. En particulier, une Barge de Débarquement peut convertir un résultat S en C en réussissant un Test de Qualité de Troupe ou en dépensant un Point de Commandement (aucun Leader n'est nécessaire).

4.2.4 Brèches sur le Cache de Plage

Les Brèches qui sont imprimées sur chaque Cache de Plage, et la piste de Brèches correspondante sont une abstraction de la difficulté pour les Alliés à se frayer un chemin hors de la Plage et entrer dans les terres. Les Brèches elles-mêmes sont représentées sur chaque Cache de Plage par des flèches pointant vers un côté d'hex. Lorsque la Valeur de Brèches d'un Cache de Plage est réduite, les Alliés gagnent graduellement de la mobilité à travers un ou plusieurs côtés d'hex de Brèches.

a) Effet d'une Valeur de Brèches supérieure à 2

Lorsque la Valeur de Brèches sur un Cache de Plage est supérieure à 2, aucune Unité allié ne peut bouger ou faire un Assaut depuis un hex de Plage vers un hex non-Plage. Les côtés d'hex de Brèches sont fermés pour toutes les Unités sauf les Commandos ou les Rangers (voir b) ci-dessous).

b) Mouvement des Commandos et Rangers à travers les Brèches

Les Unités de Commando et Ranger peuvent tenter de traverser un côté d'hex de Brèche fermée. Pour cela, l'Unité doit commencer une Activation adjacente au côté d'hex de Brèche,

C'est une attaque à Rôle Double à 5 (la valeur des Obstacles de Plage). Aucun modificateur n'est jamais appliqué à cette attaque. Un 2 est obtenu. La Barge passe en Suppression ; ce qui signifie que tous ses passagers sont aussi en Suppression. Les Funnies sont utiles pour attaquer les Défenses de Plage, donc nous ne voulons pas qu'ils soient en Suppression ici. Le joueur allié dépense un Point de Commandement pour convertir cette Suppression en Perte de Cohésion. Les passagers ont aussi une Perte de Cohésion.

être En Colonne, et déclarer une Action de Mouvement. Le joueur allemand lance un dé, compare le résultat avec la Valeur de Brèche actuelle, puis un autre dé et compare ce résultat avec la Valeur de Nid de Résistance actuelle. Si un dé, ou les deux, sont inférieurs ou égaux à la valeur indiquée, l'Unité est éliminée. Si les deux jets sont supérieurs aux Valeurs, l'Unité est placée sur le côté opposé de la Brèche et son Action est terminée. Elle est éligible pour faire une Seconde Action comme d'habitude. Un mouvement réussi à travers un côté d'hex de Brèche selon cette règle n'altère pas le statut de la Brèche.

c) Lorsque la Valeur de Brèche passe à 2

Lorsque la Valeur de Brèche sur un Cache de Plage est réduite à 2, le joueur allemand place immédiatement un marqueur Gap Open (Brèche Ouverte) sur un côté d'hex de Brèche de son choix sur la même Sous-Plage que l'Unité ayant causé la réduction de la Valeur de Brèche.

d) Lorsque la Valeur de Brèche passe à 1 ou 0

Lorsque la Valeur de Brèche sur un Cache de Plage est réduite à 1, et à nouveau lorsqu'elle est réduite à 0, le joueur allié place immédiatement un marqueur de Brèche Ouverte sur un côté d'hex de Brèche de son choix sur la même Sous-Plage que l'Unité ayant causé la réduction de la Valeur de Brèche. Si tous les côtés d'hex de Brèche de cette Sous-Plage ont déjà un marqueur de Brèche Ouverte, aucun marqueur n'est placé.

e) Effet d'un marqueur de Brèche Ouverte

Un marqueur de Brèche Ouverte sur un côté d'hex de Brèche permet aux Unités alliées En Colonne de bouger et faire un Assaut à travers ce côté d'hex.

f) Ouvrir toutes les Brèches

La première fois où le Jeton Naval est tiré après que la Valeur de Brèche d'un Cache de Plage a été réduite à 0, tous les côtés d'hex de Brèches de ce Cache de Plage sont considérés Ouvertes. Retournez le marqueur correspondant sur la piste pour indiquer que toutes les Brèches sont maintenant ouvertes. Les Unités alliées En Colonne peuvent maintenant bouger et faire un Assaut à travers tous les côtés d'hex de Brèches sur ce Cache de Plage.

4.2.5 L'Etat de la Mer sur le Cache de Plage

La Valeur de l'Etat de la Mer sur un Cache de Plage n'affecte que les Chars DD qui sont dans le processus de débarquement. Le jet d'Etat de la Mer est fait juste après avoir placé un Chaque DD dans un hex de Plage depuis une case de Vague de Débarquement. Il est résolu comme un Tir Direct sur la ligne Bleue (perforant) de la Table des Résultats du Combat contre une cible blindée avec une Force de Tir égal à la Valeur actuelle de l'Etat de la Mer. Aucun modificateur (y compris la Valeur de Défense) n'est appliqué. Les résultats sont appliqués immédiatement.

4.2.6 Tir sur une Défense de Plage sur un Cache de Plage

A l'exception de la Valeur de l'Etat de la Mer, les autres défenses du Cache de Plage ; Obstacles de Plages, Nids de Résistance et Brèches ; doivent toutes être réduites à 0 par les Alliés avant de

pouvoir sécuriser la Plage et retirer le Cache. A court terme, bien sûr, les Alliés souhaitent aussi réduire les diverses Défenses de Plages pour réduire les pertes et accroître la mobilité. Réduire les Défenses de Plages à 0 est accompli en leur tirant dessus. On ne tire pas dessus individuellement, mais comme un tout, et les résultats sont appliqués en accord avec la section Tir sur les Défenses de Plages de chaque Fiche Navale.

Toute Unité qui n'est pas en Suppression sur un Plage et qui est éligible pour faire une Action peut tirer sur les Défenses de la Plage. Ceci compte comme une Action de Tir. Le joueur allié annonce simplement qu'une Unité particulière attaque les Défenses de la Plage. Cette annonce déclenche d'abord un attaque de Nid de Résistance (4.2.2.2) si la Valeur du Nid de Résistance sur ce Cache de Plage est supérieure à 0. Notez que cette Action ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

4.2.6.1 Tir sur les Défenses de Plages—Procédure

Si l'Unité allié survit à l'attaque du Nid de Résistance et n'est pas en Suppression, elle peut tirer sur les Défenses de Plages. Le joueur allié lance un dé, applique les modificateurs ci-dessous, et consulte la section de Tir sur les Défenses de Plages de la Fiche Navale, qui est organisée par type de l'Unité qui tire : toute Unité de la 79th Armoured Division ; toute Unité du Génie ; toute autre Unité de Chars (ex : Royal Marine Armoured Support, chars réguliers ou chars DD) ; toute Barge de Débarquement ; et toute les autres Unités qui ne sont pas dans les autres groupes. Notez que les résultats sont appliqués tels qu'ils sont écrits, donc la règle usuelle de GTS qui veut qu'un 0 touche toujours et un 9 rate toujours ne s'applique pas ici.

Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de Tir sur les Défenses de Plages. Notez qu'un jet modifié supérieur à 9 est traité comme un 9.

A. L'Unité qui Tire a un Pas : +1

B. L'Unité qui Tire a une Perte de Cohésion : +1

C. L'Unité qui Tire a deux Pertes de Cohésion : +2

Le modificateur A est cumulable avec les modificateurs B et C. Par exemple, une Unité à 1 Pas avec 2 Pertes de Cohésion ajoutera 3 à son dé. Les modificateurs B et C sont mutuellement exclusifs.

4.6.2 Tir sur les Défenses de Plages—Résultats

A. Echec

Echec. L'attaque n'a aucun effet.

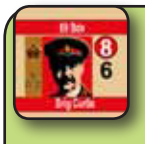
B. Réduction des Nids de X

X = la quantité dont est réduite la Valeur du Nid de Résistance du Cache de Plage.

C. Réduction d'Obstacles ou de Brèches de X

X = la quantité dont peut être réduite la Valeur d'Obstacles de Plages ou de Brèches sur le Cache de Plage de l'Unité qui tire en fonction du choix du joueur allié. Si X vaut 2, les possibilités sont :

Comme une Barge de Débarquement doit décharger, les règles gèrent ceci par une procédure - déchargement, tir des Nids de Résistance, Tir d'Op, riposte de la Barge, etc. En termes de GTS, vous descendez, ce qui est une action - d'où un tir des Nids de Résistance. Si c'est une descente et donc une action de Mouvement dans une Zone de Tir, cela cause un Tir d'Op, etc. Notez que les Défenses de Plages ne bénéficient jamais du modificateur de Zone de Tir à Zone de Tir.



Chaque plage a ses propres personnalité et objectifs. Gold est la plus facile, mais Juno (avec tous ses tirs d'armes légères) et Sword (avec son manque de profondeur et la congestion) nécessitent de réfléchir un peu à comment attaquer. A Sword, vous voudrez vraiment ouvrir ces brèches pour que les troupes qui suivent ne s'entassent pas, faisant ainsi de bonnes cibles pour l'artillerie et une revue constante des règles de surempilement. D'autre part, avec Sword, vous avez de vilains obstacles de plage aussi ; ces Commandos sont complètement balayés si vous obtenez un «1» au jet d'Obstacle lorsqu'ils arrivent. Faites baisser la valeur d'Obstacle de Plage en-dessous de 4 à tout prix !

2 Obstacles de Plages ; ou

2 Brèches ; ou

1 Obstacle de Plages et 1 Brèche.

D. Réduction d'un élément de X

X = la quantité dont la Valeur de Nid de Résistance, ou d'Obstacles de Plages, ou de Brèches sur le Cache de Plage peut être réduite en fonction du choix du joueur allié. Si X vaut 2, les possibilités sont :

2 Obstacles de Plages ; ou

2 Brèches ; ou

1 Obstacle de Plages et 1 Brèche ; ou

1 Obstacle de Plages et 1 Brèche ; ou

1 Obstacle de Plages et 1 Nid de Résistance ; ou

1 Brèche et 1 Nid de Résistance.

Notes : Les résultats obtenus après une qu'une Défense de Plage particulière soit tombée à 0 sont perdus et ne peuvent pas être utilisés contre une Défense de Plage différente.

N'oubliez pas de suivre la règle 4.2.4 Lorsque la Valeur de Brèches est réduite.

4.3 Effets d'une Plage non-Sécurisée ; Sécuriser une Plage ; et retrait d'un Cache de Plage

4.3.1 Plage non-Sécurisée

Avant qu'une Plage ne soit Sécurisée :

Aucun Leader ou Unité alliée ne peut quitter le Cache de Plage.

Tous les renforts alliés entrent en jeu seulement au tirage du Jeton Naval et selon la procédure du Jeton Naval (4.7.1).

4.3.2 Sécuriser une Plage

Une Plage est sécurisée au moment où tout ce qui suit s'applique :

La Valeur du Nid de Résistance est à 0.

La Valeur d'Obstacles de Plage est à 0.

La Valeur de Brèches est à 0.

Il n'y a aucune Unité allemande (y compris Wn ou Stp) dans les 3 hexs de tous les hexs de renforts sur ce Cache de Plage.

Il n'y a plus aucune Unité alliée dans les hexs de Plage de ce Cache de Plage.

Optionnellement, une Plage peut ne pas être considérée Sécurisée avant le tour 1100 du 6 juin.

Juste après avoir rempli les conditions précédentes, le marqueur Beach Not Cleared ! de ce Cache de Plage est retourné sur sa face Beach Cleared !

Suite de l'exemple

Nous sommes après le débarquement et juste avant que la barge n'ouvre ses portes pour laisser sortir ses passagers. Les Allemands sont sur le point d'ouvrir le feu.

Quand vous tirez sur une Barge, tout comme lorsque vous tirez sur des troupes qui descendent, vous pouvez choisir dans l'état (monté ou démonté) sur lequel vous tirez. Donc les Nids de Résistance peuvent tirer sur la Barge avant qu'elle décharge, ou sur le Funny après qu'il soit sorti. La valeur des Nids de Résistance est 4 (réduite par le char DD qui vient d'arriver). C'est un choix facile car tout est égal sauf les valeurs défensives. Les deux sont blindés, dans le même terrain (plage), et comme la Barge ne compte pas dans l'empilement, la masse est la même à 2. Nous tirons sur la barge avec une valeur défensive de -1 plutôt que celle de -4 du Funny. Notez que le Funny peut descendre En Colonne (avec +2 en plus)

mais si l'Allemand décide de tirer avant le déchargement, il ne saura pas quel choix sera fait. C'est toujours mieux de tirer même si le Funny est En Colonne. Toutefois, l'Allemand obtient un 4 et rate à cause du DRM -1 pour la valeur défensive.

4.3.3 Effets d'une Plage Sécurisée

Aucune Unité alliée ne peut entrer dans un hex de Plage sur un Cache de Plage avec une Plage Sécurisée.

Au tout début du tour suivant la Sécurisation d'une Plage, le Cache de cette Plage est retiré du jeu. Toutes les Unités sur le Cache de Plage sont simplement transférées dans les hexs correspondant sur la carte.

Toutes les règles normales du jeu (donc non-Jeton Naval) sont maintenant en jeu sur la carte où le Cache de Plage vient d'être retiré, en particulier :

1. Les Unités alliées entrent maintenant en jeu en étant placées dans leur hex(s) de renforts respectifs et les règles normales de renforts de la GTS s'appliquent à partir de maintenant.

2. Les Unités sur la Fiche Navale qui sont dans des cases de Vagues de Débarquement, d'Embarquement sur Barge de Débarquement, et En Route depuis l'Angleterre sont placées dans les cases de Renforts correspondantes sur la Fiche Divisionnaire.

3. Les séquences d'embarquement et débarquement (4.7.5) sont ignorées pour cette plage.

4.4 Forces d'Assaut

4.4.1 Description générale

Chaque Fiche Navale est divisée en divers segments, incluant des cases pour les diverses forces d'assaut navales, chacune étant désignée par une lettre (ex : Force d'Assaut G) ; les cases de forces d'assaut sont subdivisées en cases de « portée ». Tous les navires occupent une case de portée de Force d'Assaut sur la Fiche Navale ; un navire est considéré faisant partie de la Force d'Assaut de la case de portée qu'il occupe (les navires peuvent changer de case et parfois de force d'assaut ; voir ci-dessous). Chaque Force d'Assaut a un marqueur de Force d'Assaut qui est toujours sur le Cache de Plage (ou sur la carte après le retrait du Cache). Chaque case de Portée de Force d'Assaut contient un nombre qui représente la portée de cette case jusqu'au marqueur de Force d'Assaut pour cette force d'assaut. Tout ceci gouverne quels navires peuvent tirer sur quelles cibles.

Les navires sont toujours considérés Commandés.

4.4.2 Mouvement des Navires sur la Fiche Navale

Tous les navires ont en capacité de mouvement, soit une lettre, qui correspond à une force d'assaut, soit un astérisque qui indique un « joker ». Si un navire a une lettre, il doit rester avec cette force d'assaut, mais avec un astérisque, il peut être avec n'importe quelle force d'assaut. Pendant l'étape 7 de la SdJN, les navires peuvent être déplacés sur la Fiche Navale. Les navires lettrés peuvent être placés dans n'importe quelle case de portée de leur force d'assaut. Les navires avec astérisque peuvent être placés dans n'importe quelle case de portée de n'importe quelle force d'assaut sur n'importe quelle Fiche Navale.

Note de jeu : Une fois les Unités de Batterie Côtières éliminées, il

Comme pour le tir des Nids de Résistance, le joueur allemand a l'option de faire un Tir d'Opportunité soit contre la Barge, soit contre ses passagers après avoir débarqué. Supposons que l'Allemand décide de ne pas faire de Tir d'Op contre la Barge de Débarquement.

La Barge décharge maintenant le Funny (il descend). Les Alliés, sachant que le tir sur les Défenses de Plage n'est pas affecté si une Unité est En Colonne et sachant que les problèmes d'empilement ne vont pas tarder à arriver, décide de décharger le Funny En Colonne. Comme l'Allemand a fait un tir de Nids de Résistance contre la LC, il ne peut pas en refaire un contre le Funny. toutefois, il n'a pas fait de Tir d'Op contre la LC, donc il peut maintenant tenter d'en faire un contre le Funny après avoir débarqué. Malheureusement pour les Allemands, l'Unité du Stp 20 rate son TQT et il n'y a donc pas de Tir d'Op.

Après avoir fait le Tir d'Op, la Barge de Débarquement peut riposter avant d'être retirée de la carte. Les Alliés choisissent de tirer sur les Défenses de Plage et obtiennent un 2. Il n'y a pas de Bonus de Compagnie pour ce tir ; il est déjà pris en compte dans le modificateur de +1 pour les Unités à 1 Pas.

La Valeur de Nids de Résistance est réduite à nouveau et passe à 3.

La Barge de Débarquement est maintenant retirée du jeu.

Le joueur allié dépense un Point de Commandement pour faire une Seconde Action et, bien que ce ne puisse pas être une Action de Mouvement, elle peut être n'importe quoi d'autre. Comme une Action a été déclarée (bien que le joueur allié n'ait pas encore dit laquelle), les Nids de Résistance peuvent maintenant tirer.

Maintenant avec une valeur de 3 et -4 pour la défense, les Allemands ont besoin d'un improbable 0 pour toucher et font 8.

Ensuite, l'Action du Funny. Il fera une Action de Tir (surprise) sur les Défenses de Plage. Il subira un modificateur de +1 à cause de la Perte de Cohésion.

Un excellent jet pour le Funny qui force le joueur allié à prendre une décision difficile. Il voudrait abattre les Obstacles de Plage pour les vagues de débarquement suivantes, mais c'est Sword avec sa terrible congestion, et s'il réduit les Brèches de 2, le joueur allemand sera forcé de placer une Brèche. C'est un début. C'est ce que fait le joueur allié. Le marqueur de Brèches baisse de 2 ; et le joueur allemand place une Brèche. Il doit le faire sur la Brèche entre les hexs 33.008 et 34.009 ou celle entre les hexs 33.008 et 33.009. L'Allemand ne va pas faciliter les choses et la place sur 33.008/34.009. Le joueur allié devra faire au moins un assaut pour quitter cette plage.

Avec un travail bien fait et une brèche ouverte, le Funny a maintenant terminé son Activation. Il est temps pour le 2 E Yorks Battalion de débarquer. Le joueur allié place les 4 compagnies sous une Barge de Débarquement dans l'hex 34.008. Tout d'abord, elles doivent braver les Obstacles de Plage.

n'y a aucune raison d'avoir des navires dans les cases de portées longue ou moyenne.

