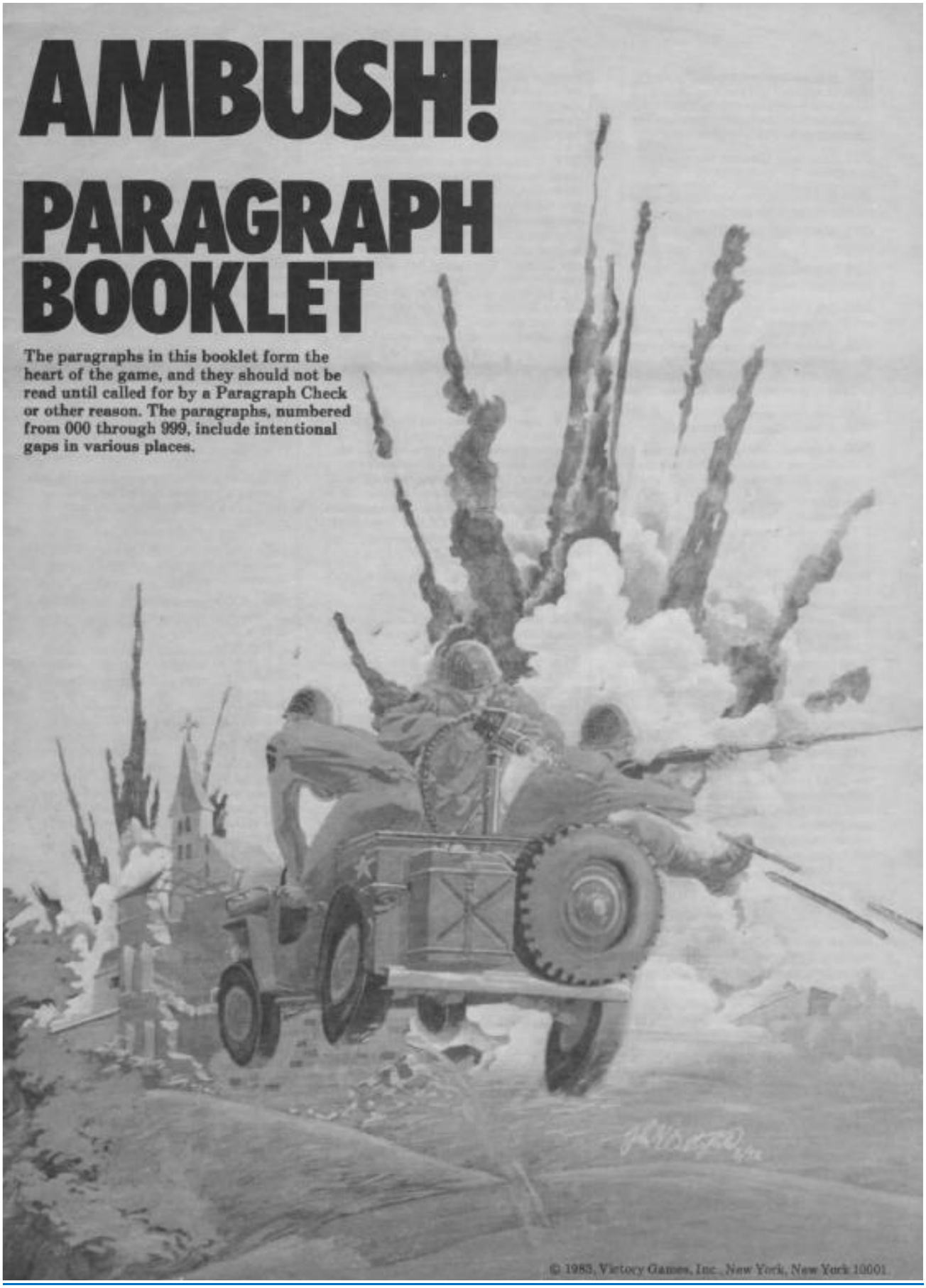

PARAGRAPHES

000 **[S4]** C'est une épave abandonnée d'un char Panzer IV. Il semble avoir été placé intentionnellement comme barrage routier. Placez le marqueur. **Mission 2 uniquement :** Si **S2** n'a pas eu lieu **voir 148.**

001 Champ de mines. Effectuer la procédure des champs de mines.

002 **[S9]** Un soldat voit un baril d'eau de pluie reflétant les rayons du soleil.

003 **[S9]** Un soldat voit un cheval mort dans un ravin.

004 **[S7]** Un soldat voit un moineau voler dans la pièce.

005 **[S6]** Un soldat voit une paire de lunettes cassée.

060 Un soldat trouve une mallette contenant des plans secrets du futur déploiement des troupes Allemandes. Le HQ du bataillon se fera un plaisir de mettre la main dessus. ***Gagnez 3 PV.***

007 Ce devait être le vent.

008 Un avion de combat allemand Me-109 effectue un tir en mitraillage. ***Gagnez 1 PV.*** Lancez 1 Dé pour déterminer la rangée d'hexs de la trajectoire du vol :

0 : Rangée C
1 : Rangée F
2 : Rangée I
3 : Rangée L
4 : Rangée Q
5 : Rangée U
6 : Diagonale, hexs A9 à V19
7 : Diagonale, hexs A4 à Y16
8 : Diagonale, hexs Cl à Y12
9 : Diagonale, hexs A15 à Y3.

Chaque soldat US pouvant voir n'importe quel hex de la rangée indiquée effectue un test PC. Ceux qui réussissent cette vérification peuvent immédiatement procéder à un seul tir sur l'avion. Ces tirs sont "gratuits" et n'ont pas d'incidence sur le nombre de tours des soldats. Ils ne provoquent pas les rounds (si en opération). Après ces tirs chaque soldat US se trouvant dans un hex dégagé, de route ou de broussailles, à l'intérieur ou à proximité de la rangée d'hexs indiquée, est automatiquement touché et subit des dégâts analogues à ceux d'une frappe à la mitrailleuse lourde. Un soldat capable de viser, peut tirer dans n'importe quel hex qu'il peut voir dans la trajectoire de vol et ajoute 10 à la distance de l'hex pour représenter l'altitude. Quand on lui tire dessus l'avion est considéré comme un petit véhicule en terrain dégagé. Si l'avion est touché et subit une pénétration légère, ou plus, il s'enflamme et sort par le bord de la carte; sinon, il n'est pas affecté. **Mission 2 uniquement :** Si le Me-109 est abattu passez à la condition 6.

009 Passez à la condition 4.

010 Fausse alarme.

011 Possible frappe aléatoire d'artillerie. Lancez 2 Dés en lisant le chiffre le plus bas comme le chiffre des "dizaines" et le chiffre le plus haut comme les "unités". ***Ceci diffère de la façon habituelle de lire les dés de pourcentage car vous ne déclarez pas les "dizaines" avant de lancer.*** Si le résultat est 25 ou moins lancez à nouveau; lire les dés de la même manière. Si le deuxième résultat est 19 ou moins utilisez les 2 résultats des Dés comme coordonnée d'hex dans laquelle l'artillerie touche. ***Ex : Si le premier lancer est 13 et le second 18, l'hex 1318 (c'est-à-dire M18) est touché.*** Placez un marqueur de cratère dans l'hex touché par le tir sauf s'il s'agit d'un hex de bâtiment où vous placez un marqueur de décombres dans l'hex de construction touché. Tous les soldats et les véhicules dans l'hex sont tués ou détruits. Si l'un des Dés est supérieur aux limites énumérées ci-dessus, la frappe d'artillerie a lieu hors carte; vos soldats entendent une lointaine explosion.

012 Si un soldat US possède une grenade, elle explose par accident. Déterminez quelle grenade de soldat explose par le hasard. Le soldat portant la grenade défectueuse (uniquement) effectue un test PC:

• S'il réussit, il peut relancer la grenade dans tout hex inoccupé adjacent, où elle explose de manière inoffensive.

• En cas d'échec, lui et tous les autres membres de son hex sont touchés par l'explosion de la grenade. Le soldat porteur de la grenade explosive est considéré à l'intérieur, quel que soit son emplacement. Aucun autre soldat dans son hex ne peut effectuer un test PC pour cette explosion.

013 Juste votre imagination.

014 Une jeep US cogne avec un pneu. Si plus d'une jeep est en jeu, déterminez quelle jeep est affectée par le hasard. Un pneu de secours peut être installé par un soldat US en activité dans l'hex de la jeep. Pour ce faire, pendant les opérations effectuez 2 vérifications d'événement; Pour ce faire, pendant les rounds, effectuez 10 actions. Deux soldats peuvent partager les coûts d'action. Si cet événement se produit une seconde fois pour une jeep, aucune réserve n'est disponible.

015 Vos soldats voient un vol de B-17 se diriger vers le cœur de l'Allemagne.

016 Mine Piège ! Effectuer la procédure des mines piège.

017 Une frappe d'artillerie Allemande! Lancez 1 Dé pour déterminer l'hex d'impact :

0 : hex O6
1 : hex N8
2 : hex L10
3 : hex L13
4 : hex 012
5 : hex Q14
6 : hex Q10
7 : hex I11
8 : hex J8
9 : hex S7

Evaluez les dégâts d'artillerie en plaçant un marqueur de cratère dans un hex non construit. Un hex de bâtiment est réduit en décombres lorsqu'il est touché. Tous les soldats et les véhicules dans un hex touché par l'artillerie sont tués et transformés en épave, respectivement.

018 Une arme Allemande qui a tiré lors du tour précédent est à court de munitions. Si plus d'une arme Allemande a tiré au dernier tour déterminez celle qui n'a plus de munitions par le hasard.

019 **[S2]** Une fusée de signal explose au-dessus de votre tête.

020 Un soldat est visé par un fusilier dissimulé. Les rounds ne commencent pas. Résolvez un tir avec les caractéristiques suivantes:

- Visé
- À courte portée
- Fusil Bolt Rifle avec lunette de visée
- Compétence aux armes 0

021 **[S3]** Un brouillard épais s'installe sur le champ de bataille. La visibilité est réduite à 3 hexs. Ajoutez 1 au coût des points de mouvement pour un véhicule entrant dans n'importe quel type d'hex de terrain. Ce brouillard est en vigueur jusqu'à ce qu'il soit spécifiquement annulé.

022 **[S4]** ***S3 requis.*** La lourde brume disparaît. Ramenez le champ de bataille à l'état météorologique indiqué dans le briefing de mission.

023 Un soldat est touché par un tireur caché (les rounds ne commencent pas). Résolvez le tir avec les attributs suivants:

- Visé
- À courte portée
- Fusil Bolt Rifle avec lunette de visée
- Compétence aux armes 0

024 Placez 1 marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 013.**

025 Placez 1 marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 007.**

026 Un soldat, avec le PC le plus élevé, pouvant voir l'hex U9 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 007**

027 Un soldat Allemand qui a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion ne peut pas revenir en jeu pour le reste de la mission. Cette instruction remplace toute référence ultérieure à un paragraphe.

028 Un soldat, avec le PC le plus élevé, pouvant voir l'hex 012 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 010.**

029 Si cet événement est déclenché par un soldat entrant dans un bois ou un hex ***'broken'***, il a surpris un nid d'oiseaux et les a lâché vers le ciel.

030 Un soldat, avec le PC le plus élevé, pouvant voir l'hex D17 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 013.**

031 Une frappe d'artillerie allemande! Lancez 1 Dé pour déterminer l'hex d'impact:

0 : Hex I5
1 : Hex S11
2 : Hex O14
3 : Hex F4
4 : Hex P7
5 : Hex U13
6 : Hex H15
7 : Hex P3
8 : Hex Q12
9 : Hex U5

Évaluez les dégâts d'artillerie en plaçant un marqueur de cratère sur un hex non construit. Un hex de bâtiment touché est réduit en décombres. Tous les soldats et les véhicules dans un hex touché par l'artillerie sont tués et deviennent une épave, respectivement.

032 Lancez 1 Dé :

0-4 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 617.**
5-7 : Test d'activation **(-3).** En cas de succès, **voir 617**
8-9: Exécuter un test PC. En cas de succès, **voir 640.**

033 Placez un marqueur d'événement. Effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 038.**

034 • Si l'Allemand 7 est inactif, désactivez l'effet de la **Réaction Spéciale X** et lancez de nouveau le résultat dans la colonne condition 3-9. Effectuer l'action résultante immédiatement.
• Si l'Allemand 7 est actif mais pas dans la voiture d'état-major, **voir 825**.
• Si l'Allemand 7 est actif et dans la voiture d'état-major, activez la **Réaction Spéciale C** pour les Allemands 7 et 13 et relancez l'action. Effectuez l'action résultante immédiatement. Entrez dans l'hex P7 si la voiture d'état-major est entrée en Y8 ou entrez dans l'hex Q6 si la voiture est entrée en Y16.

035 Entrez dans l'hex R14

036 Si un soldat US actif peut voir l'hex S6, **voir 635.**

037 • Si les Allemands 24 et 42 sont inactifs, entrez dans l'hex T15.
• Si **S0** ne s'est pas produit, **S0** se produit. Activez les Allemands 24 et 42, accroupis dans l'hex S14. Mettez la **Réaction Spéciale Q** en vigueur pour les Allemands 13, 24 et 42 et n'utilisez pas la colonne de conservation pour eux.
• Si un **S0** est survenu et que les Allemands 24, 42 ou les deux sont actifs, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale Q** pour les Allemands 13, 24 et 42 et n'utilisez pas la colonne de conservation pour eux.

038 Le soldat entend un son métallique aigu, semblable à l'armement d'une culasse de fusil, dans l'hex S9.

039 Un soldat entend une radio dans l'hex J13.

040 Un soldat Allemand inconnu tire sur lui (les rounds ne commencent pas). Lorsque tous les soldats ont débarqué, passez à la condition 3 au lieu de la condition 2. Résolvez un tir avec les attributs suivants :

• Tir visé
• À longue portée
• Fusil Bolt Rifle
• Compétence aux armes 0
• Le parachutiste est considéré accroupi sur un terrain dégagé.

041 Un soldat voit un gué dans l'hex N16.

042 **[S5]** Activez l'Allemand 36 dans l'hex N9, accroupi. Commencer les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 36 reçoit 2 tours ce tour.

043 Test PC **(-1)** :

• En cas de succès, **voir 634.**
• En cas d'échec, **voir 482.**

044 Le soldat voit un gué dans l'hex G7.

045 Un soldat, déterminé au hasard, adjacent à un hex de ruisseau, tombe. Lancez 1 Dé. Si le résultat est Pair il est capable de sortir de l'eau et de retourner dans son hex d'origine sans dommages. Si le résultat est Impair, il est emporté et se noie. Tout son équipement est perdu. Quel que soit le résultat, cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez toute référence à ce paragraphe après la chute du premier soldat dans l'eau.

046 **[S3 et S6]** Activez l'Allemand 40 dans l'hex O6 et l'Allemand 7 dans l'hex P5, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 40 et 7 reçoivent 2 tours dans ce round.

047 **[S4]** Activez l'Allemand 51 dans l'hex J13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

048 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 648**.

049 **[S9]** L'hex 14 contient une pile de cartouches de gaz vides et d'autres déchets. Placez le marqueur d'atterrissage.

050 Allez à la condition 4, puis **voir 868**.

051 Si un soldat US actif peut voir l'un des hexs suivants, **voir 582** :
1. D17.
2. L10.
3. L12.
4. G10.

052
• Si 3 cibles actives, ou plus, sont en vue, entrez dans l'hex E4.
• Si 2 cibles actives, ou moins, sont en vue, entrez dans l'hex E5.

053
• Si une cible est en vue, entrez dans l'hex K4.
• Si aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex L2.

054
• Si une cible active est en vue, entrez l'hex N4.
• Si aucune cible active n'est en vue, entrez l'hexagone N5.

055
• Si le véhicule est actif, conduisez vite.
• Si le véhicule est inactif activez la **Réaction Spéciale U** et relancez le Dé pour cette action. Effectuez l'action résultante immédiatement.

056 Partez. Passez à la condition 6.

057 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 555**.
• En cas d'échec, **voir 625**.

058
• Si un soldat US est actif dans un rayon de 3 hexs du pont, entrez dans l'hex K12.
• Si aucun soldat US actif est à moins de 3 hexs du pont, entrez dans l'hex K11.