4.4.3 Mouvement des marqueurs de Force d'Assaut

Chaque force d'assaut a un Marqueur de Force d'Assaut associé, qui à son tour est assigné à une Plage particulière. Pendant l'étape 7 de la SdJN, le joueur allié peut bouger les Marqueurs de Force d'Assaut dans les limitations de ce paragraphe. Chaque Marqueur de Force d'Assaut doit rester dans son secteur assigné et peut être placé dans un hex sans point central ou dans une zone d'eau adjacente à un hex avec un point central le long de la côte, ou, si le Cache de Plage est toujours en place, dans un hex de Plage adjacent à un hex non-Plage avec un point central le long de la côte.

Par exemple, le Marqueur de Force d'Assaut du secteur Juno et/ou Gold peut être placé dans l'hex 68.003 (juste hors-carte) ou 67.003 (aussi juste hors-carte) car ces deux hexs sont adjacents à des hexs jouables (avec point central) dans leurs secteurs.

4.4.4 Navires—Tir sur des cibles côtières

Les navires sur la Fiche Navale peuvent tirer sur des cibles côtières pendant l'étape 2 de la SdJN. Pour tirer sur une cible côtière, un navire doit être à portée de la cible et capable de l'observer.

a) Détermination de la portée du navire à la cible

Pour déterminer la portée d'un navire vers sa cible, comptez le nombre d'hexs depuis la cible jusqu'au marqueur de Force d'Assaut de la force d'assaut de ce navire, puis ajoutez le nombre indiqué dans la case de portée de la Force d'Assaut ; si ce nombre est inférieur ou égal à la portée du navire, alors la cible est à portée. Notez qu'un navire ne peut jamais déterminer la portée en utilisant un Marqueur de Force d'Assaut appartenant à une force d'assaut différente, mais la portée depuis une cible jusqu'à un marqueur de Force d'Assaut peut être tracée depuis un Cache de Plage à un autre.

b) Les navires observant eux-mêmes leur cible

Les navires sont capables d'auto-observer n'importe quelle cible Wn ou Stp à portée (comme déterminée ci-dessus), et dans la Ligne de Vue d'un hex de Plage sur une Plage qui n'est pas encore Sécurisée (dit autrement, vous ne pouvez pas observer un hex de Plage qui n'est pas sur un Cache de Plage). De plus, un navire peut toujours auto-observer une Batterie Côtière (une Unité avec une Valeur de Tir noire) à portée.

c) Les navires utilisant un observateur

Toute Unité Commandée peut servir d'observateur pour tout navire sur n'importe quelle Fiche Navale. L'Unité qui observe doit avoir une Ligne de Vue vers la cible, et la cible doit être à portée du navire (voir ci-dessus). La valeur de contact universelle pour tous les navires est 6. Sur un jet de 6 ou moins, le navire peut tirer sur la cible, sinon, il ne le peut pas et a terminé pour ce Jeton Naval. Notez que les navires doivent faire un jet de contact à chaque fois qu'ils tirent (à moins d'auto-observer, bien entendu) ; les navires ne restent jamais « en contact » avec les Formations d'observateurs comme le fait l'artillerie.

Si un navire est éligible pour tirer sur une cible, il fait un Tir Indirect normal. Les navires avec deux Pas peuvent faire un jet pour le Bonus de Compagnie.

4.4.5 LCR tirant sur des cibles côtières

Les LCR peuvent tirer sur des Unités sur la côté pendant l'étape 2 de la SdJN du tour 0700 du 6 juin uniquement. Après avoir tiré, les LCR sont retirées du jeu. Les LCR doivent auto-observer pour tirer, et ne reçoivent pas de Bonus de Compagnie. Faites juste un jet sur la ligne appropriée de la Table des Résultats du Combat ; les seuls modificateurs utilisés sont les modificateurs de Tir Direct positifs ; aucun modificateur négatif n'est appliqué. Les marqueurs de Barrage ne sont jamais placés. Les LCR ont * en portée pour vous rappeler qu'elles peuvent tirer sur toute cible qu'elles peuvent auto-observer.

Notez que les LCR ne peuvent tirer que sur des Unités, pas sur les Défenses de Plages.

4.4.6 LCS tirant sur des cibles côtières

Les LCS peuvent tirer sur des Unités sur la côté pendant l'étape 3 de la SdJN. Les LCS doivent auto-observer pour tirer et peuvent aussi choisir de tirer sur les Défenses de Plages du même Cache de Plage (voir 4.2.6 pour la résolution d'une telle attaque). Les LCS tirent sur les Défenses de Plages comme une « Barge de Débarquement ». Les LCS occupent la case Portée Courte du Cache de Plage et y restent jusqu'à ce que le Cache soit retiré. Notez que les LCS ont * en portée pour vous rappeler qu'elles peuvent tirer sur toute cible qu'elles peuvent auto-observer ou sur les Défenses de Plages, mais jamais sur d'autres cibles.

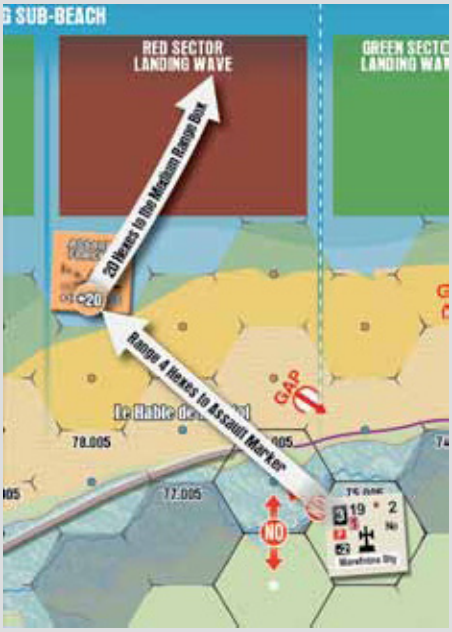
4.4.7 Batteries Côtières allemandes

Les Batteries Côtières sont les Unités allemandes avec une Valeur de Tir noire. Avec peu d'exceptions, les Batteries Côtières sont comme des Unités d'Artillerie à Valeur de Tir orange. La Valeur de Tir noire est là pour rappeler que pendant l'étape 3 de la SdJN, toute Unité de Batterie Côtière qui n'est pas sous un marqueur de Barrage ou adjacente à une Unité ennemie peut tirer sur tout navire à portée sur la Fiche Navale ou sur toute Barge de Débarquement à portée dans une case de Vague de Débarquement. L'étape 3 de la SdJN est la seule fois où les Batteries Côtières peuvent tirer sur des Navires ou des Barges de Débarquement dans une case de Vague de Débarquement. Les Batteries Côtières ne peuvent jamais tirer sur des Barges de Débarquement sur la Fiche Navale. Le tir de l'étape 3 de la SdJN est une fonction spéciale qui n'affecte pas l'Activation normale des Batteries Côtières en tant qu'Unités à d'autres moments. Les règles de cette section ne s'appliquent qu'à cette fonction spéciale.

a) Batteries Côtières—Portée jusqu'aux Navires et Barges de Débarquement

Pour déterminer la portée d'une Batterie Côtière vers un navire, comptez le nombre d'hexs depuis la Batterie Côtière jusqu'au Marqueur de Force d'Assaut du navire et ajoutez le nombre dans la case de portée occupée par le navire. La portée d'une Batterie Côtière vers une Barge de Débarquement dans une case de Vague de Débarquement est le nombre d'hexs depuis la Batterie Côtière jusqu'au Marqueur de Force d'Assaut sur le même Cache de Plage que la case de Vague de Débarquement.

Nous reviendrons aux braves gars du Yorkshire dans un moment, mais comme nous en sommes au bon endroit des règles, voici un exemple rapide pour déterminer la portée lors d'un tir depuis la côte jusqu'à un navire, ou depuis un navire vers la côte. J'ai déplacé la batterie Marefontaine dans un nouvel hex pour économiser un peu de place sur l'illustration. Elle tire sur le HMS Ajax dans la case à Moyenne Portée de la Fiche Navale de la Force d'Assaut G.



La batterie côtière détermine la portée en traçant jusqu'au marqueur de Force d'Assaut, puis en ajoutant la portée imprimée dans la case sur la fiche. Ici, il y a 4 hexs jusqu'au marqueur ; puis il faut ajouter 20 pour la valeur dans la case de Portée Moyenne. La portée jusqu'à la cible depuis la batterie Marefontaine est donc de 24 hexs. L'Ajax est hors de portée et ne peut pas se faire tirer dessus.

Bien que parfaitement hors de portée de la batterie, mais juste pour vous montrer la portée vers d'autres fiches, si le marqueur de la Force d'Assaut J était dans l'hex 59.002 et que Marefontaine voulait tirer sur un navire dans la case de Portée Longue de la Force J, elle devrait tracer 16 hexs jusqu'au marqueur de la Force d'Assaut J, puis ajouter 30 pour la case de Longue Portée : un total de 46 hexs.

Suite de l'exemple

Revenons à nos Tommies essayant d'accoster et attaquer les Obstacles de plage. La valeur est toujours à 5 ; il y a 20% de chances que la LC perde un Pas (et que les 4 bataillons à l'intérieur perdent aussi chacun un Pas).

b) Résolution du tir de Batterie Côtière pendant l'étape 3 de la SdJN

Le tir d'une Batterie Côtière contre un Navire ou une Barge de Débarquement est résolu comme un Tir Indirect normal avec les ajouts et changements suivants :

1. Tous les navires sont des cibles blindées.
2. Le seul modificateur applicable est la valeur défensive du navire.
3. Tout Tir Efficace (défini comme : S ? raté, S, C, 1 ou E) contre un navire élimine le navire du jeu.
4. Tout Tir Efficace (défini comme : S ? raté, S, C, 1 ou E) contre une Barge de Débarquement retire la Barge (qui peut être recyclée) et élimine les passagers du jeu.
5. Ce type de tir spécial ne créé pas de marqueur de Barrage.

Exemple : La Batterie Mont Fleury est dans l'hex 72.006 et le Marqueur de Force d'Assaut du Groupe d'Assaut G est dans l'hex 76.003 (bien que la Batterie puisse tirer sur un autre Groupe d'Assaut ; comptez seulement vers ce Marqueur de Force d'Assaut). C'est le premier tour, donc il y a un paquet d'Anglais dans la case de Vague de Débarquement, des Destroyers dans la case de Portée Courte et des Croiseurs dans la case de Portée Moyenne. La LCR a déjà tiré et été retirée, donc elle ne peut pas se faire tirer dessus. Il y a 5 hexs depuis la Batterie jusqu'au Marqueur de Force d'Assaut du Groupe d'Assaut G et la portée de la Batterie est 41. La Batterie peut tirer sur toute Barge de Débarquement occupant la case de Vague de Débarquement de Gold Beach (portée 5), sur les Destroyers (portée 15) ou sur les Croiseurs (portée 25), ou, s'il y avait des navires dans la case de Portée Longue, elle pourrait aussi tirer dessus (portée 35).

4.5 La procédure de Débarquement

4.5.1 Généralités

Pendant l'étape 4 de la SdJN, le joueur allié peut faire débarquer toutes ses Unités dans les cases de Vagues de Débarquement sur des hexs de Plage. Il y a deux types d'Unités débarquées : les Unités à bord des Barges de Débarquement et les Chars DD. Des règles différentes s'appliquent aux Barges de Débarquement et aux Chars DD, mais la procédure de base est que le joueur allié choisit une Barge de Débarquement ou un Char DD, le débarque, subit la colère des défenseurs allemands, termine toutes les Actions possibles, puis passe à la Barge de Débarquement ou au Char DD suivant. Le joueur allié peut le faire dans l'ordre qu'il veut, sans tenir compte des Plages, Sous-Plages ou Secteurs.

Notez qu'il n'y a pas de limite d'empilement dans les cases de la Fiche Navale ni dans les cases des Vagues de Débarquement sur les Caches de Plages.

4.5.2 Liste des cases de Vagues de Débarquement et leurs hexs de Plage correspondants « éligibles »

Voici une liste des hexs de Plage où il est possible de débarquer depuis chaque case de Vague de Débarquement. Notez que les hexs de débarquement ont un code-couleur sur la carte pour

faciliter le jeu. Notez que lorsque les règles de débarquement se réfèrent à des hexs « éligibles », ce sont tous ces hexs :

Sword Beach

Queen White : 36.007, 35.007

Queen Red : 34.007, 34.008, 33.008

Juno Beach

Mike Green : 65.003, 64.003

Mike Red : 63.003, 62.003

Nan Green : 61.002, 60.003, 59.003, 58.003

Nan White : 57.002, 56.003, 55.002, 54.003

Nan Red : 53.002, 52.003, 51.003

Gold Beach

Jig Green : 81.004, 80.004, 79.003

Jig Red : 78.004, 77.003, 76.003

King Green : 75.003, 74.003

King Red : 73.003, 72.003, 71.003

4.5.3 Débarquement, Leaders et Commandement

Les règles du scénario vous diront de placer les Leaders avec leurs formations. Peu importe où vous placez les Leaders avant l'étape 3 de la SdJN, lorsque les Unités sont placées dans les cases de Vagues de Débarquement sur les Caches de Plages. A ce moment, les Leaders doivent être empilées avec quelque Unité de leur Formation. Une fois empilé avec une Unité, le Leader reste avec elle pendant qu'elle débarque sur un hex de Plage et pendant qu'elle fait ses Actions de la SdJN. Après que le Leader a débarqué pendant la SdJN, les règles normales des Leaders de la GTS s'appliquent.

Un Leader dans une case de Vague de Débarquement n'a pas de Portée de Commandement. Donc, tant qu'un Leader n'a pas débarqué, toutes ses Unités sont Non Commandées. Une fois le Leader sur la Plage, les règles normales de Commandement de la GTS s'appliquent. Un Leader dans une Barge de Débarquement avec un marqueur de Dérive est considéré sur la carte et est capable de Commander des Unités.

Notez qu'un Leader avec une Unité éliminée en Combat pendant un débarquement est déplacé sur une autre Unité de sa formation (au choix du propriétaire) n'importe où sur le Cache de Plage ou la Fiche Navale.

4.5.4 Opérations des Barges de Débarquement

4.5.4.1 Généralités

Les pions des Barges de Débarquement sont des marqueurs réutilisables, pas les Unités, bien que les Barges de Débarquement puissent faire certaines fonctions d'Unités, comme le Tir Direct. Les marqueurs de Barges de Débarquement sont utilisés pour

Les Allemands obtiennent un 2 et un résultat Suppression. Comme il est plus efficace d'essayer de rallier une Barge de Débarquement plutôt que 4 Unités après qu'elles aient débarqué, les Alliés tentent de convertir le résultat S en Perte de Cohésion. Ils pourraient dépenser un Point de Commandement, mais ils tentent leur chance et ratent le TQT avec un jet de 4. Notez que bien que toutes ces Unités soient commandées par Big Palmer qui a débarqué plus tôt (la 27 Armoured Brigade est attachée à la 3rd Division, donc il est un Leader de la 3rd Division pour tous les usages et la Barge de Débarquement est une Unité Indépendante), toutes les valeurs de Qualité de Troupe de la 3rd Division sont réduites de un jusqu'à ce que la plage ait été sécurisée. La TQ de la Barge passe de 4 à 3, le TQT est raté de peu.

Le joueur allié doit maintenant décharger la Barge de Débarquement, donc une Action est déclarée et les Nids de Résistance peuvent maintenant tirer. Le séquencement ici est très important. Le joueur allemand peut faire un tir de Nids de Résistance et un Tir d'Op (avec l'Unité Stp 20 Cod), soit contre la Barge avant qu'elle ne décharge, ou contre ses passagers après avoir débarqué. Mais tout tir contre la LC doit être fait en premier.

Il fait tirer ses Nids de Résistance après le débarquement des Bataillons et un Tir d'Op sur la Barge avant qu'elle ne décharge. Mais voyons les possibilités.

débarquer des Unités terrestres autres que les Chars DD ; une fois utilisés ou éliminés, ils sont retirés du jeu et disponibles pour une utilisation ultérieure.

4.5.4.2 « Embarquement »des Leaders et Unités dans une Barge de Débarquement

Pendant l'étape 5 de la SdJN, les Unités sont déplacées de la case Embarquement dans les Barges de Débarquement de la Fiche Navale vers les cases de Vagues de Débarquement des Caches de Plages. Une fois dans les cases de Vagues de Débarquement, les Unités sont embarquées à bord d'une Barge de Débarquement en plaçant un marqueur Barge de Débarquement sur une ou plusieurs Unités. Chaque Barge de Débarquement embarque soit une Unité Indépendante (bande blanche ou noire), soit toutes les Unités d'un même Bataillon. Les Leaders peuvent être placés avec n'importe quelle Unité de leur Formation.

4.5.4.3 Barge de Débarquement, Débarquement et Combat

Une Barge de Débarquement et ses passagers débarquent dans tout hex de Plage éligible (voir 4.5.2) pendant l'étape 4 de la SdJN en les déplaçant de la case de Vague de Débarquement vers l'hex de Plage. Ce débarquement déclenche des attaques des Défenses de Plages (4.2.1 & 4.2.2) et le Tir d'Opportunité (4.2.3). Si une Barge de Débarquement est éliminée, tous ses passagers sont éliminés. Si une Barge de Débarquement subit un résultat de combat (un S ? réussi n'est pas un résultat de combat), alors chacun des passagers subit le même résultat du combat. Une Barge de Débarquement en Suppression peut débarquer ses passagers. Une Barge de Débarquement éliminée est retirée du jeu et disponible pour une utilisation ultérieure. Notez que toutes les Barges de Débarquement ont deux Pas.

4.5.4.4 Effet du Débarquement sur le Statut En Colonne et Monté

Les Unités qui descendent d'une Barge de Débarquement peuvent le faire En Colonne si les règles normales d'empilement sont respectées, bien que de telles Unités subiront le modificateur néfaste de la Colonne si elles sont attaquées après avoir débarqué. Les Unités qui descendent d'une Barge de Débarquement peuvent le faire montées si elles possèdent un Transport Organique.

4.5.4.5 Riposte des Barges de Débarquement

Après qu'une Barge de Débarquement a débarqué ses passagers, et avant d'être retirée de l'hex de Plage, elle peut tirer sur les Défenses de Plages du même Cache de Plage (4.2.6) ou sur tout Wn, Spt ou Batterie Côtière à portée vers laquelle elle a une Ligne de Vue.