059
1. Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex F16.
2. Si aucun soldat US actif n'est en vue dans un rayon de 7 hexs, entrez dans l'hex F16.
3. Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex F16.
4. Entrez l'hex E15.

060
1. Si le pont en G14 est intact et qu'aucun Allemand actif ne se trouve dans l'hex G14 ou à proximité, **voir 565.**
2. Si le pont en G13 est intact et s'il n'y a pas d'Allemand actif dans l'hex G13 ou à proximité, **voir 565.**
3. Si les deux ponts ont sautés ou si les soldats Allemands occupent ou sont adjacents aux 2 hexs, **voir 858.**

061
1. Si **S3** et **S7** ne se sont pas produits, **voir 471**.
2. Si **S7** s'est produit, **voir 482.**
3. Si **S3** s'est produit, **voir 464**
4. Si **S3** et **S7** se sont produits, aucun événement.

062 Champ de mines! Effectuer la procédure des champs de mines. Si une mine explose et que la condition 1 est en vigueur, passez à la condition 2.

063 Test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 633**.

064
1. Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex P4.
2. Si aucun soldat US actif n'est en vue dans les 6 hexs, entrez dans l'hex P4.
3. Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex P4.
4. Entrez l'hex O3.

065 Test PC **(+1)** :
- En cas de succès, **voir 744.**
- En cas d'échec, **voir 586.**

066 Test d'activation **(+1)** :
- En cas de succès, **voir 496.**
- En cas d'échec **voir 568**.

067
- Si le véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex M17.
- Si le soldat bouge et qu'aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex M17.
- Si le soldat est en mouvement et qu'un soldat US actif en vue, entrez dans l'hex M18.

068 **[S6]** Activez 4 Martiens dans l'hex H15, stationnaires. Leurs neuro-atomiseurs sont configurés pour dissoudre le tissu cérébral. Vous ***perdez 2 PV*** pour chaque soldat US qui a son cerveau dissous.

069 **[S2]** Activez l'Allemand 6 au deuxième étage de l'hex S13, accroupi. Placez le deuxième marqueur sous l'Allemand 6. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US pouvant voir l'hex S13 sont automatiquement conscients.

070 **[S3]** Activez l'Allemand 40 dans l'hex O6, accroupi. Commencer les rounds. Avantage US. Tous les soldats US qui ne paniquent pas reçoivent 2 tours.

071 **[S4]** L'hex contient une grande antenne camouflée; placez un marqueur. ***Gagnez 2 PV*** pour l'avoir détruit. Pour le détruire, jetez une charge explosive dans son hex.

072 Un soldat US immobilisé, déterminé au hasard, décède des suites de ses blessures. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez ces paragraphes après le décès de ses blessures du premier soldat.

073 **[S8]** Activez l'Allemand 62 dans le premier hex en vue des US mais non occupé par un soldat US actif. Commencez les rounds. Avantage allemand.

074 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 636**.
5-8 : Aucun effet.
9 : Effectuer un Test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 618.**

075 Le soldat trouve un paquet de cigarettes allemandes sur le sol.

076 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 626**.

077
1. Si S5 n'a pas eu lieu, **voir 497.**
2. Si S7 n'a pas eu lieu, **voir 631.**
3. Si S8 n'a pas eu lieu, **voir 988**.
4. Si S2 ne s'est pas produit, **voir 069**.
5. Passez à la condition 4.

078 **[S2]** Activez les Allemands 22 et 23 dans l'hex A2, debout. Commencez les rounds.

079
1. Si S5 et S7 ne se sont pas produits, **voir 579.**
2. Si S5 s'est produit, **voir 631.**
3. Si S7 s'est produit, **voir 497**.
4. Si S5 et S7 se sont produits, aucun événement.

080 **[S1]** Un soldat voit une antenne radar au sommet d'un bâtiment dans l'hex K7. Placez un marqueur.

081
1. Si le pont en G14 est intact, entrez dans l'hex F14.
2. Si le pont en G13 est intact, entrez dans l'hex F13.
3. Si les 2 ponts sont détruits, entrez hex F14.

082
1. Si **S6** ne s'est pas produit, **voir 728**.
2. Si **S3** ne s'est pas produit, **voir 875.**
3. Si **S3** et **S6** se sont produits, passez à la condition 4.

083
1. Si **S1** ne s'est pas produit **voir 573.**
2. Si **S2** ne s'est pas produit, **voir 069**.
3. Si **S3** ne s'est pas produit, **voir 559.**
4. Si **S8** ne s'est pas produit, lancez 1 Dé:
- Si le résultat est Pair, **voir 988**.
- Si le résultat est Impair, **voir 738**.

5. Aucun événement.

084 **[S7]** Activez l'Allemand 93 dans l'hex N9, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

085 **[S9]** Activez l'Allemand 33 dans l'hex J1, debout. Commencez les rounds.

086 Explosion d'obus éclairant! Pour déterminer l'hex d'impact, lancez 1 Dé pour déterminer la colonne. Une fois la colonne déterminée, lancez un deuxième Dé et ajoutez 10 pour déterminer la rangée. ***Ex : Un résultat de 6 suivi d'un résultat de 3 entraînerait l'atterrissage de l'obus dans l'hex F13 (6 = F et 3 + 10 = 13).*** Un obus éclairant illumine l'hex où il atterrit et tous les hex dans un rayon de 3 hex de l'hex d'impact. Un hex illuminé peut être vu par tout soldat ayant une LDV non bloquée par le terrain. La limite de visibilité nocturne de 5 hexs ne s'applique plus lorsque l'hex examiné est éclairé par un obus éclairant,

087
- Si **S5** s'est produit, **voir 006.**
- Si **S5** ne s'est pas produit, **voir 637.**

088 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 741**.

089 Si un soldat US actif peut voir l'hex S9, **voir 589.**

090 ***Achtung!*** Champ de mines. Des panneaux d'avertissement indiquent un champ de mines dans les hexs au nord et au nord-ouest de votre position actuelle, placez des marqueurs.

091 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 617**.
3-6 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 617**.
7-9 : Exécuter un test PC. En cas de succès, **voir 096.** En cas d'échec, **voir 039.**

092 ***S5 requis.*** Passez à la condition 2.

093 **[S7]** Dans le sous-sol de la maison vous rencontrez une belle Française aux cheveux noirs, aux yeux bruns avec un air félin. Vous tombez immédiatement amoureux et proposez le mariage. Elle accepte. Si votre soldat survit à cette mission il ramène la fille française au Texas avec lui et l'épouse. S'il ne survit pas la fille devient une nonne.

094
1. Si **S3** et **S6** ne se sont pas produits**, voir 046**.
2. Si **S3** s'est produit, **voir 478.**
3. Si **S6** s'est produit, **voir 643**.
4. Si **S3** et **S6** se sont produits, aucun événement.

095 ***S6 requis.*** Passez à la condition 4.

096 **[S5]** Activez l'Allemand 36 dans l'hex J13, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US qui peuvent voir l'hex J13 sont automatiquement conscients. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours ce round.

097 • Si le soldat US 06 n'est pas encore présent, placez ce soldat US 06 dans l'hex A5, accroupi. Il est le seul survivant du planeur qui s'est craché.
• Si le soldat US 06 est déjà présent aucun effet.

098 **[S8]** Activez l'Allemand 62 dans le premier hex de la liste à la vue des US mais non occupé par un soldat US actif. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

099 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 586.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(+1).** En cas de succès**, voir 744.**

100 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placez un marqueur d'événement.
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 150.**

101 Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 111.**

102 Lancez 1 Dé :
0-8 : Pas d'effet. Placez un marqueur d'événement
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-3).** En cas de succès, **voir 159.**

103 Lancez 1 Dé :
0-8: Pas d'effet. Placer un marqueur d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-1)** Si succès, **voir 165.**

104 Le soldat remarque des traces de pneus frais sur un chemin de terre, en direction de l'hex J14.

105 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès**, voir 160.**
3-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155.**
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 150.**

106 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placez un marqueur d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-3).** En cas de succès, **voir 150.**

107 Lancez 1 Dé :
0-1 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 020.**
2-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155**.
9 : Le soldat peut procéder à un test PC. Si vous réussissez, **voir 150.**

108 Le ruisseau étant infranchissable, le soldat ne peut pas entrer dans l'hex.

109 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placer un marqueur d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un contrôle PC (-1). En cas de succès, **voir 159**.

110 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placez un marqueur d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 150.**

111 Le soldat remarque des traces de pneus frais sur un chemin de terre, en direction de l'hex I14.

112 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation **(+2).** En cas de succès, **voir 137.**
3-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 148.**
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès**, voir 159.**

113 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placez un marqueur d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 165.**

114 Le soldat entend les voix Allemandes dans l'hex N12.

115
• Si le soldat est sur le pont, **voir 125**.
• Si le soldat est sous le pont, lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 160**.
4-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155.**
9 : Le soldat peut procéder à un test PC. En cas de succès, **voir 150.**

116 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 020.**
3-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 148.**
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 159.**

117 Hex de Ford. Placez un marqueur.

118 Lancez 1 Dé :
0 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 137** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.
1-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 148** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 159** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.

119 Effectuez un test d'activation :
• Si l'opération réussit, **voir 154.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 114.**

120 Lancez 1 Dé :
0-8 : Aucun effet. Placer un marqueur d'événement.
9 : Si l'homme n'est pas à plat ventre, faites un test PC. En cas de succès, **voir 150.**

121 Tout soldat US qui voit l'hex Y12 doit effectuer un test PC **(-1).** Si tout réussit, **voir 250.**
Si tout échoue, effectuez des tests PC pour tous les soldats pouvant voir l'hex X12. Si tout réussit, **voir 250.**
Si tout échoue, effectuez un test PC pour tous les soldats pouvant voir l'hex W13. Si tout réussit, **voir 250**.
Si tout échoue, effectuez un test PC pour tous les soldats pouvant voir l'hex V13. En cas de réussite, voir 250.
Si tous les tests PC ont échoué pour l'hex V13 ou si aucun test n'est effectuée, **voir 157**.

122 L'homme remarque un éclair métallique dans V8.

123 Lancez 1 Dé :
0 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 137** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.
1-8 : Test d'activation **(-4).** En cas de succès, **voir 148** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 159** et mettre en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.

124 **[S3]** La mitrailleuse légère dans l'hex N12 ouvre le feu. Placez les Allemands 5 et 49 dans l'hex, accroupis. Commencez le round, avantage US. Le soldat US qui vient de faire le test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours au premier round.

125 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 020**.
4-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155.**
9 : Test PC. En cas de succès, **voir 150.**

126 ***81 requis.*** Si un soldat est à portée de vue de l'hex K7, effectuez un test d'activation:
• En cas de succès, **voir 137.**
• En cas d'échec ou si un soldat n'est pas en vue de l'hex, effectuez le même test en utilisant l'hex G4. En cas de succès, **voir 167**. En cas d'échec ou si le soldat n'est pas en vue de l'un des hexs, aucun effet.

127 Lancez 1 Dé :

0-8 : Sans effet. Placer un marqueur d'événement.
9 : Si l'homme n'est pas à plat ventre procédez à un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 159.**

128 Le véhicule Allemand commence à se déplacer à partir de l'hex N12. Activez l'Allemand 19 dans l'hex. Commencez les rounds. Passez à la condition 5.

129
• Si la condition 6 est en vigueur, **voir 171.**
• Si la condition 5 n'a jamais été appliquée, **voir 139.**

130 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation **(+1),** En cas de succès, **voir 160.**
3-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155**.
9 : Test PC. En cas de succès, **voir 150.**

131 Une arme Allemande qui a tiré lors du tour précédent est à court de munitions. Si plus d'une arme Allemande a tiré au dernier tour, déterminez celle qui n'a plus de munitions par le hasard. ***Exception : une mitrailleuse, si elle est en jeu, ne peut manquer de munitions qu'à partir de la condition 5***.

132 Test d'activation **(+3)** :
• En cas de succès, **voir 134**.
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 122.**

133 Le soldat trouve des documents importants. ***Gagnez 1 PV.***

134 Test PC **(-2) :**
• En cas de succès, **voir 170** et le soldat en est automatiquement conscient lors du round suivant.
• En cas d'échec, **voir 151** et le soldat est automatiquement inconscient lors du round suivant.

135 Lancez 1 Dé :
0-1 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 160.**
2-8 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 155.**
9 : Test PC. En cas de succès, **voir 150.**

136 Test d'activation **(-1) :**
• En cas de succès, **voir 154.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 165.**

137 **[S2]** Le Sniper Allemand en K7 est activé. Placez l'Allemand 2 dans l'hex, accroupi. Commencer les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 2 reçoit 2 tours ce tour.

138 ***S2 requis.*** Si un soldat US est à portée de vue de l'hex J13, effectuez un test d'activation :
• En cas de succès, **voir 160.**
• En cas d'échec ou si un soldat n'est pas en vue de l'hex, effectuez le même test en utilisant l'hex G13. En cas de réussite, **voir 172.** En cas d'échec ou si le soldat n'est pas en vue de l'hex, effectuez le même test en utilisant l'hex O5. En cas de réussite, **voir 172.** En cas d'échec ou si le soldat n'est pas en vue de l'hex, effectuez le même test en utilisant l'hex L2. En cas de succès, **voir 172.** En cas d'échec, ou si aucun soldat n'est en vue de l'un de ces hexs, aucun effet.

139
• Si S3 s'est produit et qu'il n'y a pas d'Allemands actifs dans cet hex, **voir 173**.
• Si S3 s'est produit et qu'il y a des Allemands actifs dans cet hex, **voir 173** lorsque les soldats US sont les seuls soldats actifs dans cet hex. ***Notez le numéro de paragraphe, 173, sur votre fiche de groupe et recherchez-le lorsque seuls vos soldats actifs occupent l'hex.***
• Si S3 ne s'est pas produit, **voir 124.**

140
• Si **S1** s'est produit, procédez à un test PC. En cas de succès, **voir 104.**
• Si **S1** n'a pas eu lieu, **voir 105.**

141 Test d'activation **(+3) :**
• En cas de succès, **voir 154**.
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 165.**

142 Test d'activation **(+2) :**

• En cas de succès, **voir 134.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 122**.

143 Si votre radio fonctionne, **voir 178.**

144 L'avion Allemand Storch effectue un survol de reconnaissance. Effectuez un test d'activation **(+2).** En cas de succès, passez à la condition 2.

145 Chaque soldat à 8 hexs de C4 doit effectuer un test PC **(-1).** S'il est réussi, **voir 255.**

146 • Si l'Allemand 35 ou 41 est en mouvement, entrez en U13 et activez la **Réaction Spéciale R** pour cet Allemand.
• Si l'Allemand 52 est en mouvement, entrez dans l'hex U14.

147 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 154.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 114.**

148 **[S2]** Activez l'Allemand 2 dans l'hex K7, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

149 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 134.**
• En cas d'échec, procédez à un test PC. En cas de succès, **voir 122.**

150 **[S1]** Remarquez l'éclair brillant du canon en J13. Activez l'Allemand 10 en J13, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire le test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round.

151 **[S5]** Activez les Allemands 26, 37 et 50 dans l'hex V8. Tous les Allemands sont accroupis. Commencez les rounds. Les Allemands en V8 reçoivent 2 tours pour ce round.

152 Champ de mines! Effectuez la procédure des champs de mines. Si aucune mine n'explose et que S3 n'a pas encore eu lieu, **voir 169.**

153 Lancez 1 Dé :
0-1 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès**, voir 023.**
2-8 : Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 148.**
9 : Réalisez un test PC. En cas de succès, **voir 159.**

154 Test PC **(-1) :**
• En cas de succès, **voir 124.**
• En cas d'échec, **voir 164.** Le soldat est inconscient lors du round suivant.

155 **[S1]** Activez l'Allemand 10 dans l'hex J13, accroupi. Commencez les rounds.

156 **[S4]** L'homme voit l'épave d'un Pz IV dans l'hex L6. Placez le marqueur d'épave du char.

157 Activez les Allemands 35, 41 et 52 dans l'hex V13, accroupis. Activez l'allemand 55 dans l'hex A5. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 35, 41 et 52 reçoivent 2 tours pour ce round. L'Allemand 55 ne reçoit qu'1 tour. En raison du bruit causé par 55, tous les soldats US, quel que soit leur emplacement, peuvent effectuer des contrôles de conscience au premier tour. Passez à la condition 2.

158 • Si **S2** s'est produit, effectuez un test d'activation. En cas de succès, **voir 175.**
• Si **S2** ne s'est pas produit, **voir 123.**

159 **[S2]** Notez le déplacement d'un casque dans l'hex K7. Activez l'Allemand 2 dans l'hex K7, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire le contrôle PC en est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round.

160 **[S1]** Activez l'Allemand 10 dans l'hex J13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 10 reçoit 2 tours pour ce round.

161 ***S1 et S2 requis.*** Passez à la condition 3.

162 Test d'activation:

- En cas de réussite, **voir 134.**
- En cas d'échec, procédez à un test PC. En cas de succès, **voir 122.**

163 Si le véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex 012. Si le soldat est en mouvement, entrez dans l'hex N13.

164 **[S3]** Une mitrailleuse légère ouvre le feu. Activez les Allemands 5 et 49 dans l'hexagone N12, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 5 et 49 reçoivent 2 tours pour ce round.

165 L'homme remarque un filet de camouflage dans l'hex N12.

166

- Si les conditions 1, 2, 3 ou 4 sont actives, allez en L14.
- Si les conditions 5 ou 6 sont en vigueur, allez en L15.

167 **[S2]** Activez l'Allemand 2 dans l'hex G4, accroupi. Commencez les rounds. L'Allemand 2 reçoit 2 tours pour ce round. Mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour toutes les actions après son tir initial.

168 Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 015.**

169 Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 114.**

170 **[S5]** Activez les Allemands 26, 37 et 50 dans l'hex V8, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. .

171 Un soldat trouve un bunker caché. Il est désert. Des cendres fumantes dans une poubelle peuvent suggérer que des documents y ont été incinérés.

172 **[S1]** Un Sniper ouvre le feu depuis l'hex qui a déclenché cette activation. Activez l'Allemand 10 dans l'hex. Accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 10 reçoit 2 tours pour ce round. Mettez la **Réaction Spéciale D** en vigueur pour l'Allemand 10 après son premier tir.

173 L'homme trouve une Kubelvagen cachée dans une ouverture de bunker. Un officier Allemand et son adjudant sont en train de charger leurs effets personnels dans le véhicule. Ils sont surpris par l'intrusion et se rendent. Voir la carte Allemande 19 pour leurs armes. Comme indiqué sur la carte, ***3 PV sont gagnés*** pour la capture de l'officier. Si vous souhaitez fouiller la voiture, effectuez une vérification d'événement puis **voir 006.**

174 Aucun événement.

175 L'homme trouve un garçon français effrayé dans une petite cave à vin. Il raconte avoir vu des soldats Allemands dans un bosquet proche (autour de l'hex N12).

176 Si l'Allemand 10 a été retiré du jeu par un mouvement de sortie et qu'un soldat US actif est en vue de l'hex M12, activez l'Allemand dans cet hex accroupi. Commencez les rounds. Mettez la **Réaction Spéciale D** en vigueur pour l'Allemand 10 après son premier tir.

177 L'officier capturé révèle la présence d'un piège dans l'hex S14. Lorsqu'un soldat US entre dans cet hex, ajoutez **+3 à sa Perception** lors du test PC. Notez cet effet sur la feuille d'équipe comme rappel.

178 **[S1]** Le HQ du bataillon rapporte qu'une offensive Allemande est en cours; abandonnez les positions! Retarder l'ennemi au maximum. Vous ***recevez 2 PV*** par soldat US actif qui sort entre les hexs A13 et A19 (inclus). Les PV ne sont pas perdus pour les soldats incapables de sortir par cet hex. Vous recevez des PV pour la destruction des ponts : pont en bois 2 PV; pont en pierres 4 PV; les 2 ponts, 10 PV. **Voir le paragraphe 1000** pour la procédure de destruction des ponts. La mission se termine quand aucun soldat US actif ne figure sur la carte. Notez ce numéro de paragraphe sur votre feuille d'équipe comme rappel.

179 Test d'activation **(+2) :**

- En cas de succès, **voir 288.**
- En cas d'échec, **voir 310**.

180 **[S1]** Activez les Allemands 9 et 15 dans l'hex K13, accroupis. Commencer les rounds. Les Allemands reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

181 Lancez 1 Dé :

0-5 : Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 020**.
6-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 289**.

182 Test d'activation **(+1) :**

• En cas de réussite, **voir 291.**
• En cas d'échec, **voir 313.**

183 **[S2]** Activez l'Allemand 25 dans l'hex M7, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 25 reçoit 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

184 Lancez 1 Dé :

0-4 : Si **S2** ne s'est pas produit, effectuez un test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 020**
5-8 : Si **S3** ne s'est pas produit, faites un test PC. En cas de succès, **voir 293**.
9 : Si **S2** ne s'est pas produit, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 289**.

185 Test d'activation **(+1) :**

• En cas de succès, **voir 294.**
• En cas d'échec, faites un test PC. En cas de succès, **voir 316.**

186 Lancez 1 Dé :

0-2 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 288**.
3-8 : Aucun effet.
9 : Effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 289**.

187 **[S2, S5 et S6]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M5, l'Allemand 25 en M7 et l'Allemand 53 dans l'hex O4. Ces 3 Allemands sont accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Passez à la condition 3.

188 Test PC :

• En cas de réussite, **voir 333.**
• En cas d'échec, **voir 297.**

189 Test d'activation **(+2) :**

• En cas de réussite, **voir 334**.
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 298.**

190 Test d'activation **(+2) :**

• En cas de succès, **voir 324.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 289.**

191 Lancez 1 Dé :

0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 288.**
4-8 : Si **S3** ne s'est pas produit, effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 293.**
9 : Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 289.**

192 Lancez 1 Dé :

0-5 : Test d'activation **(+2).** En cas de succès, **voir 337.**
6-8 : Pas d'effet.
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 602.**

193 Lancez 1 Dé :

0-3 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 338.**
4-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 602.**

194 Test PC :

• En cas de réussite, **voir 602.**
• En cas d'échec, **voir 338.**

195 • Si un soldat est sur un pont, **voir 190.**
• Si un soldat est sous un pont, **voir 186.**

195 Lancez 1 Dé :

0-4 : Test d'activation **(+2).** En cas de succès, **voir 291.**

5-8 : Si S8 ne s'est pas produit, test PC. En cas de succès, **voir 342.** En cas d'échec, placez un marqueur d'événement.

9 : Effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 312.**

197 **[S7]** Activez les Allemands 1 et 81 dans l'hex indiqué, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Chaque Allemand reçoit 2 tours pour ce round.

198

1. Si **S5** et **S6** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S5** s'est produit, **voir 318**.
3. Si **S6** s'est produit, **voir 603.**
4. Si **S5** et **S6** ne se sont pas produits, **voir 189.**

199

1. Si les **S2** et **S6** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S2** s'est produit, **voir 318.**
3. Si **S6** s'est produit, **voir 335.**
4. Si **S2** et **S6** ne se sont pas produits, **voir 318.**

200 Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 651**.

201 **[S5]** Activez les Allemands 32 et 47 dans l'hex M10, accroupis. Placez un pion de mitrailleuse moyenne préparée dans l'hex. Commencez les rounds. Passez à la condition 2.

202 Lancez 1 Dé :

0-4 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 355.**
6-7 : Aucun événement.
8 : Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 653.**
9 : Effectuer un test PC. En cas de réussite, **voir 502.**

203 Test d'activation **(+1) :**

- En cas de réussite, **voir 355.**
- En cas d'échec, **voir 503.**

204 **[S2]** Activez l'Allemand 3 dans l'hex E13 et l'Allemand 11 en F12, accroupis. Commencez les rounds. Passez à la condition 2.

205 **[S5]** Activez les Allemands 32 et 47 dans l'hex M10, accroupis. Placez un pion de mitrailleuse moyenne préparée dans l'hex. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire sa vérification PC en est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

206 Le soldat remarque un mouvement dans les arbres, au-delà de la rivière, dans l'hex M10.

207 Le soldat remarque un éclat de métal dans les arbres de l'autre côté de la rivière, dans l'hex K4.

208 Frappe de mortiers Allemands! Lancez 1 Dé pour déterminer l'hex d'impact :

0 : L11. **1 :** K11. **2 :** J10. **3 :** I10. **4 :** H9.
5 : G9. **6 :** F8. **7 :** E8. **8 :** D7. **9 :** C7.

Evaluez les dégâts de l'artillerie en plaçant un marqueur de cratère dans un hex non construit. Un hex de bâtiment est réduit en décombres lorsqu'il est touché. Tous les soldats et les véhicules dans un hex touché par l'artillerie sont tués et assommés, respectivement.

209 Si un char US est sur la carte, **voir 659.** Sinon, aucun événement.

210 Si un soldat US voit l'hex S12, **voir 363.**

211 Test d'activation **(+1 si clair, sinon -1)** :

- En cas de succès, **voir 518.**
- En cas d'échec, **voir 511.**

212 **[S6]** Activez l'Allemand 14 dans l'hex K13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3

213 Test PC **(-1)** :
- En cas de réussite, **voir 366.**
- En cas d'échec, **voir 513.**

214 Test PC.
- En cas de succès, **voir 367.**
- En cas d'échec, **voir 514.**

215 **[S3]** Activez l'Allemand 56 dans l'hex K4, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire sa vérification PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round.

216
- Si **S5** et **S4** ne se sont pas produits, **voir 353.**
- Si **S5** s'est produit et si S4 ne s'est pas produit, **voir 664**.
- Si **S5** ne s'est pas produit et que S4 s'est produit, **voir 353**.
- Si **S5** et **S4** se sont produits, aucun événement.

217 Effectuez un test PC **(-1)** :
- Si l'opération réussit, placez un marqueur d'événement et **voir 660.**
- En cas d'échec, placez un marqueur d'événement et **voir 663.**

218 Passez à la condition 3.

219 **[S8]** Le soldat remarque que la rivière peut être traversée à pied dans l'hex N18. Placez un marqueur Ford dans l'hex.

220 Si l'une des affirmations suivante s'applique, **voir 373.**
- Un char US se trouve dans cet hex.
- Un soldat US est dans cet hex et voit un soldat Allemand actif.
- S6 n'a pas eu lieu.

221 Votre soldat a désactivé les explosifs du pont. ***Gagnez 5 VP.*** Passez à la condition 5.

222 Test d'activation **(-1 si dans un bois, sinon +2) :**
- Si l'activation aboutit, **voir 213.**
- En cas d'échec, **voir 375.**

223 **[S4]** Activez l'Allemand 45 dans l'hex T8, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US.

224 Effectuez un test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 524**.

225 Le soldat voit un détonateur explosif dans l'hex avec des fils électriques menant vers le pont. Si le soldat désactive l'équipement (cela nécessite 1 action pendant les rounds), **voir 221.**

226 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 873**.
5-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 223**.

227
- Si l'Allemand 12 ou inférieur se déplace, entrez en O17.
- Si l'allemand 13 ou supérieur se déplace, entrez en P17.

228 Activez l'Allemand 3 et/ou 11 dans l'hex O16 (celui qui a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion). Commencez les rounds.

250 Activez les Allemands 35, 41 et 52 dans l'hex contrôlé. Les 3 Allemands sont debout. ***(Exception : s'ils sont activés en V13, ils s'accroupissent.)*** Activez l'allemand 55 dans l'hex A5, debout. Commencer les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire la vérification PC en est automatiquement conscient. Tous les autres soldats US, quel que soit leur emplacement peuvent faire un test pour vérifier s'ils sont conscients dès le premier tour. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. L'Allemand 55 ne reçoit qu'1 tour. Passez à la condition 2.

251 Si le pont de l'hex G13 est intact et qu'aucun Allemand n'est entré et sorti de G13, entrez dans G13. Sinon :

- Si l'Allemand 52 ou inférieur est en mouvement, entrez dans H13.
- Si l'Allemand 53 ou supérieur est en mouvement et que le pont est intact, entrez dans G13.
- Si l'Allemand 53 ou supérieur se déplace et que le pont est détruit, entrez dans 112.

252 ***S2 requis.*** **Voir 121.** Sinon, aucun événement.

253 Si le soldat peut voir l'hex Y12, procédez à un test PC **(+2) :**

- En cas de succès, **voir 250.**
- En cas d'échec, **voir 157.**

254 Mettez la **Réaction Spéciale T** en vigueur pour cet Allemand. Lancez pour un nouveau chiffre d'action Allemand et appliquez l'action indiquée à cet Allemand.

255 Le soldat entend le bruit de la bande de roulement du véhicule en direction de l'hex A5.

256 Si un soldat Allemand (par opposition à un véhicule) se déplace et que le pont dans cet hex n'a pas été démoli, faites-le. Il faut 4 tours pour miner un pont. Ce coût peut être partagé par tous les Allemands dans l'hex. Il n'est pas nécessaire que les tours soient consécutifs, ils peuvent être interrompus par d'autres actions. Un soldat qui mine le pont est considéré comme accroupi en terrain dégagé s'il subit un tir.

- Si un véhicule se déplace ou si le pont a été miné : entrez dans H13 si le chiffre est inférieur ou égal à 52 ou F14 si le chiffre est supérieur ou égal à 53.

257 Tout soldat US se trouvant dans un hex clair ou de route voyant l'hex Y12 doit effectuer un test PC **(-2) :**

- En cas de succès, **voir 262**.
- Si échec, **voir 020**
- Si aucun test PC n'est effectué, pas d'évènement.

258 Si l'Allemand 55 s'est déplacé de 4 hexs, ou plus, lors du round précédent, sa bande de roulement a claqué. Il ne peut plus se déplacer le reste de la mission. Il peut effectuer toutes les actions de non-mouvement requises. Il peut effectuer toutes les actions de non-mouvement requises.

259 Tout soldat US qui aperçoit l'hex J1 doit effectuer un test PC **(-1) :**

- S'il réussit, **voir 264.**
- S'il échoue, continuez dans l'ordre de vérifier les hex suivants : K2, K3, L3. En cas de réussite, **voir 264.** Si tous les tests PC échouent, **voir 269.**

260

- Si le véhicule est en mouvement et le pont dans l'hex G14 est intact, entrez dans G14. Si le pont est détruit, entrez dans l'hex H12.
- Si le soldat 52 ans ou inférieur se déplace, que le pont de l'hex G14 est intact et qu'aucun Allemand n'est entré ni sorti de G14, entrez en G14. Si le pont de l'hex G14 est détruit mais que le pont de l'hex O13 est intact et qu'aucun Allemand n'est entré et sorti de l'hex G13, entrez dans l'hex H12. Sinon, entrez dans l'hex 114.
- Si le soldat 53 ou supérieur est en mouvement et que le pont de G14 est intact, entrez dans G14. Si G14 est détruit mais que G13 est intact, entrez en H12. Si les deux ponts sont détruits, entrez en H14.

261

- Si un soldat Allemand (par opposition à un véhicule) est en mouvement et que le pont dans cet hex n'a pas été miné pour la démolition, faites-le. Il faut 4 tours pour miner un pont. Ce coût peut être partagé par tous les Allemands dans l'hex affecté à ce paragraphe. Les tours ne doivent pas nécessairement être consécutifs et peuvent être interrompus par d'autres actions. Un soldat qui mine le pont est considéré, si on lui tire dessus, comme accroupi sur un terrain dégagé.
- Si un véhicule est en mouvement ou si le pont a été miné : entrez en H12 si c'est l'Allemand 52 ou inférieur; ou entrez en F13 su c'est l'Allemand 53 ou supérieur.

262 Le soldat remarque un mouvement dans l'hexagone Y12.

263 Vous ne recevez aucun VP pour faire sortit ce soldat. Vous ne perdez aucun PV s'il est tué ou frappé d'incapacité. C'était un agent Allemand déguisé en G.I.

264 Activez les Allemands 61, 64 et 72 dans l'hex contrôlé. Ils sont debout. ***(Exception : S'ils sont activés dans l'hex L3, ils s'accroupissent.)*** Activez les Allemands 90, 91 et 92 dans l'hex A5, debout. Commencer les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire le test PC en est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

265 • Si vous êtes au niveau supérieur, passez au niveau inférieur.
• Si vous êtes au niveau inférieur et qu'un soldat US est en activité au niveau supérieur, déplacez-vous vers le niveau supérieur.
• Si vous êtes au niveau inférieur et qu'il n'y a pas de soldat US au niveau supérieur, **voir 514**.