4.5.4.6 Retrait et réutilisation d'une Barge de Débarquement

Lorsque la procédure de débarquement est terminée, la Barge de Débarquement est retirée du jeu et disponible pour une utilisation ultérieure.

4.5.4.7 Unités venant de débarquer : Actions et Réactions ennemies

Les unités qui viennent de débarquer d'une Barge de Débarquement peuvent faire l'objet d'attaque des Nids de Résistance (4.2.2.1) et

de Tir d'Opportunité (4.2.3.b). Une Unité qui vient de débarquer et qui a survécu aux attaques post-débarquement peuvent faire une Action non-Mouvement au coût d'un Point de Commandement tant qu'elle est à portée de Commandement. Cette Action déclenche une attaque de Nid de Résistance (4.2.2.2) qui est résolu après la dépense du Point de Commandement, mais avant que l'Unité fasse son Action.

4.5.5 Débarquement des Chars DD

4.5.5.1 Généralités

Les Chars DD sont des Unités de chars amphibies qui flottent jusqu'à la côte (ou du moins, elles l'espèrent). Notez que nos Chars DD ont une face jupe levée et une face jupe baissée. Ceci n'est que pour l'intérêt esthétique et n'a aucun effet sur le jeu. Vous pouvez utiliser n'importe quelle face des pions à tout moment. Nous aimons les amener jusqu'à la côte face jupe levée visible puis une fois dans un hex de Plage, les retourner sur leur face jupe baissée.

4.5.5.2 Débarquement des Chars DD & Leaders ; Jet d'Etat de la Mer

Une Unité de Chars DD dans une case de Vague de Débarquement sur un Cache de Plage peut débarquer dans tout hex de Plage éligible (4.5.2) pendant l'étape 4 de la SdJN en la déplaçant de sa case de Vague de Débarquement vers l'hex de Plage. Ce débarquement déclenche un jet d'Etat de la Mer (4.2.5). Si le Char DD survit à ce jet, il est placé dans un hex de Plage. Le Char DD ne peut pas débarquer En Colonne. Si un Leader est empilé avec le Char DD, il débarque et reste avec lui pendant toutes les étapes suivantes.

4.5.5.3 Chars DD venant de débarquer : Actions et Réactions ennemies

Un Char DD venant de débarquer qui n'est pas en Suppression peut faire une Action. S'il en fait une, le Char DD doit d'abord survivre à une attaque de Nid de Résistance (4.2.2.2), suivi de tout Tir d'Opportunité (4.2.3) selon les règles normales du Tir d'Opportunité. Après avoir fait une Action, un Char DD venant de débarquer qui est Commandé et n'est pas en Suppression peut faire une Seconde Action selon les règles normales de Seconde Action (y compris la dépense d'un Point de Commandement, bien entendu). S'il fait une Seconde Action, le Char DD doit à nouveau survivre à une attaque de Nid de Résistance (4.2.2.2), suivi de tout Tir d'Opportunité (4.2.3) selon les règles normales du Tir d'Opportunité.

4.5.6 Etapes 5 et 6 de la SdJN : Amener les Unités sur la Plage

Il est préférable d'imaginer que les Unités à bord des navires entre l'Angleterre et la Normandie forment une ligne entre la Fiche Navale et les Caches de Plages.

4.5.6.1 Etape 5 de la SdJN

Dans l'étape 5 de la SdJN, toutes les Unités des cases d'Embarquement dans les Barges de Débarquement sont déplacées vers les cases de Vagues de Débarquement des Sous-Plages correspondantes sur le Cache de Plage. Une fois dans les cases de Vagues de Débarquement, les Unités sont

D'abord, voyons ce qui se serait passé si l'Allemand fait le tir des Nids et le Tir d'Op sur la Barge avant qu'elle ne décharge.

C'est une attaque d'armes légères utilisant la valeur actuelle des Nids de 3. Il y a un modificateur défensif de -1 et c'est contre une cible blindée. Ce n'est pas une attaque très puissante. Notez que les modificateurs de Zone de Tir à Zone de Tir ne s'appliquent pas aux attaques de Défenses de Plage. Cependant, le Tir d'Op est bien meilleur. Il n'est pas certain que la Stp 20 réussisse sont TQT pour ce Tir d'Op, mais si c'est le cas, c'est un tir à 6, +2 pour Zone de Tir à Zone de Tir, -1 pour le Barrage, -1 pour la Valeur de Défense. Une attaque à rôle double de 6. Une belle attaque qui affectera les 4 compagnies avec un seul jet.

Il y a 10% de chances de tuer les 4 compagnies avec un seul dé.

D'autre part, l'Allemand peut tirer avec les Nids sur la pile après qu'elle a débarqué. C'est une attaque d'armes légères 3 contre une companie mais modifiée par +1 pour la plage et +3 pour les 10 Pas dans l'hex. Pour une force totale de 7. Un beau tir également.

Le Tir d'Op contre les Unités débarquées est toujours excellent (en supposant que le Stp réussisse son TQT) sur une base de 6, +1 pour la plage, +2 pour Zone de Tir à Zone de Tir et +3 pour la masse ; pour un total de 8 (12, mais 8 est le maximum possible). Toutefois il ne peut tirer que sur une seule Unité de la pile.

Donc dans ce cas, il sera probablement préférable pour l'Allemand de faire le Tir d'Op contre la Barge de Débarquement avant qu'elle ne décharge puis faire le tir des Nids de Résistance après que la Barge de Débarquement a déchargé.

« embarquées » dans les Barges de Débarquement en plaçant un marqueur de Barge de Débarquement sur une ou plusieurs Unités. Chaque Barge de Débarquement embarque soit une Unité Indépendante (bande noire ou blanche) ou toutes les Unités d'un même Bataillon. Les Leaders peuvent être placés avec n'importe quelle Unité de leur formation.

4.5.6.2 Etape 6 de la SdJN

Dans l'étape 6 de la SdJN, toutes les Unités des cases « En Route depuis l'Angleterre » sont déplacées vers les cases « Embarquement dans les Barges de Débarquement » correspondantes. A ce moment, le joueur allié peut choisir dans quelles Sous-Plages placer ces Unités.

4.6 Le Mulberry

Au tour 1100 du 9 juin, le Mulberry en construction est placé dans l'hex 87.007. A partir du tour 0700 du 12 juin, le joueur allié peut faire un jet de construction. Sur un 1, le Mulberry est retourné sur sa face opérationnel et est maintenant en fonctionnement. Il n'y a aucun effet sur le jeu, mais le joueur allié devrait dire quelque chose d'intéressant à son adversaire allemand. Si une Unité allemande entre dans l'hex 87.007 à tout moment à partir du tour 0700 du 8 juin, la partie prend fin et les Allemands remportent une victoire immédiate. Défendez bien cet hex. Cet hex n'est pas considéré comme un hex de Renforts et les Allemands peuvent entrer dans les 3 hexs du Mulberry.

4.7 La Séquence de Jeu Naval (SdJN)

Suivez les étapes ci-dessous lorsque le Jeton Naval est tiré.

1. Vérifiez les Marqueurs de Brèches (4.2.4.f). Vérifiez les Valeurs de Brèches sur chaque Cache de Plage. Si une Brèche est à 0, retournez le Marqueur de Brèches de ce Cache sur sa face Toutes les Brèches Ouvertes ; retirez le marqueur de Valeur de Brèche du jeu ; retirez aussi les marqueurs Brèche Ouverte.

2. Les navires tirent sur la côte. Suivez la procédure de Bombardement Naval (SdJN étape 2) (4.8.1).

3. La côte tire sur les navires. Suivez la procédure de Tir Défensif des Batteries Côtières (SdJN étape 3) (4.8.2).

4. Débarquement des Unités. Suivez la Procédure de Débarquement (SdJN étape 4) (4.8.3).

5. Case d'Embarquement vers Case de Vague de Débarquement. Suivez la Procédure d'Embarquement et Débarquement des Forces de Débarquement (SdJN étape 5) (4.8.4).

6. Case En Route vers Case d'Embarquement. Suivez la Procédure d'Embarquement et de Transport des Forces de Débarquement (SdJN étape 6) (4.8.4).

7. Mouvement des Marqueurs de Force d'Assaut (4.4.3). Le joueur allié peut bouger chaque marqueur de Force d'Assaut vers un autre hex sans point central ou zone d'eau adjacente à un hex avec point central le long de la côte, ou, si le Cache de Plage est toujours en place, vers un hex de Plage adjacente à un hex non-Plage avec point central le long de la côte (SdJN étape 7).

Pour finir l'exemple, après avoir terminé les tirs des Nids de Résistance et d'Op, les troupes seront sorties de la Barge. Celle-ci est en Suppression et ne sera pas capable de tirer avant d'être retirée et la première Action de E Yorks est terminée. Ils peuvent faire une Action non-Mouvement (comme un Ralliement) en Seconde Action s'ils payent plusieurs Points de Commandement.

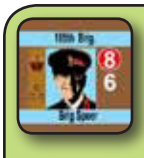
En supposant que tous les tirs soient inefficaces contre les gars du Yorkshire; nous en sommes là et les Alliés choisissent le prochain débarquement à faire pendant l'Activation Navale.

8. Mouvement des navires (4.4.2). Le joueur allié peut déplacer n'importe lesquels de ses navires sur ses Fiches Navales. Les navires avec une capacité de mouvement en lettre peuvent bouger n'importe où dans leur Groupe d'Assaut sur leur Fiche Navale. Les navires avec une capacité de mouvement astérisque peuvent être bougés vers n'importe quel Groupe d'Assaut (SdJN étape 8).

9. Si c'est le tour 0700 du 6 juin et que c'est la première fois que le Jeton Naval est joué, remettez-le dans la tasse. Sinon, mettez-le de côté avec les autres Jetons déjà joués.

10. Tirez le prochain Jeton et reprenez la procédure non-Jeton Naval.

Notez que lorsqu'il n'y a plus de Caches de Plages en jeu, les étapes 1, 4, 5 et 6 sont ignorées.



Faites de la réduction de la valeur des Obstacles de Plages à moins de 4 avant l'arrivée de vos Commandaos l'un de vos principaux objectifs en attaquant les défenses allemandes. Un résultat de 1 au jet d'Obstacle de Plage (un 4 ou 5 obtenu sur la TRC) est vraiment un résultat «E», et bien que votre Barge de Débarquement à deux Pas sera réduite à un seul Pas, bien plus important, vous perdrez tous vos Commandos à un seul Pas embarqués dans cette Barge en un seul jet de dé.

4.8 Procédures du SIN

Vous devriez être capable de plonger dans le SIN en suivant la SdJN (4.7) et en utilisant les procédures ci-dessous, en vous référant aux règles 4.1-4.6 au besoin.

4.8.1 Procédure de Bombardement Naval

1. Le joueur allié peut tirer, dans n'importe quel ordre, avec les navires et LCS sur ses Fiches Navales. Si c'est le tour 0700 du 6 juin, il peut tirer avec ses LCR.

2. Pour faire tirer un navire, le joueur allié choisit un navire avec lequel tirer sur sa Fiche Navale.

   a. Le joueur allié choisit une cible valide sur laquelle tirer à portée de tir. Pour calculer la portée, trouvez le Marqueur de Force d'Assaut qui sert au Groupe d'Assaut du navire qui tire et comptez le nombre d'hexs depuis ce Marqueur jusqu'à la cible. Ajoutez à ce nombre la valeur imprimée dans la case de portée occupée par le navire sur la Fiche Navale pour déterminer la portée finale.

   b. Si la cible est une Batterie Côtière, le joueur allié tire, en le traitant comme un Tir Indirect HE selon les règles de la GTS.

   c. Si le Cache de Plage soutenu par le Groupe d'Assaut du navire qui tire est toujours en jeu, et que la cible est une Unité Wn ou Stp dans un hex dans la Ligne de Vue de n'importe quel hex de Plage de ce Cache de Plage, le joueur allié tire, en le traitant comme un Tir Indirect HE selon les règles de la GTS.

   d. Si aucune des conditions b ou c ne s'applique, le joueur allié doit trouver une Unité qui observe pour le navire qui tire, faire un jet de contact sous la valeur de contact universelle de 6. Sur un 6 ou moins, le contact est établi et le joueur allié peut tirer, sinon, passez au navire suivant. Le contact doit être établi à chaque fois qu'un navire tire.

   e. Les LCS sont traitées comme des Unités de Tir Direct et ne peuvent tirer que sur leur Cache de Plage associé tant qu'il est en jeu. Pour tirer avec une LCS, le joueur allié choisit une LCS sur la Fiche Navale et décide s'il tire sur les

Bien que l'exemple précédent semble plutôt complexe, si vous le jouez réellement, ce qui précède ne prendra en réalité que quelques minutes à jouer. Bien sûr, il y a beaucoup d'Unités à débarquer. Les nouveaux jouers devraient jouer les divers scénarios «l'assaut» plusieurs fois avant de s'attaquer à la campagne.

Bien que pas tout à fait au bon endroit des règles, nous avons encore un peu de place pour laisser Vincent écrire à propos de l'une des décisions importantes que nous avons dû prendre pour l'historicité du jeu. Après avoir beaucoup joué à The Longest Day d'Avalon Hill, les joueurs oublient qu'ils ont toutes ces Unités de flak pour couvrir le front. De plus, bien que les 88 n'aient certainement pas été envoyés au service si une urgence le demandait, nous avons décidé qu'utiliser les 88 en ligne de front soit inenvisageable. Voilà pourquoi.

Défenses de Plages ou sur une Unité ennemie. S'il tire sur les Défenses de Plages, le joueur allié fait simplement un jet sur cette table (4.2.6.2). Pour tirer sur une Unité, celle-ci doit être à portée et dans la Ligne de Vue (toutes les LCS sont considérées occupant la case de Portée Courte sur la Fiche Navale).

3. Si c'est le tour 0700 du 6 juin et que c'est la première fois que le Jeton Naval est joué, le joueur allié peut faire tirer les LCR sur la Fiche Navale.

   a. La procédure est la même que pour le tir des LCS, sauf qu'il n'y a aucun modificateur de tir négatif à appliquer, et aucun Bonus de Compagnie n'est possible, et aucun marqueur de Barrage n'est placé. Les LCR ont une portée * pour vous rappeler qu'elles peuvent tirer sur n'importe quelle cible auto-observée mais pas sur d'autres cibles ou Défenses de Plages.

   b. Les LCR sont retirées du jeu après avoir tiré ou, si elles ne tirent pas, avant de passer à la prochaine étape de la procédure du Jeton Naval.

Les 88 en artillerie indirecte HE ? M'enfin ?

Adam m'a dit une fois que son intérêt dans la conception de wargames était d'amener quelque chose de neuf aux joueurs, en exprimant des sujets familiers à travers différents prismes. Si un jeu ne fait que la même chose que les autres, eh bien, ça ne sert à rien.

4.8.2 Procédure de Tir Défensif des Batteries Côtières

1. Les Batteries Côtières sont les Unités allemandes avec une Valeur de Tir noire. Le joueur allemand peut utiliser ses Batteries Côtières pour tirer sur tout char DD ou Barge de Débarquement dans les cases de Vagues de Débarquement sur n'importe quel Cache de Plage, ou, sur tout navire sur n'importe quelle Fiche Navale. Toutes les cibles doivent être à portée. Notez de jeu : les Batteries Côtières ont des Zones de Tir et par conséquent, leur portée est réduite à 1 si elles sont sous un marqueur de Barrage ou adjacentes à une Unité ennemie.

2. Calculez la portée depuis la Batterie Côtière jusqu'à la cible en comptant le nombre d'hexs depuis la Batterie Côtière jusqu'au Marqueur de Force d'Assaut sur le même Cache de Plage que la cible. Ceci est la portée vers toute cible dans une case de Vague de Débarquement. Pour les navires cibles, ajoutez la portée correspondant à la case de portée occupée par le navire.

3. Tirez avec la Batterie Côtière en utilisant la ligne Noire de la Table des Résultats du Combat. Le seul modificateur qui s'applique est la valeur défensive du navire. Les navires sont des cibles de type blindé.

4. Tout résultat de combat autre que S ? élimine la cible (et tous ses passagers si c'est une Barge de Débarquement). Un S ? raté donne le même résultat.

4.8.3 Procédure de Débarquement

1. Le joueur allié doit maintenant faire débarquer toutes ses Unités dans des cases de Cagues de Débarquement dans des hexs de Plage éligibles (4.5.2). Le joueur allié peut débarquer les Unités dans l'ordre qu'il veut, une Barge de Débarquement ou Char DD à la fois avant de passer à la suivante. Une Barge de Débarquement utilise la procédure de Débarquement de Barge de Débarquement (4.8.3.1), les Chars DD utilisent la procédure de Débarquement de Char DD (4.8.3.2).

2. Lorsque toutes les Barge de Débarquement et Chars DD ont débarqué, passez à l'étape 5 de la SdJN.

4.8.3.1 Procédure de Débarquement de Barge de Débarquement

1. Le joueur allié choisit une Barge de Débarquement dans une case de Vague de Débarquement et la place dans toute hex de Sous-Plage éligible (4.5.2). Un Leader empilé avec la Barge de Débarquement fait partie du voyage.

2. Si la valeur actuelle des Obstacles de Plages est supérieur à 0, faites un jet pour l'effet des Obstacles de Plages et appliquez les résultats (4.2.1).

3. Si la Barge de Débarquement est éliminée, tous ses passagers le sont également ; passez à la Barge de Débarquement suivante. Notez qu'une Barge de Débarquement éliminée est recyclée pour utilisation ultérieure.

4. Si la valeur du Nid de Résistance du Cache de Plage est supérieure à 0, le joueur allemand peut tirer sur la Barge de Débarquement avec ce Nid de Résistance (4.2.2.1).

5. Appliquez le résultat de toute attaque de Nid de Résistance sur la Barge de Débarquement. Si la Barge de Débarquement est éliminée, tous ses passagers le sont également ; passez à la Barge de Débarquement suivante. Notez qu'une Barge de Débarquement éliminée est recyclée pour utilisation ultérieure.

6. Le joueur allemand peut faire un Tir d'Opportunité contre la Barge de Débarquement avec les Unités éligibles (4.2.3.a).

7. Appliquez les résultats de tout Tir d'Opportunité sur la Barge de Débarquement. Si la Barge de Débarquement est éliminée, tous ses passagers le sont également ; passez à la Barge de Débarquement suivante. Notez qu'une Barge de Débarquement éliminée est recyclée pour utilisation ultérieure.