266 Un agent de liaison du HQ du bataillon entre en jeu dans l'hex A17. Utilisez la carte US 01. Vous pouvez l'utiliser à votre guise et il fait partie de votre équipe à des fins de VP, mais il tente de localiser un commandant d'équipe. Si des actions sont en cours, l'agent est automatiquement conscient.

267 Tout soldat US se trouvant dans un hex clair ou sur une route et voyant l'hex J1 doit effectuer un test **PC (-2) :**
• Si c'est réussi, **voir 272**.
• Si c'est un échec, **voir 020**.
• Si aucun test PC n'est effectuée, pas d'évènement.

268 • Si c'est un véhicule Allemand, entrez en I7.
• Si c'est un soldat Allemand, entrez en H7.

269 Activez les Allemands 61, 64 et 72 dans l'hex L3. Activez les Allemands 90, 91 et 92 dans l'hex A5. Tous les Allemands sont debout. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 61, 64 et 72 reçoivent 2 tours pour ce round (90, 91 et 92 lancent le Dé comme d'habitude). Passez à la condition 3.

270 Entrez en S15 et annulez la **Réaction Spéciale R** pour cet Allemand. Reprendre l'utilisation de la condition actuelle pour déterminer les actions de cet Allemand. S'il a encore des points de mouvement continuez jusqu'à ce qu'ils soient dépensés.

271 Un agent de liaison du HQ du bataillon entre en jeu dans l'hex A17. Utilisez la carte US 08. Vous pouvez l'utiliser à votre guise, mais il tente de rejoindre un chef de groupe. Si les actions sont en cours, il est automatiquement conscient.

272 Le soldat remarque un mouvement dans l'hex J1.

273 • Si le pont dans l'hex G13 est détruit, entrez dans l'hex 19.
• Si le pont est intact, entrez l'hex H10.

274 Tout soldat US en vue de l'hex R3 doit effectuer un test PC **(+1) :**
• S'il réussit, **voir 279.**
• S'il échoue ou aucun test, **voir 284**.

275 • Si les ponts dans les hex G14 et G13 sont tous les 2 détruits; ou si l'un des ponts est intact et que cet hex de pont a été traversé par au moins 1 Allemand, mettez la **Réaction Spéciale D** en vigueur pour cet Allemand. Lancez un nouveau le Dé d'action Allemand et appliquez l'action indiquée à cet Allemand.
• Sinon, entrez dans l'hex I14.

276 Vos soldats s'aperçoivent rapidement que l'agent de liaison est un journaliste allemand de la 5eme colonne qui tente d'induire en erreur l'équipe. Après avoir été découvert, le nazi crie ***"Heil Hitler!"*** et se tire une balle dans la tête. ***Vous gagnez 2 PV.***

277 Tout soldat US se trouvant dans un hex clair ou de route à proximité de l'hex T2 doit effectuer un test PC **(-2) :**
• Si réussi, **voir 282**.
• Si échoué, **voir 020.**
• Si aucune test PC n'est effectuée, pas d'évènement.

278 • Si l'Allemand est supérieur ou égal à 90, entrez dans l'hex F12.
• Si allemand en mouvement est 89 ou inférieur, entrez dans l'hex F14.

279 Activez les Allemands 82, 85 et 89 dans l'hex R3, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire le test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 4.

280 • Si le pont de l'hex O13 ou G14 est intact et qu'aucun Allemand n'est encore entré et sorti de cet hex de pont intact, entrez dans l'hex H13.
• Sinon, entrez dans l'hex J13.

281 Le HQ du bataillon indique qu'une patrouille Allemande se dirige vers le village situé à proximité de l'hex Y16.

282 Le soldat remarque un mouvement dans l'hex T2.

283
• Si l'allemand 90 ou supérieur est en mouvement, entrez dans l'hex I9.
• Si l'allemand 89 ou inférieur est en mouvement, entrez dans l'hex J9.

284 Activez les Allemands 82, 85 et 89 dans l'hex R3, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Tous les Allemands qui viennent d'être activés reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 4.

285 Mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour ce véhicule.

286
• Si Allemand 54 ou supérieur est en mouvement, entrez dans l'hex K14.
• Si c'est l'Allemand 53 ou inférieur, entrez l'hex J13.

287 Mettez la **Réaction Spéciale X** en vigueur pour cet Allemand.

288 Test PC **(-2) :**
• En cas de succès, **voir 324.**
• En cas d'échec, **voir 180.**

289 **[S1]** Activez les Allemands 9 et 15 dans l'hex K13, debouts. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

290 Test d'activation **(+2) :**
• En cas de réussite, **voir 297**.
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 333.**

291 Effectuez un test PC **(-2) :**
• En cas de succès, **voir 327.**
• En cas d'échec, **voir 183.**

292
• Si **S3** s'est produit, **voir 314.**
• Si **S3** ne s'est pas produit, placez le marqueur d'événement, puis effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès**, voir 314.**

293 Un soldat remarque une silhouette, vêtue d'une tenue de combat US, se trouvant à côté d'un arbre dans l'hex G10.

294 **[S2 et S5]** Activez l'Allemand 25 dans l'hex M7 et l'Allemand 34 dans l'hex M5, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

295 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 183.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 312.**

296
• Si la S5 s'est produite, **voir 182**.
• Si la S5 ne s'est pas produite, effectuez un test d'activation. En cas de succès, **voir 294**. En cas d'échec, **voir 316.**

297 **[S6]** Activez l'Allemand 53 en O4, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 2.

298 **[S5 et S6]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M5 et l'Allemand 53 dans l'hex O4, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Passez à la condition 2.

299 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 288**.
4-8 : Aucun effet
9 : Test PC. En cas de succès, **voir 289.**

300 Le soldat US ayant le PC le plus élevé pouvant voir l'hex D12 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 003.**

301 Si l'Allemand 2 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion une fois et qu'un soldat US actif est en vue de l'hex U8, activez l'Allemand dans cet hex, accroupi. Commencez les rounds. Utilisez la **Réaction Spéciale B** pour toutes ses actions après le tir initial.

302 Le soldat US avec le PC le plus élevé pouvant voir l'hex R8 doit effectuer un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 013.**

303 Le soldat us ayant le PC le plus élevé pouvant voir l'hex L9 doit effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 013.**

304 ***Renforts!*** Une jeep avec une mitrailleuse moyenne montée et un conducteur entre dans l'hex A17 ou A5 (à votre choix). Utilisez le soldat US 2 comme conducteur. Le conducteur peut utiliser la mitrailleuse si la jeep est à l'arrêt; sinon, 1 ou 2 de vos soldats doivent monter dans la jeep pour utiliser l'arme. Si les actions sont en cours, attendez que les opérations reprennent pour mettre la jeep en marche. Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois.

305 Si l'Allemand 10 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US actif est en vue de l'hex P14, activez l'Allemand dans cet hex accroupi. Commencez les rounds. Utilisez la **Réaction Spéciale D** pour toutes ses actions après son tir initial.

306 Le soldat US avec le PC le plus élevé pouvant voir l'hex P15 doit effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 010.**

307 Le soldat US avec le PC le plus élevé pouvant voir l'hex W11 doit procéder à un test PC. En cas de succès, **voir 007.**

308 Si l'Allemand 2 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US actif voit l'hex Q3, activez l'Allemand dans cet hex, accroupi. Commencez les rounds. Utilisez la **Réaction Spéciale B** pour toutes ses actions après son tir initial.

309 Le soldat US avec le PC le plus élevé pouvant voir l'hex O5 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 002.**

310 Test de PC :

- En cas de succès, **voir 289.**
- En cas d'échec, **voir 324**.

311 Lancez 1 Dé :

0-3 : Test d'activation **(+2).** En cas de succès, **voir 023.**
4-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 312.**

312 **[S2]** Activez l'Allemand 25 dans l'hex M7, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC en est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

313 Test PC :

- En cas de succès, **voir 312.**
- En cas d'échec, **voir 327**.

314 **[S4]** Un soldat remarque un éclat métallique et trouve un pistolet mitrailleur intact dans cet hex. Il n'a pas de munitions.

315 Lancez 1 Dé :

0-8 : Aucun effet. Placez un marqueur d'événement
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 312**.

316 **[S2 et S5]** Activez l'Allemand 25 dans l'hex M7 et l'Allemand 34 dans l'hex M5, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Passez à la condition 3. Si un soldat US vient d'effectuer un test PC pour venir à ce paragraphe, il est automatiquement conscient.

317 Test d'activation **(+1) :**

- Si c'est un succès, **voir 331.**
- En cas d'échec, **voir 187**.

318 Test d'activation **(+1) :**

- En cas de réussite, **voir 332**.
- En cas d'échec, **voir 188.**

319 **[S6]** Activez l'Allemand 53 dans l'hex O4, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 53 reçoit 2 tours pour ce round. Allez à la condition 2.

320 Si l'Allemand 2 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US actif est en vue de l'hex T3, activez l'Allemand dans cet hex, accroupi. Commencez les rounds. Utilisez la **Réaction Spéciale B** pour toutes ses actions après son tir initial.

321 Le soldat US ayant le PC le plus élevé, pouvant voir l'hex Q10 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 004.**

322 Si l'Allemand 10 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US actif est en vue de l'hex M16, activez l'Allemand dans cet hex, accroupi. Commencez les rounds. Utilisez la **Réaction Spéciale D** pour toutes ses actions après son tir initial.

323 Au-dessus de la tête, un chasseur P-51 engage un Me-109 dans un combat aérien et abat l'avion Allemand. Passez à la condition 6.

324 **[S1]** Activez les Allemands 9 et 15 dans l'hex K13, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

325 Lancez 1 Dé :

0-3 : Test d'activation **(+2).** En cas de succès, **voir 023**.
4-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 289.**

326 Lancez 1 Dé :

0-3 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 297.**
4-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(+2).** En cas de succès, **voir 333**.

327 **[S2]** Activez l'Allemand 25 en M7, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

328 **[S3]** Un soldat trouve un soldat blessé appartenant à un groupe qui a été pris dans une embuscade, ce matin. Il a 2 chargeurs de mitraillette et 1 grenade. Il peut parler et dit qu'il a largué sa SMG à environ 20 mètres plus loin (dans l'hex I11). Placez le soldat US K dans l'hex G10 (il n'a pas de carte soldat). Si vous déplacez ce soldat en lieu sûr (dans un bâtiment ou en dehors de la carte, selon la manière dont vous terminez la mission) et qu'il est en vie à la fin de la mission, ***gagnez 3 PV***.

329 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 007.**

330 Test d'activation **(+3) :**

- En cas de succès, **voir 294**.
- En cas d'échec, test PC. En cas de succès, **voir 316**.

331 **[S2, S5 et S6]** Activez l'Allemand 25 dans l'hex M7, l'Allemand 34 dans l'hex M5 et l'Allemand 53 dans l'hex O4. Tous les trois sont accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 34 reçoit 2 tours pour ce round (les autres lancent le Dé normalement). Passez à la condition 2.

332 Test PC **(-2) :**

- En cas de réussite, **voir 297.**
- En cas d'échec, **voir 319.**

333 **[S6]** Activez l'Allemand 53 dans l'hex O4, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat qui vient de faire le test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

334 **[S5 et S6]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M5 et l'Allemand 53 dans l'hex O4, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 2.

335 Test d'activation **(+3) :**
- En cas de réussite, **voir 183.**
- En cas d'échec, faites un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 312.**

336 Test d'activation **(+1) :**
- En cas de succès et si **S5** s'est produit, **voir 183**.
- En cas de succès et si **S5** ne s'est pas produit, **voir 294**.
- En cas d'échec, faites un test PC **(-2).** En cas de succès et si **S5** s'est produit, **voir 312**. En cas de succès et si **S5** ne s'est pas produit, **voir 316.**

337 **[S5]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 34 reçoit 2 tours pour ce round.

338 **[S5]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

339 Test PC :
- En cas de succès, **voir 342,**
- En cas d'échec, placez un marqueur d'événement.

340 Test d'activation :
- En cas de succès, **voir 291.**
- En cas d'échec**, voir 313.**

341 Tout soldat qui voit l'hex R2 doit effectuer un test PC **(-2) :**
- S'il réussit, **voir 606.**
- Si échec, **voir 197.**
- Si aucun test n'est effectué, pas d'événement.

342 **[S8]** Le soldat remarque des signes révélateurs d'une bande de champ de mines s'étendant en arc de cercle de l'hex Q9 à l'hex V6.

343 **1.** Si **S2** et **S5** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S2** s'est produit, **voir 603**.
3. Si **S5** s'est produit, **voir 182.**
4. Si **S5** et **S2** ne se sont pas produits, **voir 330**.

344 **1.** Si **S2** et **S5** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S2** s'est produit, **voir 192**.
3. Si **S5** s'est produit, **voir 335**.
4. Si **S5** et **S2** ne se sont pas produits, **voir 330**.

345 Champ de mines! Effectuez la procédure de champ de mines. Ensuite, si S6 ne s'est pas produit, effectuez un test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 297.**

346 Si l'Allemand 34 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion, **voir 611**.

347 Si un soldat US voit l'hex T8, activez l'Allemand 25 dans cet hex accroupi. Commencez les rounds. Mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour l'Allemand 25.

348 Loin à l'est du champ de bataille, vos soldats voient des ***'Typhons'*** plonger sur des positions Allemandes. Des rafales de tirs anti-aériens entourent les avions britanniques.

349 **[S0]** Un soldat voit un pilote blessé dans le cockpit. Le pilote crie***: «Bonjour, mon pote! L'avion va exploser, donne-moi la main»*** Un morceau d'aile froissée est déplacée sur le côté, le pilote rampe hors de l'épave. Si c'est dans les rounds Action, un soldat, non blessé, doit dépenser 2 actions pour libérer le pilote. S'il est en opération, un soldat, non blessé, peut le faire simplement en déclarant son intention et en effectuant une vérification d'événement. Si le pilote est libéré, **voir 454**.

350 • Si un soldat US actif est visible à l'est de la rangée d'hex O, entrez dans l'hex N16.
• Sinon, entrez dans l'hex P16.

351 **[S5]** Activez l'Allemand 34 dans l'hex M6, accroupi. Commencer les rounds.

352 Entrez dans l'hex Q11 et mettez la **Réaction Spéciale A** en vigueur pour cet Allemand.

353 Test d'activation. En cas de succès, **voir 651.**

354 **[S5]** Activez les Allemands 32 et 47 dans l'hex M10, accroupis. Placez un marqueur de mitrailleuse moyenne dans l'hex. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les 2 Allemands reçoivent automatiquement 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

355 **[S2]** Activez l'Allemand 3 dans l'hex E13 et l'Allemand 11 dans l'hex F12, accroupis. Commencer les rounds. Avantage Allemand. Les 2 Allemands reçoivent automatiquement 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

356 Test d'activation **(-1).** En cas de réussite, **voir 355**.

357 Test d'activation **(-1) :**
- En cas de réussite**, voir 355.**
- En cas d'échec, **voir 503.**

358 Test d'activation (+1) :
- En cas de réussite, **voir 651.**
- En cas d'échec, **voir 655.**

359 Lancez 1 Dé :
0-5 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 652**.
6-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, voir **206.**

360 Le soldat croit voir un casque dans les arbres, de l'autre côté de la rivière, dans l'hex M7.

361 Si un char US est sur la carte, **voir 508.** Sinon, aucun événement.

362 **[S7]** Le Sherman est arrivé! Utilisez la carte US 04 pour tous ses attributs. Si les opérations sont en cours, vous pouvez placer le char immédiatement. Si les rounds sont en cours vous devez attendre le round suivant le tour en cours. Vous n'êtes pas obligé de faire entrer le char maintenant; vous pouvez retarder son entrée.

363 **[S0]** Un soldat remarque qu'un barrage routier de billes de bois et de débris a été placé dans les hexs 511 et 512. Placez des marqueurs de barrage routier dans ces hexs.

364 **[S6]** Activez l'Allemand 14 dans l'hex K13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand qui vient d'être activé reçoit automatiquement 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

365 Test PC :
- En cas de succès, **voir 660.**
- En cas d'échec, placez un marqueur d'événement.

366 **[S3]** Activez l'Allemand 56 dans l'hex K4, accroupi. Commencez les rounds.

367 **[S4]** Activez l'Allemand 45 dans l'hex M6, accroupi. Commencez les rounds.

368 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 214.**
5-8 : Pas d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 515**.

369
- Si **S5** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 667.**
- Si **S5** s'est produit et si **S3** ne s'est pas produit, **voir 665**.
- Si **S3** s'est produit et si **S5** ne s'est pas produit, **voir 667.**
- Si S5 et S3 ont tous deux eu lieu, aucun événement.

370 Passez à la condition 3. Si **S5** n'a pas eu lieu, **voir 504.**

371 Lancez 1 Dé :

0-4 : Test d'activation. En cas de succès, voir 218.
5-8 : Pas d'événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 662**.

372 Tout soldat US pouvant voir l'hex S13 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 519.**

373 Le pont dans l'hex M12 explose. Placez un marqueur de pont détruit dans l'hex. Tous les soldats se trouvant actuellement dans l'hex recherchent leurs dégâts comme s'ils avaient été touchés par un tir à la carabine automatique. Tout soldat dans l'hex qui n'est pas tué par l'explosion est placé dans l'hex L11 ou N12 (à votre choix). Passez à la condition 4.

374 Test PC :
- En cas de réussite, **voir 221.**
- En cas d'échec, **voir 373.**

375 Test PC :
- En cas de réussite, **voir 215.**
- En cas d'échec, **voir 366**.

376 Test d'activation **(+2 si clair; sinon -1) :**
- En cas de réussite, **voir 523**.
- En cas d'échec, **voir 674.**

377 Lancez 1 Dé :
0-5 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 524.**
6-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 675.**

378 Test d'activation **(+1).** Si réussi, **voir 523.**

379 Un soldat voit du mortier Allemand abandonné dans cet hex. Il n'a pas de munitions.

380 Allez en S13 et désactivez la **Réaction Spéciale B** pour cet Allemand.

381 ***S6 requis.*** Si l'Allemand 14 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US voit l'hex S13**, voir 524.**

450 Tout soldat US qui voit l'hex M10 doit effectuer un test PC **(-2) :**
- Si un joueur réussit, **voir 606**.
- Si tous échouent, **voir 197**.
- Si aucun test n'est effectué, aucun événement.

451 Si l'Allemand 53 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion, **voir 452.**

452 Si un soldat US actif est à portée de vue de l'hex T8, activez l'Allemand 53 dans cet hex, accroupi. Mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour l'Allemand 53.

453 **[S9]** De la fumée qui monte, c'est le un crash d'un chasseur Britanniques Typhon dans l'hex R15. Placez un marqueur de repère dans cet hex indiquant un avion en train de brûler. Tous les soldats dans l'hex au moment de l'impact sont tués. Si un soldat US entre dans l'hex R15 alors que le marqueur de repère est dans l'hex, **voir 349.** ***Notez ce numéro de paragraphe sur votre fiche de groupe comme rappel.***

454 ***Gagnez 2 PV.*** Le pilote va se battre avec votre équipe. Utilisez la carte de soldat US 05 pour ses attributs. Vous ne perdez pas de PV s'il devient invalide ou est tué plus tard. ***Gagnez 2 PV*** supplémentaires s'il est actif à la fin de la mission.

455 Tout soldat US en vue de l'hex M5 doit effectuer un test PC **(-2) :**
- Si l'un d'entre eux réussit, **voir 602.**
- Si tous échouent, **voir 338.**
- Si aucune test n'est effectuée, aucun événement.

456 Effectuez un test d'activation **(-1) :**
- En cas de réussite, **voir 337**.

• En cas d'échec, **voir 194.**

457 Entrez en X7 et mettez en vigueur la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand.

458 **[S5]** Activez l'Allemand 36 dans l'hex N9, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round.

459 • Si les Allemands 24 et 42 ans sont inactifs, désactivez l'effet de la **Réaction Spéciale Q** et lancez le Dé de nouveau dans la colonne Condition 3-4. Effectuez l'action résultante immédiatement.

• Si l'un des Allemands 24 et 42 ou les deux sont actifs mais pas dans la voiture d'état-major, **voir 825**.

• Si les Allemands 24 et 42 sont dans la voiture d'état-major et / ou sont inactifs, activez la **Réaction Spéciale C** pour l'allemand 13 et relancez le Dé pour l'action. . Effectuez l'action immédiatement en entrant dans l'hex T15 (si la voiture d'état-major est entrée en Y8) ou en R14 (si elle a été entrée en Y16).

460 ***S7 requis.*** Passez à la condition 3.

461 Un Allemand évanoui, déterminé par le hasard, décède des suites de ses blessures. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez ce paragraphe après le décès du premier soldat.

462 • Si un soldat sur un pont, **voir 647.**

• Si un soldat est sous un pont**, voir 108.**

463 Passez à la condition 3.

464 Lancez 1 Dé :

0-4 : Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 636.**

5-8 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 636.**

9 : Effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 477.** En cas d'échec, **voir 636.**

465 Si un soldat US actif peut voir l'hex N5, passez à la condition 2.

466 Si un soldat US peut voir l'hex K7, **voir 080.**

467 Si un soldat se déplace (Pas le container), lancez 1 Dé :

0-8 : pas d'effet.

9 : Voir 040.

468 Test d'activation **(+1) :**

• En cas de succès, **voir 047**.

• En cas d'échec, **voir 551.**

469 Un soldat entend la voix sensuelle de Marlene Dietrich chantant ***«Lili Marlene».*** Cela vient de l'intérieur du bâtiment adjacent.

470 **1.** Si la Kubelwagen est inactive ou sous contrôle US, appliquez la **Réaction Spéciale U** pour cet Allemand et entrez dans l'hex L4 comme premier hex de mouvement.

2. S'il n'est pas à l'intérieur de la Kubelwagen, entrez dans la Kubelwagen.

3. Si à l'intérieur de la Kubelwagen et que les 2 Allemands 63 et 83 sont actifs et occupent la Kubelwagen, activez la **Réaction Spéciale Q** pour les 2 Allemands et relancez d'action pour cette action. Effectuez l'action résultante immédiatement.

4. Si l'Allemand 63 est actif et qu'il est à l'intérieur de la Kubelwagen, actif et si l'allemand 83 est inactif, activez la **Réaction Spéciale T** pour l'allemand 63 et relancez l'action. Effectuez l'action résultante immédiatement.

5. Si l'Allemand 83 est actif et à l'intérieur de la Kubelwagen et l'Allemand 63 inactif, activez la **Réaction Spéciale Q** pour l'allemand 83 et relancez pour l'action. Effectuez l'action résultante immédiatement.

6. S'accroupir et mener des tirs instinctifs sur autant de cibles que possible, en commençant par les plus proches et les plus faciles.

471 **[S3 et S7]** Activez l'Allemand 40 dans l'hex S9, accroupi. Activez l'allemand 12 dans le deuxième étage du bâtiment situé dans l'hex S13, accroupi. Placez le pion deuxième étage sous l'Allemand 12. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 12 et 40 reçoivent 2 tours pour ce round.

472 **[S3]** Active l'Allemand 40 dans l'hex S9, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 40 reçoit 2 tours pour ce round.

473 Un soldat voit un gué dans l'hex F10.

474 • Si le véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex L4.
• Si le soldat est en mouvement, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale J** pour cet Allemand. Si S0 n'a pas eu lieu, S0 se produit; placez un pion Kubelwagen dans cet hex.

475 Le soldat US avec le PC le plus élevé qui peut voir l'hex 14 doit faire un test PC. En cas de succès, **voir 049.**

476 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de succès, **voir 560.**
• En cas d'échec, **voir 488.**

477 **[S7]** Activez l'Allemand 12 dans le deuxième étage du bâtiment situé dans l'hex S13, accroupi. Placez le marqueur au deuxième étage sous le pion de l'Allemand 12. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

478 **[S6]** Activez l'Allemand 7 dans l'hex P5, debout. Commencez les rounds. Avantage US.

479 • Si S0 a eu lieu, **voir 487.**
• Si S0 n'a pas eu lieu, S0 se produit. Activez les Allemands 24 et 42 dans l'hex S14, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US actifs pouvant voir l'hex S14 sont automatiquement conscients. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. **Voir 487.**

480 Un soldat voit un gué dans l'hex B5.

481 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 042**.
4-6 : Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 042**.
7-9 : Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 458.**

482 Effectuez un test d'activation :
• En cas de succès, **voir 472.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 634.**

483 **[S6]** Activer l'Allemand 7 dans l'hex P5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 7 reçoit 2 tours pour ce round.

484 Le soldat est entré dans une station radar. Placez un marqueur d'événement et effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 133.** De plus, ***gagnez 2 PV*** en détruisant la station radar. Pour la détruire, jetez une sacoche explosive dans son hex. ***Notez l'hex sur votre fiche d'équipe, comme rappel.***

485 Un soldat Allemand blessé, déterminé par le hasard, est évanoui à cause d'une perte de sang. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez ce paragraphe après l'incapacité du premier soldat à cause de ses blessures.

486 Test PC **(-1) :**
• En cas de succès, **voir 070.**
• En cas d'échec, **voir 493**.

487 L'hex S13 contient une fusée V-2, dissimulée à l'intérieur de l'église. Placez le marqueur V-2. ***Gagnez 2 PV*** pour sa destruction. Pour le détruire, jetez une sacoche explosive dans son hex**. Voir 639** lorsque vous lancez la sacoche dans l'hex. ***Notez ce numéro de paragraphe sur votre fiche de groupe et lisez-le lorsque vous détruirez la fusée***.

488 Test PC (**+1) :**
• En cas de succès, **voir 703**.
• En cas d'échec, **voir 560.**

489 • Si le pont dans l'hex G 14 est détruit, entrez dans l'hex F15.
• Si le pont de l'hex G14 n'est pas détruit, entrez dans l'hex G14.

490 Effectuer un test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 586**.

491 Placez un marqueur d'événement. Faites un test PC :
- Si l'opération réussit, **voir 049**.
- En cas d'échec, **voir 638.**

492 **[S3]** Activer l'Allemand 40 dans l'hex S9, accroupi. Commencez les rounds.

493 Effectuez un test d'activation **(-1)** :
- En cas de succès, **voir 643**.
- En cas d'échec, effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 070.**

494 ***S3 requis.*** Passez à la condition 3.

495 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 483**.
3-8 : Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 483.**
9 : Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 478.**

496 **[S2]** Activez l'Allemand 6 au deuxième étage de l'hex S13, accroupi. Placez le marqueur sous l'allemand 6. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 6 reçoit 2 tours pour ce round.

497 Test d'activation :
- En cas de succès, **voir 590.**
- En cas d'échec, **voir 637**.

498 Faites un test PC. En cas de succès, **voir 133**.

499 **[S6]** Votre soldat est entré dans le roman de Flaubert. Après être entré dans le salon de la maison, il fait maintenant face à Emma Bovary. Son visage, vu de profil, était si calme que cela ne lui donna aucune allusion. Il se détachait à contre-jour, encadré dans l'ovale de son bonnet, dont les rubans pâles ressemblaient à des roseaux. Ses yeux avec leurs longs cils incurvés regardaient tout droit: ils étaient complètement ouverts, mais semblaient un peu rétrécis à cause du sang qui pulsait doucement sous la peau fine de ses pommettes. La chair rose entre ses narines était presque transparente à la lumière. Elle inclina la tête sur le côté et le bout nacré de ses dents blanches apparut entre ses lèvres. ***"Est-ce qu'elle se moque de moi?"*** votre soldat se le demande.

500 Test d'activation **(+3).** En cas de succès, **voir 651.**

501 Effectuez un test d'activation. En cas de succès, **voir 652.**

502 Activer l'Allemand 3 dans l'hex E13, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC est automatiquement conscient.

503 Le soldat doit effectuer un test PC :
- En cas de réussite, **voir 654.**
- En cas d'échec, **voir 655.**

504 Test d'activation **(+3) :**
- En cas de réussite, **voir 651.**
- En cas d'échec, **voir 655.**

505 Réalisez un test d'activation :
- Si l'opération réussit, **voir 651.**
- En cas d'échec, passez à la condition 2.

506 Lancez 1 Dé :
0-5 : Effectuez un test d'activation. En cas de succès, **voir 651**.
6-8 : Aucun effet.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+2).** En cas de succès, **voir 205.**

507 **[S2]** Activez l'Allemand 3 dans l'hex E13 ou l'Allemand 11 dans l'hex F12, selon le soldat qui n'est pas encore activé.

508 Une frappe de mortier Allemand! Lancez 1 Dé pour déterminer l'hex d'impact:

0 : L11.	**1 :** K10.	**2 :** I9.	**3 :** G8.	**4 :** E7.
5 : C6.	**6 :** A6.	**7 :** K11	**8 :** J10.	**9 :** I10

Évaluez les dégâts causés par l'artillerie en plaçant un marqueur de cratère dans l'hex sans bâtiment. Un hex de bâtiment est réduit en décombres lorsqu'il est touché. Tous les soldats et les véhicules se trouvant dans un hex touché par des tirs d'artillerie sont tués et assommés, respectivement.

509 Tout soldat US pouvant voir l'hex J3 doit effectuer un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 660**.

510 Lancez 1 Dé :

0-5 : Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 355.**
6-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 654.**

511 Test PC **(-1):**

• En cas de succès, **voir 662.**
• En cas d'échec, **voir 212.**

512 Passez à la condition 3. Si **S1** n'a pas eu lieu, **voir 660**.

513 **[S3]** Activez l'Allemand 56 dans l'hex K4, accroupi. Commencez des rounds. Avantage Allemand. L'allemand qui vient d'être activé reçoit automatiquement 2 tours pour ce round.

514 **[S4]** Activez l'Allemand 45 dans l'hex H6, accroupi. L'Allemand qui vient d'être activé reçoit automatiquement 2 tours pour ce round.

515 **[S4]** Activez l'Allemand 45 dans l'hex M6, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC est automatiquement conscient.

516 Si **S3** s'est produit et qu'un soldat US voit l'hex M6, **voir 664.**

517 **[S2]** Activez les Allemands 3 et 11 dans l'hex F12, accroupis. Commencez les rounds.

518 Faites un test PC :

• Si l'opération aboutit, **voir 364.**
• En cas d'échec, **voir 218.**

519 Un soldat remarque un tir de mortier provenant de derrière la colline, peut-être de l'hex X14.

520 **[S0]** Le soldat voit un barrage routier de rondins et de débris sur la route dans les hexs S11 et S12. Placez des marqueurs de barrage routier dans ces hexs. Effectuez un test PC **(+1)** :

• En cas de succès, **voir 671.**
• En cas d'échec, placez un marqueur d'événement.

521 Un soldat voit une cigarette Allemande en combustion sur le bord d'une table dans cette ferme par ailleurs déserte. Il y a quelques douilles sur le sol.

522 Test d'activation **(+2) :**

• En cas de réussite, **voir 673.**
• En cas d'échec, **voir 223**.

523 **[S2]** Activez les Allemands 3 et 11 accroupis dans l'hex O16. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

524 **[S5]** Activez l'Allemand 14 dans l'hex S13, accroupi Commencez les rounds Avantage Allemand

525 Lancez 1 Dé :

0-5 : Test d'activation, si succès **voir 523.**
6-8 : aucun effet.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** Si vous réussissez, **voir 674.**

526 Vos hommes entendent des éclaboussures dans la rivière autour de l'hex O18.

527 Allez en T8 et enlevez la **Réaction Spéciale D** pour cet Allemand.

528 ***S4 requis.*** Si l'Allemand 45 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US voit l'hex T8, **voir 673.**

551 Test PC **(-1)** :
- En cas de succès, **voir 620.**
- En cas d'échec, **voir 701.**

552
- Si une cible active est en vue, entrez dans l'hex M7.
- Si aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex N7.

553
- Si l'un des Allemands 22 et 23 ou les deux sont inactifs, entrez dans l'hex F8.
- Si les Allemands 22 et 23 sont actifs ou n'ont pas été activés, entrez hex F9.