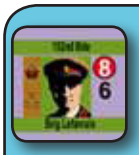
8. Débarquez les passagers de la Barge de Débarquement en les plaçant sur la Barge de Débarquement. Une Barge de Débarquement en Suppression peut débarquer ses passagers. Appliquez tous les résultats de combat subit par la Barge de Débarquement à chacun de ses passagers. Le joueur allié peut débarquer les passagers En Colonne ou non et/ou montés ou non, dans toutes les combinaisons possibles. Les règles normales d'empilement s'appliquent.

9. Si le joueur allemand n'a pas fait d'attaque de Nid de Résistance contre la Barge de Débarquement, il peut maintenant en faire une contre une Unité qui vient de débarquer (4.2.2.2).

10. Si le joueur allemand n'a pas fait de Tir d'Opportunité contre la Barge de Débarquement, il peut maintenant en faire un contre une Unité qui vient de débarquer (4.2.3.b).

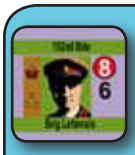
11. La Barge de Débarquement peut maintenant tirer sur les Défenses de Plages ou sur toute Unité allemande vers laquelle elle a une Ligne de Vue. Si elle tire sur les Défenses de Plages, le joueur allié fait simplement un jet sur cette table (4.2.6.b).

12. Retirez le marqueur de Barge de Débarquement (mais laissez les Unités débarquées sur la Plage). La Barge de Débarquement peut maintenant être réutilisée.



Avec ceci à l'esprit, présentons ce qui a pu être la décision de conception la plus controversée de *The Greatest Day* : la représentation des canons de 88 allemands en tant qu'Unités Indirectes HE (orange) et non en Rôle Double (blanche). Depuis les événements, BEAUCOUP a été écrit sur la Bataille de Normandie (et la 2è GM). Une partie de cette masse d'écrits est même passée au statut de légende ; à savoir que ceci est maintenant quasiment reconnu comme une vérité sans réfléchir. A mon avis «les canons de 88 étaient de terrifiants tueurs de chars et étaient souvent utilisés dans un rôle anti-char» est l'un de ces éléments de connaissance commune. Je n'ai jamais remis ceci en question jusqu'à ce que je tombe sur certains points soulevés sur ce sujet particulier par Niklas Zetterling dans son livre (voir la bibliographie). Ces points, soutenus par certains éléments sur lesquels je suis tombé pendant mes propres recherches, ont fini par me convaincre de cette assertion : les canons de flak 88 n'étaient en général **pas** employés dans un rôle antichar par les Allemands en Normandie.

La démonstration de Zetterling tournait autour d'une comparaison de performance du canon antiaérien 8.8cm Flak 36 et du canon antichar dominant 7.5cm Pak 40 : étant donnée la nature confinée du champ de bataille de Normandie, l'avantage de portée du Flak 36 sur le Pak 40 était rarement un facteur ; dans la même veine, sa meilleur pénétration était rarement nécéssaire, le Pak 40 étant généralement assez puissant pour détruire relativement facilement l'intégralité de l'inventaire des chars alliés déployés en Normandie (Churchill excepté). Globalement, le Flak 36 n'avait pas un gros avantage qui aurait fait de lui une meilleure arme antichar que le Pak 40. Ce qu'il avait, néanmoins, c'était deux sérieux désavantages en combat défensif contre un adversaire supérieur en nombre : il était énorme, et donc bien plus difficle à dissimuler qu'un Pak 40, et était aussi une cible bien plus facile ; et lorsqu'il était en position de tir, il était effectivement immobile, tandis que le Pak 40 pouvait au moins être poussé à la main dans une position à proximité si nécessaire, augmentant ainsi ses chances de survie. Pour résumer, le Pak 40 était parfaitement capable de jouer son rôle antichar contre les blindés alliés, et, vraisemblablement meilleur que le Flak 36 dans la plupart des circonstances.



Ce que le Flak 36 avait pour lui, par contre, c'était sa capacité d'artillerie de soutien en tir indirect (HE et fumigènes) à une portée allant jusqu'à 15km ; soit depuis leurs positions en arrière-ligne pour fournir une couverture antiaérienne. La pénurié globale de pièces d'artillerie et de munitions allemandes comparée aux Alliés rendait le Flak 36 très précieux dans cette capacité. Mes recherches ont découvert plusieurs témoignages de ce fait, l'un étant l'histoire de la 12. SS-Pz.Div. d'Hubert Meyer, l'autre étant le rapport post-guerre écrit en captivité par le Generalleutnant Pickert (commandant du III. Flak-Korps) sur son unité en Normandie, qui décrit les procédures établies pour faciliter un soutien d'artillerie rapide et efficace, tout en mentionnant qu'un tel soutien représentait une bonne partie de l'activité du Korps. (Lors de l'arrivée au sud-ouest de Caen le 9 juin, le Flak-Korps avait été déployé dans la zone arrière du I. SS-Pz-Korps avec la mission suivante : «soutenir l'armée [...] contre les attaques aériennes et terrestres ennemies dans la région proche du front, avec l'accent sur la défense contre les attaques aériennes ennemies. Principe de base : stricte concentration des forces, pas d'engagement en moins qu'une force régimentaire. Pas de fragmentation à la demande de l'Armée.) En considérant ces deux points, on peut pisitionner le Flak 36 comme étant une pièce d'artillerie trop précieuse pour que les Allemands l'apportent sur la ligne de front et l'utilise comme pièce antichar standards(et cela sans même évoquer que leurs capacités antiaériennes étaient absolument nécessaires contre la myriade d'aviation allié survolant la Normandie...). Bien sûr, cela ne signie pas qu'ils ne l'ont pas fait ; mais cela ressemble plutôt à une mesure désespérée qu'à une pratique régulière. Par exemple, le Heeres-Flak-Abteilung 311 de la Pz.Lehr a d'abord été engagé sur la ligne de front le 18 juin contre une poussée britannique à Tilly-sur-Seulles ; le fait que la division combattait depuis le 7 juin sans que les canons de Flak aient été engagées malgré d'intenses combats depuis plusieurs jours est un point révélateur, dans mon livre.

Une dernière chose pour pondérer ce sujet : pendant les plus de 75 jours de campagne de Normandie, la Wehrmacht et la Waffen-SS a revendiqué 3663 chars alliés détruits ; le III. Flak-Korps seulement 92...

13. Le joueur allié peut maintenant Activer une ou plusieurs des Unités venant de débarquer, une par une (ou en pile si elles font un Assaut) si elles sont Commandées (rappelez-vous que les Leaders dans les cases de Vagues de Débarquement ont un Rayon de Commandement de 0).

    Suivez ces étapes pour chaque Unité. Lorsque c'est terminé, passez au débarquement suivant.

    a. Le joueur allié dépense d'abord un Point de Commandement pour l'Unité qu'il souhaite Activer.

    b. Si la valeur du Nid de Résistance sur le Cache de Plage est supérieure à 0, le joueur allemand fait maintenant une attaque de Nid de Résistance sur l'Unité Activée (4.2.2.2).

    c. Si l'Unité survit, elle peut faire une Action non-Mouvement.

14. Passez au Char DD ou à la Barge de Débarquement suivant dans une case de Vague de Débarquement et répétez les étapes applicables.

4.8.3.2 Procédure de Débarquement de Char DD

1. Le joueur allié choisit un Char DD dans une case de Vague de Débarquement et le place dans n'importe quel hex de Sous-Plage éligible (4.5.2). Un Leader empilé avec un Char DD fait partie du voyage. Le Char DD ne peut pas débarquer En Colonne.

2. Le joueur allié fait maintenant un jet d'Etat de la Mer (4.2.5) et applique le résultat au Char DD.

3. Si le Char DD a survécu au jet d'Etat de la Mer et n'est pas en Suppression, le joueur allié peut choisir de faire une Action avec en passant à l'étape suivante ; sinon, passez au Char DD ou à la Barge de Débarquement suivant dans une case de Vague de Débarquement et répétez les étapes applicables.

4. Résolvez un tir de Nid de Résistance (4.2.2.2) contre le Char DD.

5. Le Char DD qui a survécu et n'est pas en Suppression peut maintenant faire une Action. Cette Action est sujette aux règles normales du Tir d'Opportunité.

6. Après avoir fait l'Action, le Char DD est éligible, en supposant qu'il ait survécu à tout Tir d'Opportunité, s'il n'est pas en Suppression, est Commandé, pour faire une Seconde Action au coût d'un Point de Commandement. Si le joueur allié choisit de faire cette Seconde Action avec le Char DD, passez à l'étape suivante, sinon passez au débarquement du prochain char DD ou Barge de Débarquement

7. Résolvez un tir de Nid de Résistance (4.2.2.2) contre le Char DD.

8. Le Char DD qui a survécu et n'est pas en Suppression peut maintenant faire sa Seconde Action. Cette Action est sujette aux règles normales du Tir d'Opportunité.

9. Passez au débarquement du prochain char DD ou Barge de Débarquement

4.8.4 Transport des Forces de Débarquement & Procédure d'Embarquement (SdJN étape 5)

1. Le joueur allié transfère maintenant toutes ses Unités dans les cases d'Embarquement sur les Barges de Débarquement sur la Fiche Navale dans toute case de Vague de Débarquement de Sous-Plage sur le Cache de Plage correspondant ; le joueur allié place ensuite un marqueur de Barge de Débarquement sur chaque pile venant d'être placée comme indiqué dans le calendrier des renforts.

2. Le joueur allié transfère maintenant toutes ses Unités dans les cases En Route depuis l'Angleterre dans les cases d'Embarquement sur les Barges de Débarquement correspondants de la Fiche Navale.

4.8.5 Procédure pour les Plages Sécurisées

1. Au moment où toutes ces conditions sont remplies sur un Cache de Plage, cette Plage est Sécurisée :

   A. La Valeur de Nid de Résistance est à 0.

   B. La Valeur d'Obstacles de Plages est à 0.

   C. La Valeur de Brèches est à 0.

   D. Il n'y a aucune Unité allemande (Wn et Stp inclus) de n'importe quel type dans les 3 hexs de tous les hexs de renforts du Cache de Plage.

   E. Il n'y a aucune Unité alliée dans les hexs de Plage du Cache de Plage.

   F. Optionnellement, il n'est pas plus tôt que le tour 1100 du 6 juin.

2. Au moment où une Plage est Sécurisée :

   A. Retournez le marqueur Beach Not Cleared ! du Cache de Plage sur sa face Beach Cleared !

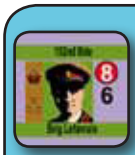
   B. Les Unités alliées ne peuvent PLUS entrer dans un hex de Plage sur un Cache de Plage avec le marqueur Beach Cleared ! visible.

   C. Déplacez toutes les Unités de la case En Route depuis l'Angleterre vers la Plage Sécurisée. Déplacez toutes les Unités dans les cases d'Embarquement sur les Barges de Débarquement applicables, et toutes les Unités dans les cases de Vague de Débarquement de la Plage Sécurisée vers la case de Renforts de la Fiche de Division.

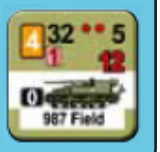
   D. En règle optionnelle, une Plage ne peut pas être Sécurisée avant le tour 1100 du 6 juin ; si vous utilisez cette règle, notez que les Unités dans les cases de la Fiche de Débarquement arriveront en renforts au tour 1300.

3. Au début de chaque tour de jeu où il y a toujours des Caches de Plages en jeu, effectuez les étapes suivantes pour chaque Cache de Plage avec un marqueur *Beach Cleared* ! visible :

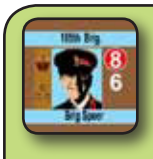
   A. Retirez du jeu tous les marqueurs d'information du Cache (ex : Obstacles de Plages, Beach Cleared ! etc.).



Le 987 Field Artillery Battalion est la seule unité terrestre de *The Greatest Day: Sword, Juno and Glod Beaches*. Elle est colorée différemment uniquement pour des raisons nationalistes. Cette unité fait intégralement partie de la 50th Infantry Division.



Notez que les règles GTS 22.2.2 qui dit que les Unités immobiles (celles avec «No» en capacité de mouvement) ne peuvent pas constuire de PA ne s'appliquent pas à l'Arrière-Garde qui a une capacité de mouvement. L'Arrière-Garde qui peut bouger peut construire des PA.



Apprendre à utiliser les Barrages Routiers et les Arrières-Gardes est vital pour bien jouer à GTS. Vous pouvez retarder une force importante avec seulement quelques Unités et des Barrages Routiers et Arrières-Gardes bien placés. Si vous les perdez, ils reviennent sans effet négatif pour vos troupes. Utilisez-les très agressivement et comme maintenant ils peuvent bouger (au moins les Alliés), et qu'ils tirent à distance (les Allemands), ils sont bien plus efficaces qu'auparavant.

La priorité numéro un pour les Alliés était de relier les plages. Avec des joueurs ayant une meilleure connaissance de ce qui se passe et des capacités allemandes, ils n'auront pas la même urgence. Cet événements sert un peu à ça. L'obtenir plusieurs fois de suite au début ne détruira pas les Alliés, mais, s'ils sécurisent les plages et ne les ont toujours pas reliées, le plrix sera plus élevé.

B. Notez sur un bout de papier la position de tous les pions restants sur ce Cache de Plage.

C. Retirez le Cache de Plage du jeu.

D. Placez les pions retirés dans leurs positions respectives sur la carte.

5.0 Barrages Routiers et Arrière-Gardes (Sperren et Nachhuten)

Sperre (pluriel Sperren) et Nachhut (pluriel Nachhuten) sont les mots allemands pour Barrage Routier et Arrière-Garde, et sont traités comme indiqué dans les règles de la série. Ils sont créés et retirés de la même façon que dans les règles de la série.

Le nombre de Barrages Routiers et d'Arrière-Gardes disponibles pour un joueur est limité par les instructions du scénario et est une limite absolue. L'Arrière-Garde perdue en combat peut être réutilisée plus tard pendant la partie. Mettez les Unités d'Arrière-Garde éliminées dans la case d'Arrière-Garde disponible de leur Fiche de Division. Elles peuvent être continuellement réutilisées pendant toute la partie.

En exception aux règles de la série, certains Nachhuten et Arrière-Gardes ont maintenant une capacité de mouvement et peuvent avoir des Valeurs de Tir et des portées. Ils bougent et s'Activent comme toutes les autres Unités.

6.0 Evénements Aléatoires

Pendant l'étape 6 de la séquence de jeu (lorsque vous mettez les Jetons éligibles à tirer pour ce tour dans la tasse), mettez le Jeton *Event !* dans la tasse. Si le Jeton *Event !* est le dernier restant dans la tasse à la fin du tour, il n'est pas le premier Jeton joué au tour suivant, à la placez, vous en tirerez un au sort.

Les Evénements Aléatoires se produisent quand le Jeton *Event !* est tiré de la tasse. Lancez un dé pour savoir ce qui se passe :

6.1 Evénements

Jet de 0 : Evénement historique

Les Evénements Historiques sont des événements qui se sont réellement produits pendant la campagne, mais leur chronologie peut varier. Vous ferez deux choses lorsque cet Evénement se produit. Vérifiez les connexions entre les divisions et faites un événement historique. Si tous les événements listés se sont produits, traitez cet événement comme Un officier allié fait preuve d'initiative, ou Un officier allemand fait preuve d'initiative. Lancez un dé pour déterminer lequel des deux se produit.

D'abord, lorsque cet événement est obtenu, vérifiez la connexion de la route A et voyez si vous pouvez la tracer d'un bord à l'autre de la carte sans mines ou Unités allemandes sur la route (de 109.010 à 24.012). Si vous ne pouvez pas, réduisez la Qualité de Troupe de toutes les Divisions alliées de 1. Lorsque la connexion routière est vide de toute Unité ou mine allemande, augmentez la Qualité de Troupe de toutes les Divisions alliées de 1. La QT des Unités n'est jamais réduite à moins de 2 ou augmentée de plus de 1 que leur QT imprimée. Ignorez tout résultat qui irait au-delà de ces modifications.

Après que cet événement se soit produit au moins une fois pendant la partie (en d'autres termes, c'est la seconde fois que vous obtenez un « 0 » pour un Evénement) et que la connexion de la route A n'est pas établie, appliquez la même chose à la connexion de la route B et voyez si elle est dégagé d'un bout à l'autre de la carte (de 109.019 à 24.022). Si ce n'est pas le cas, réduisez la Qualité de Troupe de toutes les Divisions alliées de 1. Lorsque la connexion est établie, augmentez la Qualité de Troupe de toutes les Divisions alliées de 1 (et seulement un pour chaque événement de connexion établie).

Ceci peut avoir lieu plusieurs fois au cours d'une partie si la connexion de la route B est contestée ou établie à plusieurs reprises.

Deuxièmement, en plus de ce qui précède, lorsque vous obtenez un « 0 » pour la seconde fois (donc le premier n'a pas déclenché d'Evénement Historique ; le second « 0 » et chaque autre par la suite déclenchera un Evénement Historique). Chaque élément suivant se produira une fois et dans l'ordre présenté. Il y a un maximum d'un Evénement Historique de la liste suivante par Jour de Jeu. Ignorez simplement l'Evénement Historique s'il a déjà eu lieu précédemment au cours de la Journée de Jeu.

Evénement Historique 1 : La 46ème Brigade des Royal Marines Commando était retenue au large pendant que les commandants alliés attendaient les développements après le débarquement. Elle est libérée. Placez les Unités A, B, X, Y, Z et S du 46 RM Cdo dans tout hex de Renforts des 50ème, 3ème Canadiens, ou de la 3ème Division lorsque cet Evénement a lieu. Elles peuvent se déplacer normalement lorsque le Jeton de Royal Marines est tiré. Si une Plage n'a pas été Sécurisée, placez les Unités du Commando dans la case d'Embarquement sur les Barges de Débarquement de toute Sous-Plage (au choix du joueur allié).

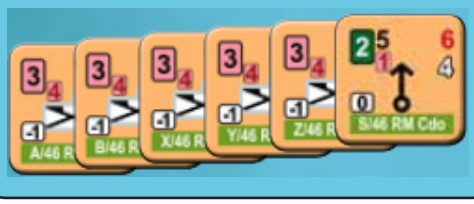
Evénement Historique 2 : Lorsque les Alliés accostent, de nombreux individus et escouades de la 716. Infanterie-Division retraitaient dans le désordre. Ces Unités ont fini par être récupérées et reformées. Certaines forces ont été données à la 21. Panzer-Division tandis que d'autres ont été organisées en groupes divisionnaires. Ajoutez immédiatement 8 Nachhuten sur la Fiche de la 21. Panzer-Division et 4 Camions Divisionnaires sur la Fiche de la 716. Infanterie-Division.