554
- Si à l'intérieur du véhicule actif et si le conducteur est actif, effectuez un tir optimal sur la cible la plus facile.
- Si le véhicule est actif et le conducteur inactif dans le véhicule actif, mettez la **Réaction Spéciale T** en vigueur pour cet Allemand, mais n'effectuez aucune action ce round-ci.
- Si vous vous trouvez dans un véhicule inactif, activez la **Réaction Spéciale U** et relancez le dé d'action pour cette action. Effectuez l'action résultante immédiatement.

555 **[S3]** Activez l'Allemand 16 dans l'hex G5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 16 reçoit 2 tours pour ce round.

556 Frappe d'artillerie! Pour déterminer l'hex d'impact, lancez 1 Dé pour déterminer la colonne. Une fois la colonne déterminée, lancez un deuxième Dé et ajoutez-en 10 pour déterminer la rangée. ***Ex : Un résultat de 6 suivi d'un résultat de 3 entraînerait l'impact de l'obus dans l'hex F13 (6 = F; 3 + 10 = 13)***. Placez un cratère dans l'hex d'impact. Tous les soldats dans cet hex, même les Allemands, sont automatiquement tués.

557
- Si un véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex G9.
- Si c'est le soldat 29 ou inférieur se déplace, entrez dans l'hex G9.
- Si le soldat 30 ou supérieur se déplace, entrez dans l'hex G8.

558 **[S7]** Activez les Allemands 29, 30 et 31 dans l'hex A9, debouts. Commencez les rounds.

559 **[S3]** Activez l'Allemand 16 dans l'hex G5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US qui peuvent voir l'hex G5 sont automatiquement conscients.

560 **[S1]** Activez l'Allemand 17 dans l'hex U5, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

561 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 702.**

562
1. Si **S4** n'a pas eu lieu, **voir 722**.
2. Si **S5** ne s'est pas produit, **voir 715.**
3. Si **S4** et **S5** ne se sont pas produits, passez à la condition 3.

563 Test d'activation **(-1) :**
- En cas de succès, **voir 710.**
- En cas d'échec, **voir 751.**

564
- Si le pont dans l'hex G13 est détruit, entrez dans l'hex F14.
- Si le pont dans l'hex G13 n'est pas détruit, entrez en G13.

565 L'Allemand enfonce un interrupteur secret et le pont explose. Quand ça se passe, tout soldat dans l'hex du pont est tué. Tout soldat se trouvant dans un hex adjacent subit des dégâts comme s'il était touché par une grenade à l'extérieur.

566 Test PC **(+1) :**
- En cas de succès, **voir 713.**
- En cas d'échec, **voir 563.**

567 Mettre en vigueur la **Réaction Spéciale F** pour cet Allemand.

568 Test PC **(-1) :**

• En cas de succès, **voir 069.**
• En cas d'échec, **voir 496.**

569 **[S1]** Activez l'allemand 17 dans l'hex O6, accroupi. Commencer les rounds.

570 **[S1]** L'hex L17 contient ce qui était autrefois un bunker Allemand. Il a été détruit par un coup direct avec une bombe de 500 livres. Placez un cratère dans l'hex.

571 Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 718.**

572 Placez un marqueur d'événement. Effectue un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 721**.

573 Effectuez un test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 569.**

574 Effectuez un test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 725**,

575 Votre soldat voit un bunker camouflé dans l'hex S13. Si vous souhaitez commencer les rounds, **voir 884**; sinon, les rounds ne commencent pas. Notez le paragraphe 884 sur votre fiche de groupe. Vous pouvez commencer les rounds et activer le bunker à tout moment en sélectionnant 884.

576
• Si l'allemand 50 ou supérieur est en mouvement, entrez dans l'hex M10.
• Si l'allemand 49 ou inférieur est en mouvement, entrez dans l'hex N10.

577 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de succès, **voir 718.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 754.**

578
1. Si **S2** n'a pas eu lieu, **voir 737**.
2. Si **S0** et **S5** se sont produits, passez à la condition 4.
3. Aucun événement.

579 Test d'activation **(+1) :**
• En cas de réussite, **voir 583.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 632.**

580. ***S5 requis.*** Si un soldat US actif occupe un hex du côté est de la rivière, **voir 784.**

581 **[S4]** Activez les Allemands 27 et 28 dans l'hex A11, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

582 **[S9]** Activez l'Allemand 84 dans le premier hex de la liste, à la vue des US, mais non occupé par un soldat US actif. Commencer les rounds. Avantage Allemand.

583 **[S5 et S7]** Activez les Allemands 63 et 83 dans l'hex M6, accroupis. Activez l'allemand 93 dans l'hex N9, accroupi. Commencer les rounds. Avantage Allemand.

584 Le soldat US ayant le PC le plus élevé, pouvant voir l'hex 513 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 980.**

585 Test PC :
• En cas de succès, **voir 633.**
• En cas d'échec, **voir 084.**

586 **[S2]** Activez l'Allemand 6 dans l'hex V15, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 6 reçoit 2 tours pour ce round.

587 Test PC **(+1) :**
• En cas de succès, **voir 744.**
• En cas d'échec, **voir 099.**

588 Si des Allemands ont été activés, passez à la Condition 3.

589 [S1] Activez l'Allemand 17 dans l'hex S9, accroupi Commencez les rounds. Si on est dans la condition 2, passez à la condition 3. Si on est dans la condition 3, passez à la condition 4. L'Allemand 17 fait un test PC :

- En cas de succès, avantage Allemand.
- En cas d'échec, avantage US. Tous les soldats US actifs qui voient l'hex S9 sont automatiquement conscients

590 [S2] Activez les Allemands 63 et 83 dans l'hex M6, accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

591 [S2] Activez l'Allemand 6 dans l'hex L14, accroupi. L'allemand 6 fait un test PC :

- En cas de succès, Avantage Allemand.
- En cas d'échec, avantage US.

592

- Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex Q14.
- Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex Q15.

593

1. Si **S5** et **S7** ne se sont pas produits, **voir 632.**
2. Si **S5** n'a pas eu lieu, **voir 837.**
3. Si **S7** ne s'est pas produit, **voir 633.**
4. Si **S5** et **S7** se sont produits, passez à la condition 4.

594

1. Si **S5** et S7 ne se sont pas produits, **voir 632.**
2. Si **S5** n'a pas eu lieu, **voir 637.**
3. Si **S7** ne s'est pas produit, **voir 633.**
4. Si les Allemands 63 et 83 sont inactifs, passez à la Condition 5.
5. Aucun événement.

595 ***S6 requis.*** **Voir 097.**

596

1. Si un soldat US actif occupe un hex du côté est de la rivière, **voir 784.**
2. Si un soldat US actif occupe un hex du côté ouest de la rivière, **voir 581.**
3. Pas d'événement.

597

- Si **S4** n'a pas eu lieu, voir **785.**
- Si **S4** est survenu, **voir 894.**

598 [S9] Activez l'Allemand 33 dans l'hex P19, debout. Commencez les rounds.

599 Si un soldat US en activité peut voir l'un des hex suivants, **voir 582:**

1. K15.
2. G17.
3. E11.
4. 812.

600 Test PC :

- En cas de succès, **voir 293.**
- En cas d'échec, placez le marqueur d'événement.

601 Test d'activation **(+3)** :

- En cas de réussite et si **S5** s'est produit, **voir 183.**
- En cas de réussite et si **S5** n'est pas survenu, **voir 294.**
- En cas d'échec, effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès et si **S5** s'est produit, **voir 312.** En cas de succès, si **S5** ne s'est pas produit, **voir 316.**

602 [S5] Activez l'Allemand 34 dans l'hexagone M5, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire sa vérification PC est automatiquement conscient pour ce round.

603 Test d'activation **(+2) :**

- Si l'opération aboutit, **voir 337.**
- En cas d'échec, **voir 194.**

604 Test PC **(-2) :**

- En cas de réussite, **voir 342**.

• En cas d'échec, placez un marqueur d'événement.

605 Champ de mines! Effectuez la procédure des champs de mines. Ensuite, si **S2** ne s'est pas produit, effectuez un test d'activation **(+1).**
• En cas de succès, **voir 291**.
• En cas d'échec, **voir 313**.

606 **[S7]** Activez les Allemands 1 et 81 dans l'hex indiqué, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire la vérification PC est automatiquement conscient.

607 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 291**.
4-8 : Aucun effet.
9 : Effectuez un test PC **(-2).** En cas de succès, **voir 312**.

608
1. Si **S2** et **S6** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S2** s'est produit, **voir 290** s'il est dans du clair; **voir 326** autrement.
3. Si **S6** s'est produit, **voir 182.**
4. Si **S2** et **S6** ne se sont pas produits, **voir 182.**

609
1. Si **S5** et **S6** se sont produits, aucun événement.
2. Si **S5** a eu lieu, **voir 290.**
3. Si **S6** s'est produit, **voir 192**.
4. Si **S5** et **S6** ne se sont pas produits, **voir 189.**

610 Si l'Allemand 25 a été retiré du jeu par un mouvement d'évasion une première fois, **voir 347**

611 Si un soldat US actif est en vue de l'hex T8, activez l'Allemand 34 dans cet hex accroupi. Commencez les rounds. Mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour cet Allemand 34. Passez à la condition 4.

612 Si un soldat US actif est en vue de Q11, activez les Allemands 1 et 81 dans cet hex accroupis. Commencez les rounds. Mettez la **Réaction Spéciale A** en vigueur pour les 2 Allemands. Si aucun soldat US ne voit Q11, mais qu'il y en a qui voit 'hex X7, activez-y ces Allemands.

613 **[S0]** ***S9 requis.*** Des flammes sortent de l'hex R15. Le chasseur ***Typhoon*** tombé au sol brûle rapidement. Tous les soldats dans R15 à ce moment sont tués. Retirez le marqueur de l'hex.

614
• Si des soldats US actifs sont visibles depuis la porte, entrez en M14.
• Si aucun soldat US actif n'est visible depuis la porte, entrez dans L14.

615 **[S5]** Activez l'allemand 34 dans l'hex N4, accroupi. Commencez les rounds.

616 Entrez dans l'hex T8 et mettez en vigueur la **Réaction Spéciale B** pour cet allemand.

617 **[S5]** Activez l'Allemand 36 dans l'hex J13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

618 Un soldat voit une ombre se déplacer dans le clocher de l'église de l'hex S13.

619
• Si **S7** n'a pas eu lieu, **voir 477.** Ensuite, **voir 487**.
• Si **S7** s'est produit, **voir 479.**

620 **[S4]** Activez l'Allemand 51 dans l'hex J13, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round.

621
1. Si **S3** et **S5** ne se sont pas produits, **voir 644.**
2. Si **S5** s'est déjà produit, **voir 643.**
3. Si **S3** s'est produit, **voir 042.**
4. Si **S3** et **S5** se sont produits, aucun événement.

622 Placer un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 041.**

623 Un soldat US blessé, déterminé par le hasard, s'évanoui à cause d'une perte de sang. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez ce paragraphe après l'incapacité du premier soldat à cause de ses blessures.

624 Mettez la **Réaction Spéciale X** en vigueur pour cet Allemand. La **Réaction Spéciale X** reste en vigueur pendant la durée de la mission à moins d'être annulée de manière spécifique par un paragraphe. Cependant, la colonne ***'Instinct de Conservation'*** est toujours utilisée lorsqu'un soldat US est adjacent ou se trouve dans le même hex. Si un paragraphe sur l'auto-préservation demande un retour à la colonne Condition, qui s'appliquerait normalement, retournez à la **Réaction Spéciale X.**

625 Test PC **(+1) :**
- En cas de réussite, **voir 659.**
- En cas d'échec, **voir 555.**

626 Le soldat voit des gués dans les hexagones T17 et V17.

627 Test d'activation **(-2) :**
- En cas de succès, **voir 496**.
- En cas d'échec, **voir 568.**

628
- Si le véhicule se déplace, entrez dans l'hex F5.
- Si l'allemand 49 ou inférieur se déplace, entrez dans l'hex 116.
- Si l'allemand 50 ou supérieur se déplace, entrez dans l'hex F5.

629 Effectuez un test d'activation :
- Si l'opération réussit, **voir 617.**
- En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 096.**

630 **1.** Si vous vous trouvez dans l'hex S14 et que le véhicule n'est pas détruit, accroupissez-vous et rampez dans l'hex 515.

2. Si vous vous trouvez dans l'hex S15 et si le véhicule n'est pas détruit, entrez dans la voiture.

3. Si vous êtes dans le véhicule, que le conducteur est actif et que la voiture n'est pas en panne, aucun événement

4. Si le véhicule et le conducteur sont inactifs mais que la voiture n'est pas détruite, changez de place avec le conducteur et conduisez le véhicule à l'aide du DS de cet Allemand et de la colonne **Réaction Spéciale C** de la carte de l'Allemand 13. Annulez la **Réaction Spéciale Q,** hors d'effet, pour cet Allemand. Puis entrez dans l'hex T15 comme premier mouvement (si la voiture est entrée d'Y8) ou R14 (si la voiture est entrée d'Y16).

5. Voir 800.

631 Test d'activation **(+1) :**
- En cas de réussite, **voir 084**.
- En cas d'échec, **voir 633.**

632 **[S5 et S7]** Activez les Allemands 63 et 83 dans l'hex M6, accroupis. Activez l'allemand 93 dans l'hex N9, accroupi. Commencer les rounds. Avantage US.

633 **[S7]** Activez l'Allemand 93 dans l'hex N9, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US.

634 **[S3]** Activez l'Allemand 40 dans l'hex S9, accroupi. Commencer les rounds. Avantage US.

635 **[S8]** L'hex S6 contient une tour en treillis métallique et une plate-forme en béton. Placez le marqueur ***'Rampe lance missile'. Gagnez 2 PV*** pour avoir détruit la tour. Pour le détruire, jetez une charge explosive dans son hex

636 **[S7]** Activez l'Allemand 12 au deuxième étage du bâtiment situé dans l'hex 513, accroupi. Placez le marqueur du deuxième étage sous le pion de l'Allemand 12. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 12 reçoit automatiquement 2 tours pour ce round.

637 **[S5]** Activez les Allemands 63 et 83 dans M6, accroupis. Commencez les rounds. Avantage US.

638 Un soldat voit un éclat d'acier dans l'hexagone I4.

639 Lorsque la charge de la sacoche explose, le missile explose également. Une énorme boule de feu, des éclats du clocher de l'église, semblables à l'éruption du Vésuve. Tous les soldats de l'hex S13 meurent instantanément. Placez des décombres dans les hex S13 et S14. Tous les soldats se trouvant à 2 hexs de S13 subissent des dégâts en utilisant la grenade située à l'extérieur

du tableau des dommages. Tous les soldats se trouvant à 3 hexs de S13 paniquent. Placez leurs marqueurs AR dans la case ***'Panic',*** à moins qu'ils ne paniquent déjà.

640 Le soldat voit un mouvement dans le bâtiment situé dans l'hex J13.

641 Faites un test d'activation **(+1) :**
- En cas de succès, **voir 643.**
- En cas d'échec, effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 070.**

642
- Si un soldat US actif est en vue, conduisez vite.
- Si aucun soldat US n'est visible, conduisez lentement.

643 **[S3]** Activez l'Allemand 40 accroupi dans l'hex O6. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 40 reçoit 2 tours pour ce round.

644 **[S3 et S5]** Activez l'Allemand 40 dans l'hex O6 et l'Allemand 36 dans l'hex N9, accroupis. Lancer 1 Dé;
- Si résultat Pair, commencez les rounds. Avantage US.
- Si le résultat est Impair, commencez les rounds. Avantage Allemand.

645 Un soldat US, déterminé par le hasard, occupant un terrain accidenté tombe. Il doit d'abord faire un test PC. En cas de succès, il n'est pas blessé. En cas d'échec, déterminez les dégâts comme s'il avait été touché par un tir de pistolet. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez toute référence à ce paragraphe après la chute du premier soldat.

646 ***Achtung! Minen-feld!*** Des panneaux d'avertissement indiquent un champ de mines dans l'hex au nord-est de votre position actuelle. Placez un marqueur.

647 Un soldat voit un gué dans l'hex G12.

648 **[S4]** Un soldat voit une grande antenne dans l'hex X10.