Evénement Historique 3 : Lorsque la situation du ravitaillement allié s'améliore, de nombreux camions occupés à déplacer du ravitaillement sont libérés, permettant à l'infanterie alliée de se motoriser partiellement. Ajoutez immédiatement 6 Camions Divisionnaires à chacune de ces Divisions : 3rd Division, 3rd Canadian Division et 50th Division.

Evénement Historique 4 : La Luftwaffe, méfiante par rapport aux commandants de la ligne de front gaspillant leurs précieux 88, était d'abord hésitante à libérer ces Unités du front. Elle a fini par céder et libère toutes les Unités Flak 2, Flak 3 et Flak 4 pour le front de Normandie. Chacune de ces Unités doit être attachée à une Division Allemande (au choix du joueur allemand) et sont immédiatement placées dans l'hex de Renforts B de la 12.SS Panzer-Division.

Evénement Historique 5 : La situation du ravitaillement allié s'améliore grandement au cours du temps ; ceci est leur

Historiquement, le 46 RM Commando est entré sur Nan White à 0900 le 7 juin et était commandé par le 1st Corps. Il a immédiatement été envoyé attaquer une position allemande à Le Petit Enfer (hex 45.005).



Cette batterie du bataillon de canons d'assaut de la 21. Pz. Div. apparaît sur la carte de situation allemande de la région de Gold-Juno-Sword du 5 juin... mais n'est pas représentée sur le Gliedreung divisionnaire du 1er juin, faisant de la nature exacte de son équipement un mystère. Le fait supplémentaire qu'il n'y soit fait que très peu référence dans les histoires du Jour-J font de cette unité un mystère et, oui, une épine dans le pied. J'ai essayé diverses thérories sur le sujet. Qu'elle avait le même apport en canons d'assaut que les autres batteries du bataillon (quatre canons AC 7.5cm Pak 40 automoteurs et six obusiers automoteurs 10.5cm leFH 16, tous sur des chassis d'ex Hotchkiss H-39 français) ; mais alors, d'où venaient ces canons d'assaut ? Ou est-ce que cette 5è batterie avait été levée en allouant les véhicules du bataillon sur les cinq batteries, au lieu de quatre. Ou, est-ce que c'est pendant qu'elle était levée, comme je l'ai lu à plusieurs reprises. Ou...

Mais alors, dans un rapport d'engagement de la 21. Pz. Div contre des troupes US en France (partie des Etudes Etrangères 2ème GM NARA), je suis tombé sur un aperçu de l'organisation de la division au moment du débarquement par son commandant, le Generalleutnant Edgar Feuchtinger. Cette 5è batterie était explicitement mentionnée, équipée des «mêmes mortiers multi-tubes automoteurs que les 10./Pz.Gre.Rgt. 125 et 10./Pz.Gren.Rgt. 192.» Problème résolu !

L'une de mes histoires favorites sur le bombardement naval provient de l'avis de décès du contrôleur de tir pour Rodney et Roberts. Il avait reçu l'ordre de lancer un obus de 16" toutes les quelques minutes sur un pont à environ 30km pour empêcher les Allemands de le traverser. J'aimerais avoir plus d'infos là-dessus ; je suspecte une grande histoire.

Pendant le mois de juin 1944, les Alliés ont perdu 24 navires de guerre et 35 navires marchands, et plus de 120 vaisseaux endommagés. La plupart à cause des mines.

En jouant le secteur de Sword, priorisez d'amener les Commandos dans le secteur de la tête de pont de l'Orne aussi rapidement que possible. Ils sont la seule force majeure de relève pour l'Aéroportée jusqu'à l'arrivée de la 51st Infantry Division dans plus de 5 jours. Si les choses deviennent désespérées pour l'Aéroportée, vous ne le verrez pas avant qu'il soit trop tard. Amener ces Commandos là est la Tâche 1.5 (après la sécurisation des plages).

récompense. Si les connexions des Routes A et B sont établies, augmentez la Qualité de Troupe de la 3rd Division, 3rd Canadian Division et 50th Division de 1. Si ceci ne s'applique pas, il n'y a pas d'Evénement et celui-ci est toujours le prochain Evénement en lice. Ajoutez 5 Camions Divisionnaires sur la Fiche de la 51st Infantry Division.

Evénement Historique 6 : La 2. Panzer-Division est entrée dans la région de la carte le 13 et était vitale pour réussir à défendre Villers-Bocage. Cet événement déclenche l'arrivée sur la carte de l'avant-garde de cette Panzer-Division. Lorsque cet Evénement se produit, le joueur allemand peut placer toutes les Unités du KG Brassert dans l'hex de Renforts C de la Lehr et attacher le KG à n'importe quelle Division. Elles pourront bouger la prochaine fois où le Jeton d'Activation de la Division à laquelle elles sont attachées est tiré.

Evénement Historique 7 : La Werfer-Brigade 7 a été déplacée vers le front le 10 juin, mais n'a pas été engagée avant le 16. Elle était juste à 10 km de là et aurait pu l'être. Attachez immédiatement les Werfer 83 et 84 à la 12. SS Panzer-Division ou la 21. SS Panzer-Division (au choix du joueur allemand) et placez toutes les Unités de ces Formations dans l'hex de Renforts B de la 21. Panzer-Division.

Jet de 1 : Un officier allié fait preuve d'initiative

Ajoutez 4 Points de Commandement à une Division alliée en jeu (au choix du joueur allié).

Jet de 2 : Un officier allemand fait preuve d'initiative

Ajoutez 4 Points de Commandement à une Division allemande (au choix du joueur allemand).

Jet de 3 : Frappe navale alliée

Deux navires alliés (au choix du joueur allié) peuvent bombarder toute Unité ou Unités allemandes à portée et qui peuvent être observées par n'importe quelle Unité alliée Commandée. Choisissez simplement une ou plusieurs Unités et tirez-dessus.

Jet de 4 : Attaque de la marine allemande !

Lancez un dé ; si le résultat est pair : un navire allié a touché une mine. Tirez au sort une Force d'Assaut (G, J, S ou C) avec un jet de dé. Le joueur allemand peut choisir un navire de cette Force d'Assaut sur la Fiche Navale et l'éliminer. S'il n'y a pas de navire dans cette Force d'Assaut, il n'y a aucun effet.

Si le résultat est impair : des E-Boats ont intercepté la chaîne de ravitaillement alliée. Réduisez immédiatement la Qualité de Troupe de toutes les Divisions dans un Secteur de Déploiement de 1 (secteur au choix du joueur allemand).

Jet de 5 : Bombardement allié

Si ce n'est pas un tour de Nuit ou de Tempête, placez jusqu'à 3 marqueurs de Ruines dans n'importe quel hex de Cité. L'hex choisi doit être à au moins 5 hexs de toute Unité alliée. Le joueur allié place le premier, le joueur allemand le suivant, et le joueur allié le dernier. Ces deux derniers doivent être placés adjacents à un autre hex de Ruines. Si un tel hex n'existe pas, aucun marqueur

Ruines n'est placé. Si l'hex choisi contient une Unité allemande, attaquez-la avec une attaque blanche 6 (sans modificateur). Si c'est un tour de Nuit ou de Tempête, traitez le jet comme un 1 (un officier allié fait preuve d'initiative).

Jet de 6 : Des troupes alliées se sont perdues

Le joueur allemand peut choisir toute Unité ou pile dans n'importe quel hex et les déplacer de 5 hexs de leur position initiale. Cet hex ne doit pas être en Zone de Tir allemande et doit être un hex dans lequel les Unités alliées peuvent légalement entrer (en supposant qu'il n'y ait aucune Unité allemande sur la carte). Placez un marqueur Lost sur la ou les Unités. Ces Unités ne peuvent pas s'Activer tant qu'une Unité alliée n'entre pas dans un hex adjacent. Dès que cela se produit, retirez le marqueur Lost et les Unités peuvent s'Activer normalement ultérieurement.

Ah, la règle des perdus. j'aime le concept et je refusais de le laisser mourir, mais aucune règle ne cause plus de problèmes aux joueurs que la règle des perdus. J'espère l'avoir bien gérée maintenant

Jet de 7 : Des troupes allemandes se sont perdues

Le joueur allié peut choisir toute Unité ou pile dans n'importe quel hex et les déplacer de 5 hexs de leur position initiale. Cet hex ne doit pas être en Zone de Tir alliée et doit être un hex dans lequel les Unités alliées peuvent légalement entrer (en supposant qu'il n'y ait aucune Unité alliée sur la carte) ; donc, par exemple une Unité dans un Retranchement, ou une unité démontée et incapable de bouger à moins d'être montée, ne peut pas être choisie. Placez un marqueur Lost sur la ou les Unités. Ces Unités ne peuvent pas s'Activer tant qu'une Unité alliée n'entre pas dans un hex adjacent. Dès que cela se produit, retirez le marqueur Lost et les Unités peuvent s'Activer normalement ultérieurement.

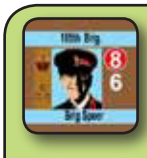
Jet de 8 ou 9 : Evénement rare – Jet sur la table suivante :

Evénements Spéciaux

JET DE DE

0 : Héros allié

Le joueur allié peut placer un pion Héros allié sur une Unité. Cette Unité reçoit tous les modificateurs du marqueur Héros (+2 au Tir, +2 à l'Assaut, +1 à la QT, -1 à la Défense et 0 au mouvement). Retirez toute Pertes de Cohésion et/ou Suppression qui pourrait se trouver sur l'Unité. Cette Unité est maintenant auto-Commandée (voir 14.0). Vous ne pouvez pas dépenser de Points de Commandement pour cette Unité et devrez réussir un Test de Qualité de Troupe pour faire une Seconde Action si applicable. Vous pouvez vous assurer la réussite automatique à un Test de Qualité de Troupe en dépensant immédiatement le pion Héros (retirez-le de l'Unité).



Une règles amusante. Vous vous retrouverez à sauver votre bacon à plus d'une occasion grâce à l'apparition chanceuse d'un héros. Ils peuvent aussi vous ruiner la journée si vous êtes du mauvais côté.

1 : Héros allemand

Le joueur allemand peut placer un pion Héros allemand sur une Unité. Cette Unité reçoit tous les modificateurs du marqueur Héros (+2 au Tir, +2 à l'Assaut, +1 à la QT, -1 à la Défense et 0 au mouvement). Retirez toute Pertes de Cohésion et/ou Suppression qui pourrait se trouver sur l'Unité. Cette Unité est maintenant auto-Commandée (voir 14.0). Vous ne pouvez pas dépenser de Points de Commandement pour cette Unité et devrez réussir un Test de Qualité de Troupe pour faire une Seconde Action si applicable. Vous pouvez vous assurer la réussite automatique à un Test de Qualité de Troupe en dépensant immédiatement le pion Héros (retirez-le de l'Unité).

Perdre des commandants était un désastre pour les deux camps lors de cette campagne. Les Alliés ont perdu le Brigadier Cunningham, de la 9th Infantry Brigade, 3rd Infantry Division, presque au moment où il a posé le pied sur le sol français. Le 9th s'est retrouvé sans commandement pendant presque toute la première journée de l'invasion. Les Allemands ont avancé vers la mer plus tard dans l'après-midi juste sur le flanc droit de la 9th ; ils étaient assis et n'ont rien fait.

Pour le commandement allemand, la menace constante de soudaines attaques aériennes était omniprésente. Erich Marks, un détenteur de la croix de fer et commandant de l'artillerie a été tué par un projectile de 20mm venant des airs le 12 juin. Un incident rendu célèbre lorsqu'il a été dramatisé dans le film *Le jour le plus long.*

La bataille entre les Canadiens et la 12 SS Division a atteint une horreur rarement vue en-dehors du front russe. Le plus célèbre massacre des Canadiens a eu lieu à l'Abbay d'Ardenne (49.033) au matin du 7 juin. Onze canadiens des North Nova Scotia Highlanders et de la 27th Armoured Brigade ont été éxécutés de sang froid. La nuit suivante, 7 de plus se sont fait abattre en leur tirant derrière la tête. D'autres devaient suivre. Les Canadiens du Regina Rifle Regiment ont trouvé la fosse commune lorsqu'ils ont libéré l'abbaye le 8 juillet. Kurt Meyer, commandant du régiment qui avait commis ces crimes, a été condamné à mort le 28 décembre 1945. Cette sentence a été commuée en détention à vie moins d'un mois plus tard. Il a été libéré en septembre 1954 et est mort en homme libre en 1961.

2 : Un commandant allemand est gravement blessé ou tué

Lancez un dé :

0-3 : Panzer Lehr Division
4-6 : 12. SS Panzer-Division
7-9 : 21. Panzer-Division

Retirez tous les Points de Dispatch de cette Division et réduisez ses Points de Commandement de moitié (arrondir à l'inférieur).

3 : Un commandant allié est gravement blessé ou tué

Lancez un dé :

0-5 : 3rd Infantry Division
6-7 : 3rd Canadian Division
7-8 : 50th Infantry Division

Tirez une Brigade au sort (n'oubliez pas que les Brigades attachées comptent ici) de cette Division et cette Division reçoit un marqueur « Leader » KIA » sur son Leader de Brigade. Vous ne pouvez pas dépenser de Points de Commandement pour aucune Unité de cette Brigade jusqu'à la fin du prochain tour de Nuit. Retirez le marqueur lorsque le dernier Jeton du tour de Nuit a été joué.

4 : Atrocité allemande (la 12. SS est prise sur le fait)

Toutes les Unités de la 3rd Canadian Division ont leur Qualité de Troupe augmentée de 1 (bougez le marqueur de QT sur la Fiche Divisionnaire).

5 : Les français

Les citoyens français se rassemblent autour des troupes de libération alliés. Le joueur allemand peut placer un marqueur *French !* dans un hex de Ville ou de Cité qui n'est pas en Zone de Tir allemande. Cet hex et les six hexs adjacents ont leur coût de mouvement doublé jusqu'au début du prochain tour 0700.

6 : Un brigadier allié a un grand plan pour attaquer quelque chose

Le joueur allié peut ajouter 4 Points de Dispatch à une Division (au choix du joueur allié).

7 : Un officier allemand a un plan retors pour faire quelque chose de vraiment retors

Le joueur allemand peut ajouter 4 Points de Dispatch à une Division (au choix du joueur allemand).

8 : Résistance passive française

Tous les renforts allemands dans un hex de Renforts (au choix du joueur allié) sont retardés jusqu'au prochain tour de Nuit. Placez un marqueur Interdicted Night Arrival sur ces renforts pour l'indiquer. Ceci simule les Français qui trompent les Allemands ont leur indiquant de mauvaises directions.

9 : Frappe aérienne allemande

Si ce n'est pas un tour de Nuit ou de Tempête, le joueur allemand peut placer 4 marqueurs de Chasseurs sur des Unités alliées n'importe où sur la carte et les attaquer ensuite. Plus d'un Chasseur

peut être placé dans un hex. Résolvez ceci comme une attaque rouge 4 normale (avec tous les modificateurs applicables).

Si c'est un tour de Nuit ou de Tempête, traitez ce résultat comme un Evénement Spécial 7.

7.0 Mode Ferroutage

Les Unités d'infanterie sans Transport Organique peuvent faire du « Ferroutage » avec les Unités de leur Formation.

7.1 Entrer en mode Ferroutage

Pur faire un Ferroutage, les deux Unités doivent commencer dans le même hex et il faut toute une Action de Mouvement aux deux Unités pour commencer le Ferroutage. Lorsqu'une Unité commence en mode Ferroutage, les deux Unités bougent comme une seule, mais seulement lorsque l'Unité de Véhicules est Activée.

7.2 Sortir du mode Ferroutage

Pendant l'Activation de l'Unité de Véhicules (pas de l'Infanterie), les deux Unités peuvent sortir du mode Ferroutage si l'Unité de Véhicules dépense la moitié de sa capacité de mouvement imprimée. L'Unité d'Infanterie est alors descendue et l'Unité de Véhicule termine son Activation. L'Unité d'Infanterie maintenant descendue ne peut pas être En Colonne. Descendre est une Action de Mouvement faite par l'Unité de Véhicule et déclenche le Tir d'Opportunité. Le joueur qui fait le Tir d'Opportunité décide quand tirer, avant ou après la descente. Si le Tir d'Opportunité a lieu après la descente, seule l'Unité d'Infanterie est ciblée, sinon c'est l'Unité de Véhicules la cible et la règles 7.4 s'applique.

Les Unités d'Infanterie transportées en mode Ferroutage ne sont jamais Actives. Lorsque l'Unité de Véhicules Active fait descendre l'Unité d'Infanterie Inactive, celle-ci ne peut faire aucune Action avant sa prochaine Activation. L'Unité de Véhicule Active peut faire une Seconde Action si elle est éligible, après la descente de l'Unité d'Infanterie.

7.3 Restrictions du mode Ferroutage

Il ne peut y avoir qu'une seule Unité d'Infanterie sur une même Unité de Véhicules à la fois.

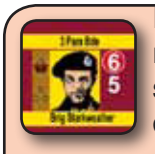
Une Unité de Véhicules ne peut pas transporter d'Unité d'Infanterie si elle n'a pas au moins autant de Pas que l'Unité d'Infanterie.

Les Unités de Véhicules et d'Infanterie en mode Ferroutage ne comptent que le nombre de Pas de l'Unité de Véhicules pour l'empilement, mais les deux Unités comptent pour le modificateur de masse.

Les Unités d'Infanterie en mode Ferroutage ne peuvent faire aucune Action.

Tant qu'elle est en mode Ferroutage, une Unité de Véhicules ne peut faire aucune autre Action que Mouvement et faire descendre l'Infanterie (notez que cette restriction empêche l'Assaut et le Tir d'Opportunité).

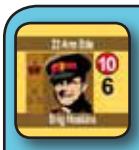
Les Unités d'Infanterie avec un Transport Organique ne peuvent jamais faire de Ferroutage.



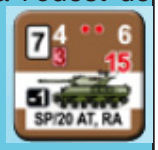
Il ne me semble pas avoir reçu beaucoup de questions sur les règles de ferroutage qui sont là depuis plusieurs années.

Bien qu'en observation générale, je ne les vois pas suffisamment utilisées lors des parties. C'est un outil puissant, particulièrement ici avec les Alliés qui sont lents à se motoriser.

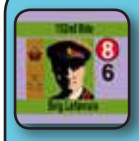
Donc, que diriez-vous d'une note historique sans rapport, de David ?



Chacune des quatre batteries du 20th Anti-Tank Regiment, Royal Artillery était équipé de huit 6 livres tractés et de quatre canons automoteur M10. Les M10 ont débarqué entre 8h et 9h du matin à Sword Beach, mais leur heure de gloire est venue dans l'après-midi du Jour-J lorsqu'ils ont progressé, avec le 2 KSLI, à l'ouest de la position de Hillman et, en atteignant la crête Peries, l'ont défendu face à une contre-attaque de Panzer IV du 22. Panzer Regt.



Et aussi une autre de Vincent...



Le bataillon de Panther de la Panzer-Lehr-Division

Au Jour-J, le bataillon de Panther de la Panzer-Lehr-Division (I./Pz.Lehr-Rgt. 130) était embarqué dans plusieurs trains répartis entre Paris et Magdeburg, en route vers les front de l'est. Pour compenser la perte de cette puissante unité, à la division a été assigné le bataillon de Panther de la 3. Pz.Div. (I./Pz.Rgt. 6) à la place. Les Panthers du Pz.Rgt. 6 ont combattu sous le commandement de la Panzer-Lehr en Normandie et après, en lui restant attachée jusqu'en novembre.

Une clarification su le jeu : les changements de Qualité de Troupe qui réduisent la Qualité de Troupe de base de moins de -2 ou de plus de +1 sont ignorés lorsqu'ils se produisent.

Exemple de Champ de Mines

Nous sommes à Juno Beach et les Alliés ont 2 compagnies de Queen's Own Rifles soutenues par un Sherman Crab prenant d'assaut un champ de mines allemand tenu par quelques malheureux allemands soutenus par 6 canons AC à leur gauche. Prendre l'hex d'assaut demande un test de bravoure (et pas un test supplémentaire à cause du champ de mines ; un seul test est nécessaire). Le champ de mines devrait normalement soustraire deux à la valeur de défense des Unités prises d'assaut, mais à cause de la présence du Sherman Crab, ce bénéfice n'est que de moins un ici, car le défenseur est considéré avoir une valeur de défense de 0 dans le cadre du test de bravoure.

Le Sherman devra faire 2 ou moins pour réussir le test et continuer l'assaut (QT 7 pour l'assaut, +0 car il est blindé (+2 pour sa valeur de défense, modifié en 0 pour être En Colonne ; le marqueur de Colonne n'est pas représenté pour plus de clarté) mais -5 pour la valeur de défense du canon AC dans une cité exerçant une Zone de Tir dans l'hex de l'attaquant). Les deux compagnies d'infanterie doivent chacune faire 0 (TQ de base de 5, +0 pour la défense du Sherman, -5 pour les canons AC).

Notez que le modificateur de champ de mines ne s'applique qu'aux Unités réellement dans l'hex du champ de mines pris d'assaut ; pas aux Unités projettant une Zone de Tir dans l'hex pris d'assaut. Dans ce cas, cela ne fait aucune différence, parce que les canons AC ont une valeur de défense supérieure à l'Unité en défense 8./II./Gren 736.

7.4 Mode Ferroutage et combat

Lorsqu'elles se font tirer dessus en Tir Direct ou Indirect (et frappes aériennes), les Unités en mode Ferroutage comptent toutes deux pour le modificateur de masse. L'Unité d'Infanterie et l'Unité de Véhicules subissent le même jet de tir comme si elles avaient été attaquées séparément, appliquez le jet à l'une, puis à l'autre. Tout modificateur de terrain ou de marqueur sur l'Unité de Véhicules s'applique aussi à l'Unité d'Infanterie. Si une Unité subit un résultat de tir (rappelez-vous que réussir un S ? est un résultat aucun effet), l'Unité d'Infanterie doit descendre immédiatement (ceci ne déclenche pas le Tir d'Opportunité), et les résultats du combat sont ensuite appliqués. Si la descente cause un surempilement dans l'hex, éliminez l'Unité d'Infanterie. L'Unité d'Infanterie ne peut pas être En Colonne lorsqu'elle descend.

Si les Unités sont prises d'Assaut, l'Unité d'Infanterie doit descendre (et ceci ne déclenche pas de Tir d'Opportunité) lorsque l'Assaut est déclaré, puis la procédure d'Assaut est suivie normalement. Si cette descente cause un surempilement dans l'hex, éliminez l'Unité d'Infanterie.

Si l'Unité de Véhicules en mode Ferroutage est la cible d'un Tir Indirect, et que ceci cause une descente obligatoire, l'Unité d'Infanterie subit le résultat du Tir Indirect avec le même jet de dé mais ne subit pas le résultat S ? que d'autres Unités dans l'hex pourraient subir.

8.0 Evénements historiques spéciaux

Il y a quelques événements qui se produisent selon le calendrier des renforts. Ils ont lieu au tout début du tour, avant de faire quoi que ce soit d'autre.

9.0 Qualité de Troupe variable

Les Divisions peuvent avoir leur Qualité de Troupe affectée positivement ou négativement par divers événements et actions. Ceci est suivi sur la Fiche de chaque Division. La Qualité de Troupe ne peut jamais être supérieure de 2 ou inférieure de 1 à la QT imprimée de l'Unité. Si une augmentation ou diminution en excès est demandée, ignorez les changements à la QT.

10.0 Champs de Mines

Note de jeu : Les mines dans le jeu ne sont pas seulement des mines, mais représentent aussi les préparatifs de champs de tirs, le réglage de l'artillerie et ce genre de choses pour créer une position défensive plus efficace. De plus, de nombreuses positions commencent la partie avec une valeur défensive plus élevée pour couvrir l'utilisation des mines non représentées par les marqueurs. Notez que le nombre de marqueurs de champs de mines fourni n'est pas limité. Vous pouvez en créer d'autres en cas de besoin.

10.1 Placement des Mines

Les Champs de Mines peuvent être placés par le Génie et les placer est une Action du Génie. Il n'y a pas à faire de jet pour les placer. Déclarer simplement l'Action et placez un marqueur de Champ de Mines dans l'hex occupé par l'Unité du Génie. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de Champ de Mines par hex. Ils peuvent être placés dans tout hex dans lequel le Génie peut

légalement entrer. Les Mines n'affectent que le joueur ennemi. Vous pouvez bouger librement à travers vos propres mines.

10.2 Effet des Mines

Une Unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans un hex avec un marqueur de Champ de Mines. Si elle désire quitter l'hex ultérieurement, faire un Assaut ou Retraiter hors de l'hex, elle doit réussir un Test de Qualité de Troupe pour cela (et réussir tout autre Test de Qualité de Troupe nécessaire). Si l'Unité rate, elle reste dans l'hex et passe en Suppression. Vous ne pouvez pas dépenser de Point de Commandement pour réussir ce test. Prendre d'Assaut un hex avec un champ de mines soustrait 2 à la force de défense du défenseur pour le Test de Bravoure (uniquement). Si, par contre, vous avez un Crab Sherman dans la force d'Assaut, seulement 1 est soustrait de la force de défense du Défenseur. Notez que seul l'hex pris d'Assaut reçoit cet avantage. Si vous utilisez une Valeur de Défense d'une Unité qui n'est pas dans l'hex pris d'Assaut, la force de défense n'est pas modifiée, même si la force de défense de l'Unité utilisée pour le Test de Bravoure contient aussi un marqueur de Champ de Mines.

10.3 Retirer les Mines

Pour retirer un marqueur de Champ de Mines, déplacez une Unité du Génie ou de Sherman Crab dans l'hex et, lors d'une Activation ultérieure, déclarez une Action du Génie. Si l'Unité du Génie ou de Sherman Crab est une Unité à deux Pas, retirez le marqueur de Champ de Mines si l'Action du Génie est menée à bien. Si l'Unité du Génie ou de Sherman Crab n'a qu'un Pas, il faut obtenir 6 ou moins pour retirer le marqueur de Champ de Mines. Si l'Unité du Génie ou de Sherman Crab réussit, retirez le marqueur de Champ de Mines. Si c'est raté, l'Unité n'est pas en Suppression et les Travaux s'appliquent. Si l'Unité quitte l'hex contenant un marqueur de Champ de Mines, elle doit réussir un Test de Qualité de Troupe ou passer en Suppression.

Notez que l'effet de nombreuses Mines a été intégré dans la Valeur de Défense de nombreuses Unités et Défenses de Plages allemandes en début de partie.

11.0 Limites de déploiement

Il y a quatre Secteurs sur la carte qui influencent le jeu. Pour des questions pratiques, ils ont pour nom : Secteur de la tête de pont de l'Orne, Secteur Sword Beach, Secteur Juno Beach et Secteur Gold Beach, mais ces Secteurs s'appliquent à la fois aux Alliés et aux Allemands.

Les lignes qui divisent ces secteurs sont tracées sur la carte. Par exemple, sur le côté d'hex 69.005/68.005. Plusieurs Divisions et Unités de la Marine sont assignées à un de ces secteurs et ce fait est indiqué sur la Fiche Divisionnaire ou l'entrée des renforts.

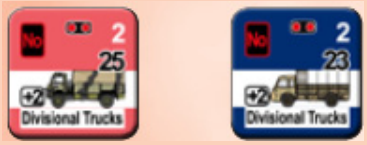
Si elles ne sont pas assignées, elles peuvent aller n'importe où sur la carte sans restriction. Si elles sont dans leur secteur assigné, elles opèrent normalement ; mais si elles sont à plus de 2 hexs en dehors de leur secteur, elles sont considérées Non Commandées pour toutes les règles du jeu, y compris l'Activation.

Aucun secteur ne s'étend au-delà de la rangée XX.035. Les restrictions de secteur ne s'étendent pas au sud de cette rangée.

Le recouvrement de deux hexs sert à ajouter un peu de tensions en multi-joueurs. Les négociations et accords entre joueurs (tenus ou non) sont encouragés. Si les joueurs font une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs «traditionnelle» en équipe, ignorer les recouvrements et faire de cette ligne le véritable diviseur est préférable.

Juste pour l'intérêt historique, la ligne entre les Secteurs Juno et Gold est véritablement une limite de Corps. Ces démarcations étaient un véritable élément de la campagne et dominaient souvent la stratégie et les vulnérabilités, elles ne sont pas un artifice de jeu.

Ces Unités représentent les réserves de camions divisionnaires et, pour l'Aéroportée, les jeeps libérées d'autres activités. De plus, pendant les premiers jours de la Normandie, elles étaient ausis le début de la lente motorisation des divisions alliées pendant que la campagne progressait.



Les nouveaux joueurs se retiendront souvent d'utiliser la règle 13.0. C'est un outil important pour les Alliés. Tandis que les Allemands tendaient à agréger leurs compagnies en task forces, les Alliés les regroupaient en bataillons. J'ai toujours été fan des règles encourageant chaque joueur à gérer son armée différemment et c'est l'une des raisons de cette règle. Elle est dans Devil's Cauldron, mais avec de soudains changements plus capricieux dans la composition des groupes Hot et Cold vers la fin de la campagne de Market-Garden.

De plus, à partir du tour de Nuit du 6 juin, les Unités alliées ne peuvent entrer dans aucun hex au sud de la rangée XX.030 tant que les connexions des Routes A et B ne sont pas toutes deux établies. Lorsque ceci se produit, et jusqu'à la fin de la partie (que les Allemands bloquent ou non ces routes plus tard), les Unités alliées peuvent entrer au sud de la rangée XX.030 (bien que la restriction de secteur existe toujours au nord de XX.035). Les Unités alliées qui se trouvent au sud de la rangée XX.030 au début du tour de nuit du 6 juin sont éliminées.

Parties multijouers :

Il y a 4 marqueurs de Commandement Direct et 4 Jetons d'Activation Navale pour chaque camp, permettant à 8 joueurs de jouer. Chaque joueur prend une zone de déploiement (ou plus) et joue contre son adversaire dans cette zone. Utilisez 4 tasses au lieu d'une et, au début du tour, tirez au sort dans quelle tasse sera tiré le dernier Jeton. Pour les Royal Marines, mettez ce Jeton dans la tasse du Secteur Sword Beach ; lorsqu'il est tiré, la Formation des Royal Marines est jouée comme prochaine Activation des autres Secteurs. Faites la même chose pour la 716. Infanterie-Division, sauf qu'il mettre son Jeton dans la tasse du Secteur Juno Beach. Pour le Jeton Event ! mettez-le dans la tasse du Secteur Gold Beach et lorsqu'il est tiré, déterminez l'Evénement et appliquez-le comme nécessaire avant la prochaine Activation.

Lorsque vous jouez à plusieurs, vous jouez pour faire gagner votre commandement, pas votre 'camp ». Des accords entre les Commandements associés (tenus et rompus) sont encouragés. Il est tout à fait possible pour un Commandement de gagne la partie et d'être dans le camp qui a globalement perdu historiquement.

Pour les appuis de théâtre (comme l'Aviation et les quelques navires qui peuvent se déployer dans plusieurs secteurs), si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur leur distribution, c'est la 3rd Infantry Division, puis la 50th Division, puis la 3rd Canadian Division (en fonction des commandements en jeu) qui prennent la décision finale (bien que tous les appuis doivent être distribués). Pour les Allemands, l'ordre de décision est 12SS, Lehr, 21 Pz, selon les commandements en jeu.

12.0 Camions/Jeeps Divisionnaires

Il y a une série d'Unités appelées Camions ou Jeeps Divisionnaires qui apparaissent en renforts ou en début de partie. Elles sont gardées hors-carte tant qu'elles ne sont pas utilisées.

Si elle est Commandée, une Unité à Pied de la Division propriétaire peut utiliser cet appui. En tant qu'Action, une Unité à Pied peut monter comme si c'était un Transport Organique (et les Unités à Pied avec un Transport Organique peuvent utiliser les Camions ou Jeeps Divisionnaires). Prenez un Camion ou une Jeep Divisionnaire disponible sur la Fiche de la Division et placez-le sur l'Unité nouvellement montée dans les camions. Le Camion/Jeep Divisionnaire est une Unité à bande blanche et l'Unité chargée est Inactive tant qu'elle est chargée dans le Camion/Jeep Divisionnaire. Lorsque l'Unité chargée descend, retirez le Camion/Jeep Divisionnaire de la carte et remettez-le sur la Fiche de Division ; il est gardé hors-carte jusqu'à sa prochaine utilisation. L'Unité ne peut pas être Active pendant l'Activation où elle descend. Si un Camion/Jeep Divisionnaire est éliminé ou abandonné lorsqu'il est en jeu, cet appui est retiré du jeu ; sinon, même s'il subit une perte de

pas lorsqu'il est en jeu, il retourne sur la Fiche à pleine puissance et peut être réutilisé un nombre illimité de fois.

Les Camions/Jeeps Divisionnaires ne peuvent être placés que sur des Unités actuellement Actives mais qui n'ont encore accompli aucune Action. Si vous placez un Camion/Jeep sur une Unité à un seul Pas, le Camion/Jeep n'a également qu'un seul Pas et est placé en conséquence. Vous ne pouvez pas « faire de monnaie » avec les Camions/Jeeps. Si vous en placez-un sur une Unité à un seul Pas, vous ne laissez pas un autre Camion/Jeep avec un Pas sur la Fiche. Les Unités à zéro Pas ne peuvent jamais utiliser de Camion Divisionnaire.

Le nombre de pions fourni est une limite absolue et les joueurs ne peuvent pas en créer d'autres.

13.0 Attachement des Formations Indépendantes

Il y a plusieurs Formations des deux camps qui sont « Indépendantes » et ne sont organiques à aucune Division. Ces Formations doivent toujours être attachées à une Division. Vous pouvez dire quelles Formations sont Indépendantes avec la couleur de base des Unités. Le calendrier des Renforts indiquera à quelle Division sont attachées ces Formations lorsqu'elles entrent en jeu. La Fiche Divisionnaire a une case qui montre cet attachement. Placez simplement le marqueur « Attached » fourni pour chaque Formation Indépendante dans la case d'attachement ; cette Formation est alors considérée comme faisant partie de cette Division dans tous les aspects.

Pour attacher une Formation déjà attachée à une autre Division, lorsque la Division à laquelle la Formation Indépendante est actuellement attachée a son Jeton d'Activation de Division en jeu, mais avant d'Activer la moindre Unité, prenez le marqueur d'attachement et mettez-le dans la section Formation Attachée de la Fiche de la Division qui la reçoit, sur sa face en attente. Notez qu'il y a des limites maximales pour toutes les Divisions au nombre de Formations Indépendantes qu'elles peuvent avoir attachées. Pour retourner un marqueur d'attachement de sa face en attente, lorsque le Jeton d'Activation de la Division réceptrice est en jeu, lacez un dé au début de l'Activation de cette Division ; sur un résultat de 4 ou moins, la Formation fait maintenant pleinement partie de la nouvelle Division. Retournez le marqueur sur sa face attaché.

Tant que le marqueur est sur sa face en attente, aucune Unité de la Formation qui s'attache ne peut faire aucune Action d'aucune sorte.

Notez que lorsque vous commencez le processus et avez un transfert d'attachement en attente, vous devez continuer le processus jusqu'à l'attachement. Vous ne pouvez pas l'arrêter et bouger le marqueur vers une autre Division pendant l'étape F de la séquence de jeu.

14.0 Unités Auto-Commandées

Les Unités Auto-Commandées ont une Qualité de Troupe en rouge. Vous ne pouvez jamais dépenser de Points de Commandement ou de Dispatch pour ces Unités. Elles sont toujours considérées Commandées (voir l'exception des Commandos : 17.3.2) et ne peuvent être Activées qu'à certains moments :

Vous trouverez la force de Défense Aérienne élégamment disposée en-dessous de la Valeur de Tir de certaines Unités allemandes exceptionnelles.

Défense Aérienne

Juste pour clarifier, les Royal Marines ne sont Actifs que lorsque le Jeton Royal Marines est en jeu et les navires de la Royal Navy et les marqueurs de Barges de Débarquement ne sont Actifs que lorsque le Jeton Naval est en jeu. Ils ne sont pas Actifs lorsque le Jeton de Commandement Direct est en jeu.

Pour tous les Commandos : Toutes les Unités de Commandos sont Actives lorsque le Jeton Royal Marines est tiré de la tasse. Ceci est traité exactement comme un Jeton d'Activation de Formation et toutes les Unités de Commandos sont Activées et peuvent faire une Action. Elles peuvent faire une Seconde Action en étant Commandées et en réussissant un Test de Qualité de Troupe.