649
- Si le véhicule et le conducteur sont actifs, **voir 832.**
- Si le véhicule est actif et que le conducteur est inactif, échangez vos places avec le conducteur et conduisez le véhicule. Mettez la **Réaction Spéciale C** hors service et utilisez la colonne Condition 3-4 de la carte de l'Allemand 13 pour déterminer l'action.
- Si vous vous trouvez dans un véhicule inactif, activez la **Réaction Spéciale U** et relancez le Dé pour cette action. Effectuer l'action résultante immédiatement.

650 Lancez 1 Dé :
0-2 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 617.**
3-6 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 617.**
7-9 : Effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 640**.

651 Test PC :
- En cas de succès, **voir 201**.
- En cas d'échec, **voir 354**.

652 Passez à la condition 2.

653 Activez l'Allemand 11 dans l'hex F12, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC est automatiquement conscient.

654 **[S2]** Activez l'Allemand 3 dans E13 et l'Allemand 11 dans F12, debouts. Commencez les rounds. Avantage US. Le soldat US qui vient de faire son test PC est automatiquement conscient. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

655 Test PC **(-2) :**
- En cas de réussite, **voir 205.**
- En cas d'échec, **voir 201.**

656 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 652.**
4-8 : Aucun événement.

9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 206.**

657 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 652.**
4-7 : Aucun événement.
8 : Le soldat peut effectuer un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 207.**
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 360**.

658 Si un char US est sur la carte, **voir 208.** Sinon, aucun événement.

659 Une frappe de mortiers Allemands! Lancez 1 Dé pour déterminer l'hex d'impact :
0 : B6. **1 :** L10. **2 :** K12. **3 :** I11 **4 :** G10.
5 : E9. **6 :** C8. **7 :** A8. **8 :** L11. **9 :** H9.
Evaluez les dégâts de l'artillerie en plaçant un marqueur de cratère dans un hex non construit. Un hex de bâtiment est réduit en décombres lorsqu'il est touché. Tous les soldats et les véhicules dans un hex touché par l'artillerie sont tués et assommés, respectivement.

660 **[S1]** Le soldat remarque que la rivière peut être traversée à pied dans l'hex J3. Placez un marqueur de gué dans l'hex.

661 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 355.**
5-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 654**.

662 **[S6]** Activez l'allemand 14 dans l'hex K13 accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Si un soldat US vient de faire son test PC, il en est automatiquement conscient. Passez à la condition 3.

663 Test d'activation. En cas de succès, **voir 213.**

664 Test d'activation. En cas de succès, **voir 214.**

665 Lancez 1 Dé :
0-3 : Test d'activation. En cas de succès, **voir 213.**
4-7 : Aucun événement.
8-9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 215.**

666
• Si **S5** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 353.**
• Si **S5** s'est produit et si **S3** ne s'est pas produit, **voir 663.**
• Si **S3** s'est produit et si **S5** ne s'est pas produit, **voir 500.**
• Si **S5** et **S3** ont eu lieu, aucun événement.

667 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 651.**
5-8 : Aucun événement.
9 : Le soldat peut effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 205**

668 Lancez 1 Dé :
0-4 : Test d'activation **(-2).** En cas de succès, **voir 218.**
5-8 : Pas d'événement.
9 : Le soldat doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 662.**

669 Tout soldat US pouvant voir l'hex N18 doit effectuer un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 219**.

670 Si l'Allemand 45, l'Allemand 11 et deux autres Allemands ont été capturés, évanouis et / ou tués, passez à la condition 5. Sinon, aucun événement.

671 Le soldat remarque dans cet hex un câble électrique longeant le sol, vers et à l'écart du pont. Si le soldat coupe le fil (cela nécessite une action pendant les rounds), **voir 221.**

672 Test PC :
• En cas de succès, **voir 219.**
• En cas d'échec, placez un marqueur événement.

673 **[S4]** Activez l'allemand 45 dans l'hex T8, debout. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Cet Allemand reçoit automatiquement 2 tours dans ce round à venir.

674 **[S2]** Activez les Allemands 3 et 11 dans l'hex O16 debouts, commencez les rounds.

675 **[S6]** Activez l'Allemand 14 dans l'hex S13 debout. Commencez les rounds.

676 Test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 673.**

677 Allez en O16 et passez à la **Réaction Spéciale A** pour cet Allemand. Allez à la condition 3.

678 ***S2 requis.*** Si l'Allemand 3 et/ou 11 ont été retirés du jeu par un mouvement d'évasion et qu'un soldat US aperçoit l'hex O16, **voir 228.**

701 Test d'activation **(-1).** Si l'opération réussit, **voir 047.**

702 **[S7]** L'hex E6 contient un char Sherman en ruine; placez un marqueur.

703 **[S1]** Activez l'Allemand 17 dans l'hex U5, accroupi Commencez les rounds Avantage US

704 • Si 3 cibles actives ou plus sont en vue, entrez dans l'hex H5.
• Si 2 cibles actives ou moins sont en vue, entrez dans l'hex H6.
• Si une cible active est en vue, entrez dans l'hex W2.
• Si aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex W3.

706 • Si une cible active est en vue, entrez dans l'hex H8.
• Si aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex H7.

707 Mettez la **Réaction Spéciale Y** en vigueur pour cet Allemand. Cet Allemand ne tient pas compte de l'instinct de conservation lors de la **Réaction Spéciale Y.** De plus, si la condition 2 ou 3 est en vigueur, passez à la condition 4.

708 • Si la condition 4, 5 ou 6 est en vigueur, annulez la **Réaction Spéciale F** et revenez à la condition actuelle pour les actions de cet Allemand.
• Si la condition 3 est en vigueur, **voir 802.**

709 • Si un véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex K11.
• Si un soldat est en mouvement et qu'aucun soldat US actif ne se trouve dans un rayon de 2 hexs du pont, alors entrez dans l'hex K11.
• Si un soldat est en mouvement et qu'un soldat US est à moins de 2 hexs du pont, alors entrez dans l'hex K10.

710 **[S3]** Activez l'Allemand 86 dans l'hex K11, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 2.

711 • Si 2 soldats US, ou plus, sont actifs dans l'hex, rendez-vous.
• Sinon, restez debout et faites le meilleur tir sur la cible la plus proche. Tombez à plat ventre si un changement de position gratuit est disponible.

712 • Si un Allemand actif se trouve dans le même hex ou dans un hex adjacent, accroupissez-vous et donnez 1 tour à l'Allemand avec le moins de tours. Si au moins 2 Allemands éligibles ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat ayant le plus haut WS. Si tous les Allemands éligibles ont 2 tours, tombez à plat ventre.
• S'il n'y a pas d'Allemands actifs dans le même hex ou dans l'hex adjacent, **voir 801.**

713 Vous voyez la silhouette d'une sentinelle dans l'hex K11. Si vous souhaitez commencer les rounds, **voir 874.** Si vous souhaitez continuer en silence sur la rivière, restez dans les opérations.

714 **1.** Si **S2** ne s'est pas produit, **voir 078.**
2. Si **S7** ne s'est pas produit, **voir 558.**
3. Si **S2** et **S7** se sont produits, passez à la condition 2.

715 **[S5]** Activez l'Allemand 54 dans l'hexagone A6. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 54 reçoit 2 tours pour ce round.

716 • Si les Allemands 63 et 83 sont inactifs, rendez-vous.
• Si les Allemands 63 et 83 sont actifs ou n'ont pas encore été activés, **voir 802.**

717 **1.** Si **S5** et **S7** ne se sont pas produits, **voir 579.**
2. Si **S1** n'a pas eu lieu, **voir 569.**
3. Si **S7** ne s'est pas produit, **voir 631**.
4. Si **S5** n'a pas eu lieu, **voir 497**.
5. Si **S1**, **S5** et **S7** se sont produits, aucun événement.

718 **[S2]** Activez l'Allemand 60 dans l'hex Q10, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 60 reçoit 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

719 Test PC :
• En cas de réussite, **voir 755.**
• En cas d'échec, **voir 879.**

720 • Si un véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex G6.
• Si l'Allemand 49, ou inférieur, est en mouvement, entrez dans l'hex 17.
• Si l'Allemand 50, ou supérieur, est en mouvement, entrez dans l'hex G6.

721 Votre soldat remarque les signes avant-coureurs d'un champ de mines allant de V7 à Y5.

722 **[S4]** Activez les Allemands 46, 43 et 44 dans l'hex A16, debouts. Commencez les rounds.

723 Test PC **(+2) :**
• En cas de succès, **voir 760.**
• En cas d'échec, **voir 759.**

724 L'obus éclairant ***'Starshell'*** se dissipe. Supprimez un obus éclairant de la carte. S'il y en a plus d'un sur la carte, déterminez celui qui est retiré par le hasard.

725 **[S0]** Activez les Allemands 20 et 21, accroupis, dans l'hex H15, à l'intérieur d'un bunker. Placez un marqueur de bunker dans l'hex avec l'entrée tournée vers l'hex H16. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

726 **[S1]** Activez l'Allemand 18 dans l'hex P19, debout. Commencez les rounds.

727 Test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 729.**

728 **[S6]** Activez les Allemands 87 et 88 dans l'hex I19, debouts. Commencez les rounds.

729 **[S0 et S3]** Activez les Allemands 20 et 21 dans l'hex H15, accroupis dans un bunker. Placez un marqueur de bunker dans l'hex avec l'entrée tournée vers l'hex H16. Activez l'Allemand 86 dans K11, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

730 **[S6, S0 et S3]** Activez l'Allemand 86 dans l'hex K11, accroupi. Activez l'Allemand 73 dans l'hex E13, accroupi. Activez les Allemands 20 et 21 dans l'hex H15, accroupis dans un bunker. Placez un marqueur de bunker dans l'hex avec son entrée faisant face à l'hexagone H 16. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

731 Test PC **(+2) :**
• En cas de réussite, **voir 575**.
• En cas d'échec, effectuez un test d'activation **(-1).** En cas de succès, **voir 767.**

732. • Si l'un des mitrailleurs Allemands est inactif, aidez-le à tirer avec la mitrailleuse, **voir 815.**
• Si les 2 mitrailleurs Allemands sont inactifs ou si aucun n'est inactif, **voir 802** avec une arme personnelle.

733 • Si c'est l'Allemand 50 ou supérieur est en mouvement, entrez dans l'hex T14.
• Si c'est l'Allemand 49 ou inférieur est en mouvement, entrez dans l'hex U14.

734 • Si un soldat US actif se trouve dans un rayon de 4 hexs de H15, entrez dans l'hex E13.

• Sinon, entrez dans l'hex F11.

735 **[S1]** Activez l'allemand 18 dans l'hex J1, debout. Commencer les rounds.

736 • Si le soldat est entré dans cet hex depuis l'hex M12, entrez dans l'hex K11.
• Si le soldat est entré dans cet hex à partir de l'hex K11 ou L12, entrez dans l'hex M12.

737 **[S2]** Activez l'Allemand 60 dans l'hex O14, accroupi. Commencez les rounds.

738 Si un soldat US en activité peut voir l'un des hex suivants, **voir 098 :**

1. G10.
2. L12.
3. L10.
4. D17.

739 ***S0 obligatoire.*** Si un soldat US actif occupe un hex du côté ouest de la rivière, **voir 581.**

740 Supprimez les **Réactions Spéciales R, T et V** pour tous les Allemands qui les utilisent.

741 **[S0]** Un soldat voit une Kubelwagen camouflée dans l'hex M4. Placez le marqueur.

742 **1.** Si un soldat US actif occupe un hex du côté Est de la rivière, **voir 597.**
2. Si un soldat US actif occupe un hex du côté Ouest de la rivière, **voir 893.**
3. Aucun événement.

743 Test PC :

• En cas de succès, **voir 637.**
• En cas d'échec, **voir 497.**

744 **[S2]** Activez l'Allemand 6 en V15, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US pouvant voir l'hex V15 sont automatiquement conscients.

745 **[S6]** Un planeur US passe à basse altitude d'Est en Ouest. Vos soldats la voient disparaître de la vue et quelques secondes plus tard, ils entendent un violent bruit de déchirure lorsque le planeur glisse dans la forêt hors de la carte.

746 **[S3]** Activer l'Allemand 16 dans l'hex G5, accroupi. Commencez les rounds. Passez à la condition 3.

747 **[S2]** Activez l'Allemand 6 dans l'hex J15, accroupi. L'Allemand 6 effectue un test PC :

• En cas de succès, avantage allemand.
• En cas d'échec, avantage US.

748 • Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex O7.
• Si un soldat US est en vue, entrez dans l'hex P5.

749 Le soldat US ayant le PC le plus élevé voyant l'hex S13 doit effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 069.**

750 Eau agitée! Effectuez un test PC par canoë, en utilisant le soldat ayant la plus grande DS dans le canoë.

• En cas de succès, vous négociez les rapides. Aucun effet.
• En cas d'échec, **voir 872.**

751 Faites un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 874.**

752 Test d'activation **(+1) :**

• En cas de succès, **voir 710.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC **(+1).** En cas de succès, **voir 874**.

753 Vous voyez à quoi ressemble un bunker dans l'hex L17.

754 **[S2]** Activez l'Allemand 60 dans l'hex Q10, accroupi. Commencer les rounds. Avantage US. Passez à la condition 2.

755 **[S2]** Activez l'Allemand 60 en X6, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Passez à la condition 2.

756 **[S2]** Activez l'Allemand 60 dans l'hex X6, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 60 reçoit 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

757 Placez un marqueur événement. Effectuez un test PC **(-1).** En cas de succès, **voir 880.**

758 Test d'activation **(-1) :**

- En cas de succès, **voir 759**.
- En cas d'échec, **voir 723.**

759 **[S6]** Activez l'Allemand 73 dans l'hex E13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 73 reçoit 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

760 **[S6]** Activez l'Allemand 73 dans l'hex E13, accroupi. Commencez les rounds. Avantage US. Passez à la condition 2.

761 **[S0]** Activez les Allemands 20 et 21 accroupis dans l'hex H15, à l'intérieur d'un bunker. Placez un marqueur de bunker dans l'hex avec sa porte faisant face à l'hex H16. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US pouvant voir l'hex H15 sont automatiquement conscients. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

762

1. Si **S0** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 727.**
2. Si **S3** s'est produit, **voir 574**.
3. Si **S0** s'est produit, **voir 752.**
4. Si **S0** et **S3** se sont produits, aucun un événement.

763

1. Si **S6, S0** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 730.**
2. Si **S6** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 764.**
3. Si **S0** et **S3** ne se sont pas produits, **voir 727.**
4. Si **S6** et **S0** n'a pas eu lieu, **voir 765.**
5. **Si S0** n'a pas eu lieu, **voir 574.**
6. Si **S3** n'a pas eu lieu, **voir 752.**
7. Si **s6** n'a pas eu lieu, **voir 760.**
8. Si **S6, S0** et **S3** ont eu lieu, aucun événement.

764 **[S6 et S3]** Activez l'Allemand 86 dans l'hex. K11 et l'Allemand 73 dans l'hex E13, tous les deux accroupis. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Les Allemands 73 et 86 reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 2.

765 **[S0 et S6]** Activez l'Allemand 73 dans l'hex E13, accroupi. Activez les Allemands 20 et 21 dans l'hex H15, à l'intérieur d'un bunker. Placez un marqueur de bunker sur l'hex avec son entrée faisant face à l'hex H16. Commencez les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

766

- Si le bunker est intact, mettez la **Réaction Spéciale R** en vigueur pour cet Allemand. Cet Allemand entre dans le bunker. Si la **S0** n'a pas eu lieu, **voir 725**.
- Si le bunker est détruit, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale V** pour cet Allemand.

767 **[S5]** Activez les Allemands 65 et 66 accroupis dans l'hex S13, à l'intérieur d'un bunker. Placez un marqueur de bunker sur l'hex avec la porte face à l'hex T13. Commencer les rounds. Avantage Allemand. Passez à la condition 3.