Pour tous les Navires de la Royal Navy et les Barges de Débarquement: Toues les Navires et marqueurs de Barges de Débarquement sont Actifs lorsque le Jeton Naval est tiré. Ces Unités suivent la Séquence de Jeu Naval donnée en 4.0. Notez que les Barges de Débarquement sont considérées comme des Unités constituantes des diverses Divisions. Donc, si elles ont quitté une case de Vague de Débarquement et possèdent un marqueur de Dérive, elles peuvent aussi être Activées lorsqu'un Jeton de Division est tiré, ou lorsqu'une Formation de la Division est Active (pour retirer la Dérive et débarquer les Unités), et ont leur Qualité de Troupe ajustée comme indiqué dans la règle 9.0.

Toutes les autres Unités avec une Qualité de Troupe en rouge sont Actives lorsque le Commandement Direct de leur camp est tiré de la tasse. Ceci inclut les Unités assignées à une Division arrivant en renforts ce tour. Chacune de ces Unités peut faire une Action de n'importe quel type sans dépense de Point de Commandement. Les Unités qui arrivent en renforts doivent entrer sur la carte, et ne sont liées par les restrictions de Zone de Tir d'une Activation de Division.

Cette règles est un changement de la GTS 1.1 et est maintenant plus universelle pour couvrir certaines des situations bizarres qui pouvaient arriver dans la GTS 1.1

15.0 Transport Abandonné

Lorsqu'une Unité avec un Transport Organique entre dans un hex dans lequel le transport ne peut pas légalement entrer, En Colonne ou non, placez un marqueur Transport Abandonné sur cette Unité. Elle a abandonné son Transport Organique pour le reste de la partie.

16.0 Règles spéciales allemandes

16.1 Lignes téléphoniques allemandes

Le 736ème Régiment de la 716ème Division a un réseau téléphonique étendu pour faciliter les communications avec ses forces éloignées. Ceci est indiqué sur les Unités et le Leader par le symbole de téléphone. Le Leader Krug du 736ème Régiment peut Commander toutes les Unités Wn de toutes les Batteries Côtières n'importe où sur la carte si elles ont aussi le symbole de téléphone. Ces Unités sont Commandées pour toutes les règles applicables. De plus, les Unités du Régiment 736 empilées avec l'une de ces Unités qui n'a pas de ligne coupée (Unités Wn ou Stp) sont aussi considérées Commandées.

Les joueurs qui trouveraient que la coupure des lignes téléphoniques est trop capricieuses pour un impact aussi important sur le jeu peuvent considérer les avoir coupées automatiquement au tour 0900 du 6 juin. Toutefois, le bombardement était plus une affaire de toucher ou rater, et il n'y avait pas de «visée» pour les lignes téléphoniques ici ; c'était juste de la pure chance qui se produisait sur le moment.

Les lignes téléphoniques vers les Unités de la 716ème Division avec un symbole de téléphone sur tout Cache de Plage (uniquement) peuvent être coupées à partir du tour 0900 du 6 juin. Ces lignes sont coupées lorsqu'une Unité navale alliée avec une valeur de tir orange obtient un « 0 » en bombardant un hex sur un Cache. Si ceci se produit, les lignes téléphoniques de la plage bombardée sont coupées. Si les lignes sont coupées, les Unités Wn ont besoin d'être à portée du Leader Krug pour être commandées.

Les Unités de Batteries Côtières et toutes celles avec un symbole de téléphone qui ne sont pas sur un Cache ne peuvent jamais avoir leurs lignes coupées. Si des Unités sont sur un Cache et que leurs lignes ont été coupées, lorsque le Cache est retiré, placez un marqueur de Ligne Coupée sur elles.

Au début du tour 0700 du 8 juin, toutes les lignes téléphoniques sont considérées coupées et les Unités doivent tracer leur Commandement normalement.

Les règles précédentes s'appliquent aussi au KG Korfos de la Division 352, et au KG Hartmann de la Division 346. Notez que, sans utiliser la règle optionnelle permettant une arrivée précoce, le Leader du KG Hartmann n'entre pas avant le tour 0700 du 8 juin. Hartmann est considéré hors-carte, mais Commande toujours les Unités de la Division 346 avec un symbole de téléphone avant son entrée.

16.2 Héros allemands identifiés

Ces marqueurs sont à usage unique. Vous les utilisez pour leur effet, puis ils sont retirés. L'effet est immédiat et ils peuvent être joués à tout moment pendant le mouvement ou après avoir fait un jet de dé selon le cas.

Michael Wittmann est le seul Héros allemand dans *The Greates Day : Sword, Juno and Gold Beaches* mais il est bon de l'avoir. Lorsque l'Allemand choisit d'utiliser Wittmann, choisissez une Compagnie de s.SS-Pz.101 qui vient d^tre Activée mais avant que cette Unité ne fasse la moindre Action. Placez le Leader « Wittmann » sur cette Unité. Il devient un Leader pour toutes les règles du jeu jusqu'à ce qu'il soit retiré. De plus, retirez toutes Pertes de Cohésion ou Suppression qu'il pourrait y avoir sur l'Unité. Cette Unité peut maintenant, et immédiatement, faire 4 Actions consécutives de n'importe quels types (la même action encore et encore (et encore) est autorisé). Pendant cette Activation unique, le Compagnie de Tigres allemande avec qui Wittmann est empilé réussit automatiquement tout Test de Qualité de Troupe qu'elle aurait à faire (mais, comme ce n'est pas un Test de Qualité de Troupe, les Tests de Bravoures doivent être faits normalement). De plus, Wittmann a un Rayon de Commandement sur son pion. Il peut Commander toutes les Unités du Bataillon s.SS-Pz.101 à portée sans restriction tant qu'il est en jeu. Utilisez les Points de Commandement de la Division à laquelle la Formation est attachée au besoin. Wittmann est disponible à l'usage lorsque la s.SS-Pz.101 entre en jeu. Retirez Wittmann à la fin du tour où il est introduit en jeu.

16.3 Bocage

Seules les Unités allemandes peuvent entrer en Bocage (ceci est « l'état de Bocage », et non un terrain Bocage dans un hex). Pour entrer en Bocage, une Unité allemande dans un hex de Bocage et qui n'est pas Zone de Tir alliée doit faire une Action du Génie. Aucun Test de Qualité de Troupe n'est nécessaire et un marqueur de Bocage est placé sur l'Unité. Cette Unité a maintenant tous les avantages du marqueur en plus des effets de l'hex de Bocage. Les PA et Retranchements peuvent être construits pour et par les Unités en Bocage.

Pour quitter le Bocage (si l'Unité a une capacité de mouvement supérieure à 0), déplacez normalement l'Unité hors de l'hex de Bocage (pas de coût de mouvement pour quitter le Bocage). Le marqueur de Bocage est retiré lorsque l'Unité sort de l'hex sans coût de mouvement supplémentaire (et, à la différence des autres marqueurs de Fortifications, le mouvement de l'Unité est considéré fait sous le marqueur de Bocage pour tout Tir d'Opportunité dirigé contre elle pendant qu'elle sort de l'hex pour entrer dans un autre).

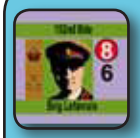
Pour être précis sur la chronologie du placement d'un Héros, vous placez le marqueur de Héros lorsque vous décidez de faire quelque chose avec une Unité spécifique. Si une Activation de Formation est tirée, vous activez chaque autre Unité jusqu'à arriver à l'Unité que vous voulez voir utiliser les bénéfices du marqueur de Héros, placez le marqueur ; et tous les effets du Héros commencent.

Notez que vous n'obtenez que 4 Activations pour Wittmann. Vous n'obtenez pas d'Actions supplémentaires pour le Jeton en jeu. Finalement, rappelez-vous qu'un Test de Bravoure n'est pas un TQT, et n'est donc pas automatiquement réussi lorsque Wittmann est en jeu.

Exemple de Bocage

Un Nachhut a été créé en 91.029 (un hex de Bocage) et lorsqu'il sera ensuite Actif, le joueur allemand le place en Bocage. Plus tard dans le jeu, une Unité de Chasseur de Char alliée entre dans les 2 hexs. Il ne peut pas tirer sur l'Unité en Bocage car elle ne peut pas la voir avant d'y être adjacente. L'Unité allemande peut tirer sur le CC lorsqu'il se rapproche.

N'oubliez pas que vous pouvez faire un Barrage dans un hex même s'il n'y a aucune Unité vue dans l'hex. Donc, si le joueur allié veut faire un Barrache sur le Nachhut, il peut tirer et à moins d'un 9, il place un Barrage, sans faire aucun dégâts sur le Nachhut.

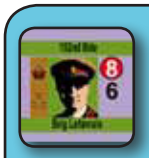


La compagnie de Flak du Panzerjäger Abteilung 716 :

Canons ou pas canons ?

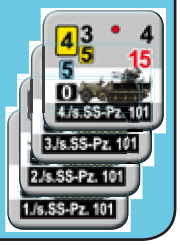
Dans les OB publiés, 3./Pz.Jg. Abt. 716 est presque toujours décrite comme ne possédant pas de canons de Flak au jour-J ; cela est en accord avec le Gliederung daté du 1er mai de la 716. Infanterie-Division, qui n'indique pas de canons dans la compagnie. Mais j'ai de fortes suspicions que ce soit l'un des quelques cas où le Gliederung ne devrait pas être pris pour argent comptant. Plusieurs facteurs me font penser ainsi :

Dans le rapport d'après-guerre du combat de sa division au Jour-J, Whilelm Richter inclut un ordre de bataille grossier mentionnant spécifiquement que la compagnie était équipée de 12 canons de Flak automoteurs ; la carte de situation allemande du 5 juin à ma disposition décrit les trois sections non numérotées de canons AA automoteurs autour de la Baie de Sallenelles, à l'embouchure de l'Orne/Canal de Caen ; et finalement, au cours de mes recherches sur la campagne, j'ai trouvé une image représentant des parachutistes britanniques se reposant sur un SdKfz 10/4 AA capturé le 6 ou le 7 juin. Ces trois faits justifient mon point de vue de l'inclusion de cette compagnie dans le jeu.



s.SS-Pz.Abt.101

Lorsqu'elles ont commencé leur longue marche vers la Normandie pendant la nuit du 6/7 juin, les trois compagnies de chars du s.SS-Pz.Abt. 101 comprenaient chacune 14 Tigres Is. A côté des attaques de chasseurs-bombardiers, de nombreux problèmes mécaniques ont tourmenté les monstres d'acier en route : chenille décrochée, panne de boîte de vitesses, et échec de transmissions ont contribué à faire perdre char après char dans le sillage du bataillon. Dans la fin de soirée du 12 juin, lorsque les compagnies 1 et 2 se sont installées au nord-est de Villers-Bocage, elles étaient tombées à 6 et 8 Tigres respectivement. Il aura fallu des jours aux Tigres pour rejoindre le bataillon. Ansi, l'Unité 1./s.SS-Pz. 101 arrive à peine à 2 Pas dans le système GTS, tandis que le 2./s.SS-Pz. 101 n'a qu'un seul Pas.



Comme pour la 3è compagnie, après un long détour aux environs de Paris, elle s'est regroupée près d'Evrecy, au sud de la colline 112 lors du 14 juin. Elle aurait pu arriver plus tôt dans la campagne, néanmoins, vous connaissez l'adage : «plus il y a de Tigres, mieux c'est !» ou quelque chose comme ça.

16.4 Récupération de char

Les Allemands étaient bien meilleurs pour récupérer les chars et véhicules endommagés pendant la campagne et cette règle est là pour montrer comment cela fonctionne dans le jeu.

Les Allemands peuvent récupérer un Pas perdu de toute Unité de Véhicules à bande noire en faisant une Action de Ralliement. Cette Action n'est pas automatiquement et nécessite de réussir un Test de Qualité de Troupe (le Ralliement des Hommes s'applique). De plus, l'Unité ne doit pas être dans une Zone de Tir ennemie, doit être Commandée et ne doit pas être en Suppression ; mais elle peut avoir des Pertes de Cohésion. Laissez le même nombre de Pertes de Cohésion avec l'Unité mais retournez l'Unité à Pleine Puissance si le test est réussi. Un Point de commandement peut être dépensé pour le réussir.

Les Unités complètement éliminées ne peuvent jamais récupérer de Pas et sont définitivement hors-jeu.

17.0 Règles spéciales alliées

17.1 Aviation alliée

Les Alliés ont un nombre défini de Chasseurs Bombardiers à utiliser chaque jour en fonction de la météo. Notez que c'est pour toute la journée ; pas par tour.

Clair : 18 Chasseurs Bombardiers

Couvert : 10 Chasseurs Bombardiers

Tempête : Aucun Chasseur Bombardier

Le joueur allié peut les utiliser de deux façons. Au début du tour 0700 du 7 juin, pendant la phase 2 de la séquence de jeu, et à chaque tour 0700 ensuite, il peut placer jusqu'à 8 Chasseurs Bombardiers dans la section Soutien Aérien de chaque Fiche Divisionnaire alliée, et en placer jusqu'à 4 (2 si le temps est Couvert) pour l'Interdiction de Word Beach et Cabourg sur la Fiche Navale.

Tout Chasseur Bombardier placé sur une Fiche Divisionnaire peut être utilisé lorsque le Jeton d'Activation de cette Division est tiré et peut attaquer toute Unité allemande vers laquelle une Unité Commandée de cette Division alliée a une Ligne de Vue. Placez simplement le nombre de Chasseurs Bombardiers que vous voulez utiliser lorsque le Jeton d'Activation de Division est tiré sur la ou les cibles choisies, puis, après les avoir tous placés, attaquez une Unité allemande avec une Valeur de Tir blanche 7. Tous les modificateurs normaux de Tir Direct s'appliquent, y compris les marqueurs de Barrage.

Notez que cette allocation est pour toute la journée ; pas par tour. Les avions ne peuvent pas voler de nuit, et les avions inutilisés sont perdus.

Le joueur allié peut placer jusqu'à 4 Chasseurs Bombardiers (2 par temps Couvert) de son allocation quotidienne dans la case d'Interdiction de Sword Beach et Cabourg sur la Fiche Navale. Lorsque l'Allemand place ses renforts lorsqu'un Jeton d'Activation de Division est tiré de la tasse, il y a une chance qu'ils ne puissent pas entrer ce tour-ci et devront attendre le prochain tour de Nuit

pour entrer. Ceci s'applique à toutes les Unités allemandes entrant dans un hex de Renforts et vous ferez un jet pour chaque hex de Renforts avec des Allemands entrant sur la carte. Notez que les avions ne volent pas de Nuit, tous les Renforts peuvent toujours entrer pendant un tour de Nuit.

Défense aérienne : Les Allemands ont l'opportunité de faire abandonner sa mission de frappe aérienne à un Chasseur Bombardier avant qu'il termine son attaque. Les terrains suivants ont une Valeur de Défense Aérienne inhérente dans l'hex et tout hex adjacent. Vous ne pouvez faire qu'un seul jet mais vous pouvez choisir le meilleur terrain depuis lequel tirer. Un hex perd sa Valeur de Défense Aérienne inhérente si une Unité alliée est dans les 2 hexs de l'hex en question.

Vous ne pouvez en aucun cas attaquer des Unités aériennes en Interdiction avec une Défense Aérienne.

Fortifié : 5

Cité : 4

Ville : 2

De plus, les Allemands ont quelques Unités avec une Valeur de Défense Aérienne (dans un carré bleu sous la valeur de tir). Cette valeur à une portée de 8 hexs. Chaque Unité à portée peut tirer, en plus du jet de Défense Aérienne du terrain.

Si les Allemands obtiennent inférieur ou égal à la Valeur de Défense Aérienne avec 1D10, le Chasseur Bombardier abandonne sa mission et n'attaque pas. Il est considéré comme « dépensé » pour la journée et ne peut plus voler.

Les marqueurs (comme Barrage), la portée et le terrain (pour les Unités avec une Valeur de Défense Aérienne) n'affectent pas les jets de Défense Aérienne.

17.2 Restrictions des tours de Nuit sur les armées du Commonwealth (mais pas la 6th Airborne Division ou les Unités de Commandos)

Le joueur allié ne peut acheter aucun Jeton d'Activation de Formation pour les Unités du Commonwealth pendant un tour de nuit. Si l'un de ces Jetons est tiré comme dernier Jeton du tour de 2100, il est perdu et n'est pas joué pendant la nuit (et le premier Jeton à jouer pour ce tour de Nuit est tiré dans la tasse).

17.3 Commandos Royal Marines

17.3.1 Le Jeton Royal Marines

Le Jeton Royal Marines est toujours mis dans la tasse à chaque tour et est traité comme une Activation de Formation pour les Commandos. Lorsqu'il est tiré, toutes les Unités de Commandos sont Actives. C'est la seule fois où elles sont Actives.

17.3.2 Limites de Commandement des Commandos

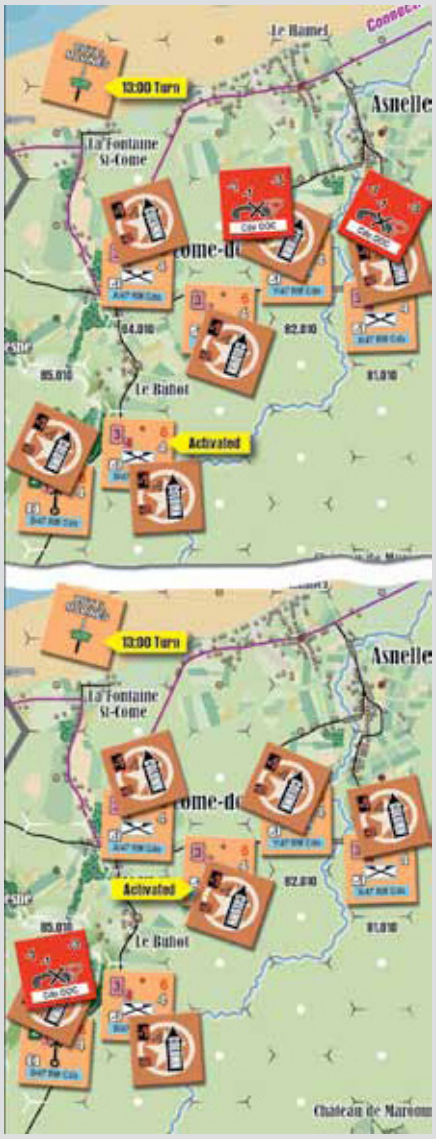
Les Commandos sont des Unités Auto-Commandées (voir 14.0). De plus, les Commandos sont Commandés uniquement s'ils sont dans les 2 hexs d'une même Unité de Commando choisie de même bande de couleur lorsque le Jeton Royal Marines est tiré.

La règle de Commando peut être un peu délicate ; voici un exemple pour vous montrer comment ça marche.

Les Commandos 47 RM ont la tâche vitale de l'Opération Aubery ; la sécurisation de Port-en-Bessin. Ils ont débarqué à 0930, donc rejoignons l'histoire à 1100 lorsqu'ils se rassemblent pour la marche vers l'est d'Asnelles.

Finalement, le Jeton Royal Marines est tiré. Beaucoup d'Unités sont maintenant actives, mais concentrons nous sur la 47. Rappelez-vous que c'est la seule fois où les commandos sont actifs. Ils ne sont actifs à aucun autre moment (comme avec un Commandement Direct par exemple). La façon la plus simple que nous avons trouvée pour les règles de commandement est que lorsqu'ils sont actifs, choisissez une Unité de Commando et toutes celles dans un rayon de 2 hexs sont commandées ; toutes celles plus éloignées ne sont pas commandées ; et vous placez un marqueur OOC dessus. Nous venons juste de commencer la marche, donc tout le monde est dans les 2 hexs et Commandé. Tous ont 1 activation ; et juste après que cette Unité a fini son activation, elle peut en tenter une autre. Ici, plus que tout, l'ordre est important.

Lorsqu'une Unité (ou une pile) a terminé, et que vous passez à une autre Unité ou pile, vous ne pouvez pas revenir en arrière et faire une seconde activation. Donc la course à Port-en-Bessin est en cours et nous sommes allé jusque là à la fin du Jeton des Royal Marines.



Tout le monde est passé En Colonne et s'est élancé, et lorsque le Jeton de Royal Marines ressort au tour 1300, voici où sont les Unités. Vous devez prendre une Unité dans le Commando 47 et toutes celles dans un rayon de 2 hexs sont Commandées. Il y a deux choix possibles. Choisissez B/47 si vous voulez maximiser l'avance de vos Unités mais en en laissant Non Commandées. Ou choisissez Z/47 si vous voulez maximiser le nombre d'Unités que vous voulez garder Commandées.

Les Unités de Commandos non Commandées ont -1 à leur Force de Tir et à leur Force d'Assaut, et -3 à leur QT. Les commandos non Commandés ne peuvent pas faire de jet de QT pour faire une Seconde Action, et restent non Commandés jusqu'au prochain tirage du Jeton Royal Marines.

17.4 Héros alliés identifiés

Ces marqueurs sont à usage unique. Vous les utilisez pour leur effet, puis ils sont retirés. L'effet est immédiat et ils peuvent être joués à tout moment pendant le mouvement ou après avoir fait un jet de dé selon le cas.

Stanley Hollis est le seul Héros allié dans *The Greates Day : Sword, Juno and Gold Beaches.* Vous pouvez l'utiliser en le plaçant sur toute Unité du 6th Green Howards Bataillon lorsque cette Unité est Active. Retirez immédiatement toute Perte de Cohésion et/ou Suppressions qu'il pourrait y avoir sur l'Unité. L'Unité réussit automatiquement tout Test de Qualité de Troupe fait pendant l'Activation (notez qu'un Test de Bravoure n'est pas un Test de Qualité de Troupe) et, à tout moment de l'Activation, peut choisir une Unité allemande (les sites Wn sont bien si vous voulez être historique) actuellement adjacente et demander sa reddition. L'unité allemande doit immédiatement faire un Test de Qualité de Troupe (pas de dépense de Point de Commandement ici) et, si elle le rate, elle est éliminée et retirée du jeu.

A la fin de l'Activation de l'Unité, Hollis est retiré du jeu.

17.5 7th Armoured Division

Ceci est ma première règle « esprit de la règle ». Voyons si ça fonctionne.

Les Américains ont réussi de façon inattendue à ouvrir la Brèche de Caumont le 12 juin et ceci a permis à la 7th Armoured Division de faire son mouvement de flanc hors-carte. Ceci peut inclure toutes Unités de la 7th Armoured division. Au tour 1100 du 12 juin ou plus tard, toutes Unités de la 7th Armoured Division peuvent sortir de la carte par l'hex 99.031 et y retourner par 99.062 quatre tours plus tard ou plus. Le joueur allié peut choisir le tour de retour tant que c'est au moins quatre tours plus tard. Ceci est gardé secret du joueur allemand. Pour sortir de la carte, lorsque les Unités sont Actives, entrez simplement dans l'hex et dépensez 1 Point de Mouvement supplémentaire. Toutes les Unités qui quitteront la carte doivent le faire au même tour.

Les Unités qui entrent sur la carte le font comme si une colonne s'étendait hors-carte (la 2ème paye 1 Point de Mouvement supplémentaire pour entrer en 98.063 et ainsi de suite) et ne peuvent le faire que lorsqu'elles sont Actives (4 tous plus tard ou plus). Les Unités doivent entrer En Colonne. Lorsqu'elles entrent, réduisez la Qualité de Troupe de la 7th Armoured Division de 1 (elles ne se sont pas très bien battues).

Voici la partie délicate, je n'ai pas voulu écrire un paquet de règles pour rendre ceci secret et limiter la réponse allemande. Pour vous les joueurs allemands, garder une réserve est bien, aligner des Tigres dans l'hex d'entrée est mal. Oh, et essayez d'avoir l'air surpris lorsque vous verrez les gars de la 7th Armoured entrer sur la carte.

17.6 79th Armoured Division

Ces Unités sont identifiées par un symbole sur leur pion. En dehors d'un jet sur une autre table contre les Défenses de Plages, ces Unités font partie de leur Division dans tous les aspects et sont des Unités régulières.

17.7 Composition des Brigades

Certains Divisions du Commonwealth ont des cases sur leur Fiche de Division pour chacune de leurs Brigades. Ces Divisions peuvent varier la composition de leurs Brigades pendant la partie. Pendant l'étape F de la séquence de jeu, le joueur du Commonwealth peut déplacer un Bataillon d'une Brigade à une autre. Pour cela, assurez vous que toutes les Unités du Bataillon qui s'attache sont à portée de Commandement du Leader de la Brigade à laquelle il s'attache. Si oui, placez le marqueur d'attachement du Bataillon sur sa face en attente avec sa nouvelle Brigade. Notez que toutes les Brigades ont un maximum de Bataillons attachées, et ce nombre vaut pour les Bataillons attachés et en attente.

Pour retourner la face en attente, lorsque le Jeton d'Activation de Division de la Division de la Brigade est tiré, lancez un dé au début de l'Activation de la Division ; si le résultat est inférieur ou égal à 5, le Bataillon fait maintenant pleinement partie de sa nouvelle Brigade.

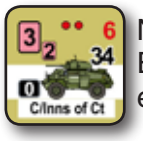
Tant que le marqueur d'attachement du Bataillon est sur sa face en attente, aucune unité du Bataillon ne peut entreprendre d'Action quelle qu'elle soit.

Notez que lorsque vous entamez le changement d'un Bataillon, vous devez poursuivre jusqu'à son attachement. Vous ne pouvez pas arrêter le processus avant qu'il soit terminé.

Sur chaque Fiche de Division applicable, il y a une case pour les Brigades de la Division. Le placement vous dira quand les Bataillons commencent en Brigades. Placez simplement le marqueur de Bataillon fourni pour cela dans la case de Brigade et ce Bataillon fait partie de cette Brigade pour toutes les règles du jeu. Les bandes de couleurs ont été fournies pour les assignations de départ des Brigades mais seulement pour faciliter le jeu. Un Bataillon à bande jaune dans la case de Brigade avec un Leader à bande rouge fait partie de cette Brigade, comme toute autre Unité à bande rouge. Chaque case de Brigade sur la Fiche de Division indique le nombre maximum de Bataillons qu'il peut y avoir dans la Brigade. Une Brigade peut attacher tous ses Bataillons (et donc ne plus avoir aucun Bataillon dans la Brigade) si toutes les autres restrictions sont remplies.

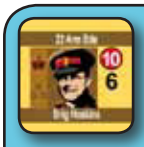
Un Leader sans Unité sous son Commandement est placé dans la case de Composition de Brigade et n'a aucun effet sur le jeu. Il retourne immédiatement en jeu lorsque des Bataillons sont assignés à sa Brigade. Placez-le simplement avec toute Unité de sa Brigade lorsque les Unités sont transférées dans sa case de Composition de Brigade.

17.8 Escadron Inns of Court

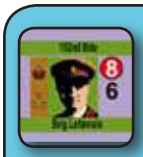


Note historique : Cette Unité avait une mission spéciale. Elle devait courir derrière les lignes ennemies et faire exploser les ponts sur l'Orne afin d'empêcher les

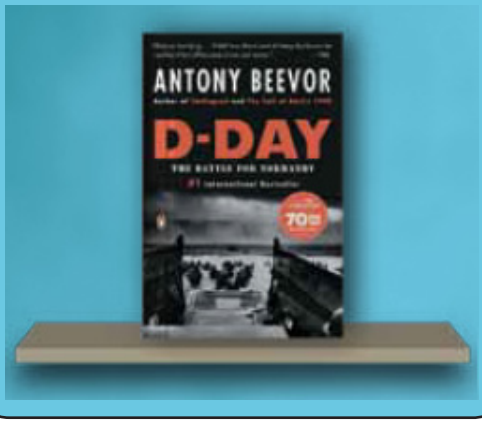
J'ai demandé à David et Vincent ce qu'ils recommanderaient à quelqu'un voulant en savoir plus sur la campagne de The Greatest Day et voici ce qu'ils ont à offrir pour une bibliothèque de débutant.



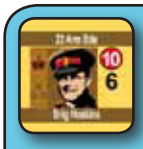
Pour ceux qui cherchent un aperçu général de la campagne, je suggère fortement de lire Overlord : *D-Day and the Battle for Normandy* par Max Hastings. Pour être plus précis et se concentrer sur une plage, *Juno Beach* et *Holding Juno*, tous deux par Mark Zuehlke, qui donne une histoire d'un point de vue canadien pour toute la période couverte par le jeu GTS, et leurs expériences sont typiques des divisions alliées de la campagne. *British Armour in the Normandy Campaign* par John buckley, n'est pas une histoire de la campagne. mais éclaire différemment les problèmes auxquels ont fait face les brigades de chars alliées et les opérations d'armes combinées en Normandie.



je suggère de commencer par l'un des meilleurs survols de la campagne et d'utiliser la bibliographie pour plonger dans des sujets plus spécifiques que vous trouveriez intéressants. Le meilleur volume simple est, à mon avis, *D-Day : The Battle for Normandy* d'Anthony Beevor.



Quelques derniers commentaires historiques de David et Vincent. Si seulement j'avais plus de place ; il y aurait encore tellement à ajouter...



Stanley Hollis est né dans le Yorkshire et travaillait comme camionneur lorsque la guerre a commencé. Au moment où il a débarqué en Normandie en tant que Sergent Major de compagnie avec le 6th Green Howards, il était déjà vétéran des campagnes de Dunkerke et d'Afrique du Nord. Pendant le débarquement à Gold Beach, il a nettoyé deux casemates avec des grenades et une mitraillette Sten, faisant plusieurs douzaines de prisonniers, mais recevant aussi une blessure mineure à la tête ce faisant. Plus tard dans la journée, il a attaqué seul la position d'un canon de campagne : lorsque sa grenade n'a pas voulu exploser (il a réalisé qu'il avait oublié de la dégoupiller), il a supposé que les occupants était occupés à chercher un couvert et a chargé avec une Bren. Il a été le seul à recevoir la Croix de Victoria pour les opérations du Jour-J.

renforts allemands d'entrer sur le champ de bataille. Elle était appariée avec le 73rd Field RE et ensemble, sont partis trouver des cibles. Les choses ne se sont pas passées comme prévu et ils ont eu quelques problèmes à quitter les plages après avoir été accidentellement attaqués par un char ami, puis, après s'être réorganisés et en essayant à nouveau le lendemain, ils ont été mitraillés par les Thunderbolts de l'USAF… mais vous pouvez essayer par vous-même et voir ce qui se passe.

L'Unité *C/Inns of Ct* est toujours Commandée et peut réussir tout Test de Qualité de Troupe au lieu de dépenser des Points de Commandement (comme les Commandos). Elle peut aussi détruire tout pont dans le jeu (pas seulement ceux avec un nom). Il suffit d'être adjacent à l'un d'eux, faire une Action du Génie et lancer le dé… un 0 et c'est détruit. Placez un marqueur de Pont Détruit sur le pont et il n'existe plus. Si vous obtenez de 6 à 9, eh bien, toutes sortes de choses malheureuses sont arrivées à l'Unité et elle est éliminée. Sur 1-5, il ne se passe rien.

Comme incitation supplémentaire (et pour donner une justification à la place utilisée pour cette Unité), si vous réussissez à détruire un pont sur l'Orne (qui s'étend de 43.048 à 38.035), réduisez la Qualité de Troupe de la 21. Panzer-Division de un. Détruisez un autre pont sur la même rivière et vous pourrez réduire la Qualité de Troupe de la 12. SS Panzer-Division de un… Mais c'est tout ce que vous obtiendrez. Bonne chance.

Règles optionnelle : Ces gars ont été connus pour avoir poussé les officiers allemands à agir comme bouclier humain. Peut-être que ceci a contribué à leur mauvais karma pendant la campagne, mais si les joueurs veulent plus de réalisme, le joueur allié peut lancer son dé sur le joueur allemand lorsqu'il tente de détruire un pont. Soustrayez un au résultat si vous touchez le joueur allemand.

17.9 Assaut pendant le tour de Nuit 0700 du 5 juin

Pendant le tour de Nuit du 5 juin (uniquement), pour représenter la surprise, n'incluez pas les valeurs de terrain ou de défense lorsque vous calculez le jet nécessaire pour réussir un Test de Bravoure fait par la 6th Airborne Division.

Crédits

Concepteur de la série : Adam Starkweather

Concepteur du jeu : Adam Starkweather

Développeur de la série : Nick Richardson

Développeurs du jeu : David Hoskins et John Clifford

Graphisme : Niko Eskubi

Diagramme et résumé des règles : Dick Vohlers

Concepteur du module VASSAL : Brent Easton

Equipe de support VASSAL : Mike Curtis, Cavan Cunningham, Gerry Palmer, Ty Snouffer

Recherche pour les forces de l'Axe : Vincent Lefavrais

Recherche pour les forces Alliées : Carl Fung, David Hoskins

Ecriture des règles de la série : Jon Gautier

Ecriture des règles exclusives : Jon Gautier, Adam Starkweather

Graphisme des règles : Antonio Pinar

Index des règles : Bill Speer

Relecteurs : John Clifford, Dick Vohlers, Bill Speer, Tom Holliday, Jon Gautier, David Hoskins

Testeurs : Bill Ramsay, Tom Sobczak, Ty Snouffer, Andrew Brazier, Chris Dodd, Carlos Lourenco, Robert Makowsky, Gordon Christie, Kirk Lambrecht, Mike Gebert, Pete Abrams, Ross Mortell, Tom Holliday, John Clifford, Carl Fung, Davin McHenry, Kent Henson, Marc Guerette, Sam Harper, Peter Bartlett, Jim Brown, Morgan Brown, Mike Curtis, Mike Riley, Bill Speer, Dick Vohlers, Joe Guilbert, David Drake, Chip Coffey, Frank Scarci, Mike Dubose, John Reich, Scott Hofner, Bill Williams, Lance Jones, John Wade, Rick Fehrenbacher, Aric Fehrenbacher, Rick Kurtz, Riccardo de Girolami, Bill Quoss, Chris Easter, Ron Renard, Joe Chacon, and Steve McBee

Laison avec l'Imprimerie : Chas Argent

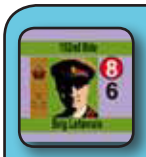
Photographie : Bill Speer et Vincent Lefavrais

Consultant en gestion du temps : Sonia Starkweather

Remerciements spéciaux : Eric Lee Smith, Allison Hungate Wood, Brian Youse, Perry Cocke, Eric Miller

Traduction : Noël Haubry

... et en plus de ce qui précède, MERCI A VOUS



Valeurs de QT des Commandos alliés

Composés de troupes de volontaires, les Commandos britanniques étaient légèrement équipés, d'abord entraînés pour des opérations de raids côtiers en territoires occupés par les Allemands, puis à partir de 1943, principalement pour des tâches d'assaut. Tous les Commandos représentés dans The Greatest Day sont des Unités Auto-Commandées, ce qui représente leur nature autonome. Bien que tous leurs membres aient suivi le même entraînement régimentaire à l'école Achnacarry Commando, les Commandos du Jour-J était de plusieurs pays, ce qui est représenté par leurs diverses valeurs de QT :

QT 7 : 3 Cdo, 4 Cdo, 6 Cdo, 10 Cdo et 41 RM Cdo ont tous une longue histoire et expérience au combat, ayant été engagés en Norvège, au îles Féroé, à Dieppe, sur les côtes françaises et hollandaises, en Afrique du Nord, en Sicile et en Italie.

QT 6 : 45 RM Cdo, 46 RM Cdo et 47 RM Cdo ont tous été formés en août 1943, mais n'ont pas vu l'action avant le débarquement du Jour-J.

QT 5 : Formé en mars 1944, le 48 RM Cdo était totalement inexpérimenté et a subit 50% de pertes en ne réussissant pas à détruire son objectif du Jour-J, le Wn 26 à Langrunes.

Ce que vous tenez entre vos mains et ce qui je l'espère est posé sur votre table est le meilleur produit que j'ai pu faire. De sa présentation et son apparence, à ce qui se passe quand vous poussez les pions, je ne peux pas faire mieux. Mais il y a aussi des milliers d'heures de travail par tous les gens géniaux cités dans la section des crédits, sans qui le jeu ne serait pas ce qu'il est. Si j'ai un grand talent, c'est celui de trouver des gens très compétents et de les rassembler pour donner de leur temps en quantité astronomique. Je veux remercier en particulier certaines personnes qui sont allées bien au-delà de ce que je leur ai demandé.

Jon Gautier pour n'avoir pas compté ses heure sur les règles, subissant changement après changement.

John Clifford et Dick Vohlers pour leurs nombreuses et infatigables relectures.

Vincent Lefavrais et Dave Hoskins pour leurs centaines d'heures de recherche pour les OB et sur le terrain.

Et à ma fille de 8 ans, Sonia, pour ses leçons essentielles en gestion du temps.