768 Test d'activation **(-1) :**

- En cas de réussite, **voir 884.**
- En cas d'échec, effectuez un test PC **(+2).** En cas de succès, **voir 575.**

769 Effectuez un test d'activation **(+1) :**

- En cas de réussite, **voir 756.**
- En cas d'échec, effectuer un test PC. En cas de succès, **voir 755.**

770

- S'il y a une cible dans un rayon de 3 hexs, mettez-vous debout et lancez la grenade dans l'hex le plus proche contenant le plus grand nombre de soldats US actifs se trouvant à 3 hexs ou moins du bunker. Si à 2 hex ou plus il y a le même nombre de soldats US, déterminez la cible au hasard.
- Si aucune cible n'est disponible dans les 3 hexs ou si aucune grenade n'est disponible, levez-vous et tirez avec votre arme personnelle sur la cible la plus proche.

771 • Si le bunker est intact, mettez la **Réaction Spéciale R** en vigueur pour cet Allemand. Cet Allemand entre dans le bunker. Si **S5** ne s'est pas produit, **voir 767**.
• Si le bunker est détruit, mettez en jeu la **Réaction Spéciale V.**

772 Mettez la **Réaction Spéciale T** en vigueur pour ce soldat.

773 • Si vous entrez dans cet hex et qu'un soldat US actif est en vue, activez la **Réaction Spéciale X** pour cet Allemand.
• Si la **Réaction Spéciale X** a été retirée par un autre paragraphe ou si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex au Nord-Est de cet hex.

774 • Si l'allemand 50 ou supérieur est en mouvement, entrez dans l'hex Q11.
• Si l'allemand 49 ou inférieur est en mouvement, entrez dans l'hex P10.

775 Mettez en vigueur la **Réaction Spéciale V** pour cet Allemand.

776 • Si un soldat US actif est à portée de vue de l'hex S13, entrez dans l'hex S13.
• Si aucun soldat US actif n'est en vue de l'hex S13, entrez dans l'hex T12.

777 • Si vous entrez dans cet hex et que le bunker est intact, mettez en jeu la **Réaction Spéciale R** pour cet Allemand. Si le bunker est détruit, mettez la **Réaction Spéciale V** en vigueur.
• Si la **Réaction Spéciale R ou V** est annulée par un autre paragraphe, entrez dans l'hex T13.

778 **1.** Si un soldat US actif occupe un hex sur ou au Sud de la route de N12 à Y8 (inclus), entrez dans l'hex O13.
2. Si un soldat US actif occupe un hex au Nord de la route de N12 à Y8. , entrez dans l'hex N11.
3. Si aucun soldat US actif ne se trouve du côté Est de la rivière, entrez dans l'hex N12.

779 • Si le soldat est entré dans cet hex à partir de l'hex N12, entrez dans l'hex L11.
• Si le soldat est entré dans cet hex à partir de l'hex L11, entrez dans l'hex N12.

780 • S'il y a un soldat US actif du côté Ouest de la rivière, entrez dans l'hex K10.
• S'il n'y a pas de soldat US actif du côté Ouest de la rivière, entrez dans l'hex L11.

781 1. S'il y a un soldat US actif dans ou au Sud de la route de A6 à L11 (inclus), entrez dans l'hex C8.
2. Sinon, entrez dans l'hex D7.

782 • Si un soldat US actif est à portée de vue de l'hex H15, entrez dans l'hex H15.
• Si aucun soldat US actif n'est à la vue de l'hex H15, entrez dans l'hex I7.

783 • Si aucun soldat US actif n'est sur ou au Nord de route allant de l'hex N12 au Y8 (inclus), entrez dans P4.
• Sinon, entrez dans l'hex P3.

784 **[S4]** Activez les Allemands 27 et 28 dans l'hex S19, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

785 **[S4 et S8]** Activez les Allemands 27, 28, 38 et 39 dans l'hex S19, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

786 **[S8]** Activez les Allemands 38 et 39 dans l'hex A11, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

800 S’allonger à Plat Ventre.

801 S'accroupir, puis tirer le mieux possible sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

802 S'accroupir, puis tirer le mieux possible sur la cible la plus proche Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible..

803 • Si une cible active est visible et que l'Allemand n'est pas dans un hex ouvert, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si une cible active est visible et que l'Allemand est dans un hex ouvert, déplacez-vous aussi vite que possible.
• Si aucune cible active n'est visible, entrez dans un hex ouvert ou rampez dans tout autre type d'hex.

804 • Si vous êtes hors de la vue des US, enlevez l'Allemand de la carte.
• Si vous êtes à la vue des US et que la cible est à 3 hexs ou moins, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si vous êtes à la vue des US et qu’aucune cible n’est située dans un rayon de 3 hexs, tombez à Plat Ventre.

805 • Si vous êtes hors de la vue des US, enlevez l'Allemand de la carte.
• Si vous êtes à la vue des US et qu'une cible se trouve dans un rayon de 4 hexs, rendez-vous.
• Si vous êtes à la vue des US et qu’aucune cible n’est située dans un rayon de 4 hex, tombez à Plat Ventre.

806 Courez dans un hex ouvert, rampez dans n’importe quel autre type d’hex. Arrêtez de bouger et laissez-vous tomber à Plat Ventre si un changement de position gratuit est disponible et hors de la vue d’un soldat US actif. S'il est hors de vue des US à la fin du round, enlevez l'Allemand de la carte.

807 • Si une cible active est en vue, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si aucune cible active n'est en vue, courez dans un hex ouvert ou rampez dans un autre type d'hex. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

808 • Si aucune cible active n'est en vue, accroupissez-vous.
• Si 1 ou 2 cibles actives sont en vue, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si 3 cibles actives ou plus sont en vue, tombez à Plat Ventre.

809 Bougez le plus vite possible; tombez à Plat Ventre après le mouvement (dépensez 1 point de mouvement pour le faire, si nécessaire).

810 **1.** Si à moins de 2 hexs d'un ennemi tué, évanoui ou d'un soldat ami, et qu’on ne voit pas une cible active, courez vers la victime et prenez son arme. Revenez ensuite dans l’hex occupé par votre soldat avant de prendre l’arme.
2. Si vous voyez une cible active, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir.
3. s'accroupir.

811 • Si vous voyez une cible active, rendez-vous.
• Sinon, tombez à Plat Ventre.

812 **1.** Si un soldat US actif est dans l'hex, faites un corps à corps pour tuer.
2. Si un soldat US actif est adjacent par un côté d'hex traversable et qu'une grenade est disponible, accroupissez-vous et lancez la grenade. ***Exception : Si un autre Allemand est dans l'hex, chargez pour un corps à corps pour tuer***.
3. Si une cible active est en vue et qu'aucun Allemand n'est dans l'hex de cible, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir.
4. Déplacez-vous et tirez si des cibles actives deviennent visibles pendant le mouvement.

813 • Si plus de 2 cibles actives sont visibles, rendez-vous.
• Sinon, **voir 802.**

814 Conduire le véhicule lentement.

815 S'accroupir, puis tirer avec à la mitrailleuse ou aider au tir. Effectuez le meilleur tir sur toute cible active dans un rayon de 3 hexs. Sinon, tirez sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible. Si la MG manque de munitions, tirez avec la deuxième arme.

816 Ignorer la **Réaction d'instinct de conservation**. Lancez un nouveau Dé d'action Allemand et se référer à la colonne d'action applicable pour ce soldat.

817 **1.** Si un soldat US est dans une case adjacente et qu'une grenade est disponible, **voir 818**.
2. Si aucune cible active n'est visible, accroupissez-vous.
3. Si une cible est visible, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche.
4. Si vous êtes à court de munitions mais muni de grenades, **voir 818.**
5. Si vous êtes à court de munitions et de grenades et que vous voyez une cible active, rendez-vous.

818 S'accroupir, puis lancer la grenade sur la cible la plus proche. Tombez à Plat Ventre, après le lancer, si un changement de position gratuit est disponible. Si aucune cible n'est disponible ou si la cible la plus proche se trouve dans le même hex, accroupissez-vous.

819 • Si la grenade est disponible et que la cible est proche, lancez-la sur la cible la plus proche. Tombez à Plat Ventre, après le lancer, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si aucune grenade n'est disponible ou qu'aucune cible n'est à sa portée, courez dans un hex ouvert, rampez dans un autre type d'hex.

820 **1.** Si aucune cible active n'est en vue, courez dans un hex ouvert ou rampez dans un autre type d'hex.
2. Si une cible active est en vue et que l'Allemand se trouve dans un hex avec ou à proximité d'un autre Allemand actif tombez à Plat Ventre.
3. Rendez-vous.

821 • Si vous voyez une cible active, tombez à Plat Ventre.
• Si aucune cible active n'est en vue, courez dans un hex ouvert ou à l'intérieur, rampez dans un autre type d'hex.

822 • Si un Allemand actif est dans le même hex ou dans un hex adjacent, accroupissez-vous et donnez un tour à l'Allemand qui a le moins de tours dans ce même hex ou dans l'hex adjacent. Si au moins 2 Allemands éligibles ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat avec la compétence d'arme la plus élevée. Si tous les Allemands disponibles ont 2 tours, **voir 801.**
• Si aucun Allemand actif n'est dans le même hex ou dans un hex adjacent, courez dans un hex ouvert ou rampez dans un autre type d'hex.

823 • Si un autre Allemand actif est dans l'hex, tombez à Plat Ventre.
• Si aucun autre Allemand actif est dans l'hex, allez dans un hex ouvert ou rampez dans un autre type d'hex.

824 S'accroupir, puis tirer au mieux sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible. Exception : Si cette cible a déjà été visée pendant ce round et qu'une autre cible est visible, tirez sur la deuxième cible.

825 S'accroupir et tirer instinctivement sur autant de cibles que possible, en commençant par la plus proche, puis la plus facile.

826 • Si le véhicule a été visé, conduisez vite.
• Si le véhicule n'a jamais été ciblé, conduisez lentement.

827 Conduire le véhicule rapidement.

828 Conduire le véhicule rapidement.

829 • Si une seule cible active est visible, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Sinon, tombez à Plat Ventre.

830 • Si vous êtes dans un hex ouvert, déplacez-vous aussi vite que possible.
• Si vous êtes dans un autre type d'hex ou si vous entrez dans un autre type d'hex pendant le mouvement, vous tombez à Plat Ventre.

831 • Si un Allemand est actif dans le même hex ou dans un hex adjacent, accroupissez-vous et donnez un tour à l'Allemand qui a le moins de tours Si 2 Allemands admissibles, ou plus, ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat avec le WS le plus élevé. Si tous les Allemands éligibles ont 2 tours, **voir 801.**
• Si aucun autre Allemand actif ne se trouve dans le même hex ou dans un hex adjacent, tombez à Plat Ventre.

832 • Si un Allemand actif est dans le même hex ou dans un hex adjacent, accroupissez-vous et donnez un tour à l'Allemand avec le moins de tours. Si 2 Allemands admissibles, ou plus, ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat avec le WS le plus élevé. Si tous les Allemands éligibles ont 2 tours, **voir 801.**

• S'il n'y a pas d'autres Allemands actifs dans le même hex ou un hex adjacent, **voir 801.**

833 **1.** Si un soldat US actif dans l'hex, Close Combat pour tuer.

2. Si le soldat US actif est adjacent par un côté d'hex traversable et qu'une grenade est disponible, accroupissez-vous et lancez la grenade. ***Exception : Si l'Allemand est actif dans l'hex US, chargez avec Close Combat pour tuer***.

3. Si une cible active est en vue, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir.

4. Tombez à Plat Ventre.

834 • Si vous vous trouvez dans un hex avec un véhicule Allemand actif, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si vous ne vous trouvez pas dans un hex avec un véhicule Allemand actif, **voir 803.**

835 • Si un Allemand actif se trouve dans un rayon de 2 hexagones, donnez un tour à l'allemand avec le moins de tours. Si au moins 2 Allemands éligibles ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat le plus proche d'un soldat US actif (plus grand WS si toujours à égalité). Si tous les Allemands éligibles ont 2 tours, **voir 801.**

• Si aucun autre Allemand actif ne se trouve dans un rayon de 2 hexagones, **voir 801**,

836 • Si vous n'êtes pas en vue d'un US, enlevez l'Allemand de la carte.

• Si vous êtes en vue d'un soldat US et sur un terrain dégagé, déplacez-vous le plus rapidement possible. Tombez à Plat Ventre, après le déplacement, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si vous êtes en vue d'un soldat US et sur un terrain non dégagé, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

837 • Si vous êtes hors de vue des US, enlevez l'Allemand de la carte.

• Si vous voyez un US, déplacez-vous le plus rapidement possible. Tombez à Plat Ventre dans le premier hex non dégagé entré.

838 Courez dans un hex dégagé, rampez dans tout autre type d'hex. Arrêtez le mouvement et tombez à Plat Ventre si vous entrez dans un hex non construit, hors de la vue US. S'il est hors de vue US à la fin du tour, retirez l'allemand de la carte.

839 • Si un soldat US actif est dans l'hex, Close Combat pour tuer.

• Si aucune cible active ne se trouve dans l'hex, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche.

840 Ne rien faire.

841 Si 3 cibles actives, ou plus, sont visibles, **voir 800.** Sinon, **voir 815.**

842 Accroupissez-vous puis effectuez un tir instinctif avec un fusil. Tombez à Plat Ventre après le tir.

843 Si aucun autre Allemand actif ne se trouve dans le même hex et que plus d'un soldat US actif est en vue, rendez-vous. Sinon, **voir 815.**

844 Si aucun soldat US à l'Est de la rangée d'hexs M n'est en vue, allez à l'hex N6, appliquez la **Réaction Spéciale D.**

856 • Si vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, restez debout et faites le meilleur tir possible sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si vous n'êtes pas à l'intérieur d'un bâtiment, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

857 • Si vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, restez debout et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche.

• Si vous n'êtes pas à l'intérieur d'un bâtiment, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

858 • Si aucune cible n'est en vue, accroupissez-vous.

• Si vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment et que 1 ou 2 cibles sont en vue ou occupent des hexs adjacents, restez debout et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si vous n'êtes pas à l'intérieur d'un bâtiment et que 1 ou 2 cibles sont en vue, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si 3 cibles actives ou plus sont en vue, tombez à Plat Ventre.

859 • Si 1 soldat US actif est dans l'hex, Close Combat pour tuer.

• Si aucune cible active n'est dans l'hex et que l'Allemand occupe un bâtiment, restez debout et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si aucune cible active n'est dans l'hex et que l'Allemand n'occupe pas de bâtiment, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus proche.

860 • Si les Allemands occupent un bâtiment, se tenir debout et effectuez des tirs instinctifs sur autant de cibles que possible, en commençant par la plus proche, puis la plus facile. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.

• Si les Allemands n'occupent pas de bâtiment, accroupissez-vous et effectuez des tirs instinctifs sur autant de cibles que possible, en commençant par la plus proche, puis la plus facile.

861 • Si un Allemand est actif dans le même hex ou dans un hex adjacent, accroupissez-vous et donnez 1 tour à l'Allemand avec le moins de tours. Si 2 Allemands admissibles, ou plus, ont le même nombre de tours, donnez-le au soldat avec le WS le plus élevé. Si tous les Allemands éligibles ont 2 tours, **voir 856.**

• Si aucun autre Allemand actif ne se trouve dans le même hex ou dans un hex adjacent, **voir 856.**

862 • Si aucune cible active n'est en vue, avancez aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre si une cible active est en vue et si un changement de position gratuit est disponible.

• Si une cible active est en vue et que le soldat occupe un hex dégagé, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre après le mouvement (dépensez 1 point de mouvement pour le faire, si nécessaire).

• Si une cible active est en vue et que le soldat occupe un hex non dégagé, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir sur la cible la plus facile.

863 • Si aucune cible active n'est en vue, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre si une cible active en vue et qu'un changement de position gratuit est disponible.

• Si une cible active est en vue et que le soldat occupe un hex dégagé, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre dans le premier hex non dégagé où l'on entre (dépensez 1 point de mouvement pour le faire, si nécessaire). Si vous n'entrez dans aucun hex non dégagé, Tombez à Plat Ventre dans le dernier hex entré (encore une fois, dépensez 1 MP si nécessaire).

• Si une cible active est en vue et que le soldat occupe un hex non dégagé, **voir 869.**

864 • Si aucune cible active n'est en vue, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre, après le mouvement si une cible active est en vue et si un changement de position gratuit est disponible.

• Si une cible est active en vue, restez debout et effectuez un tir instinctif sur la cible la plus proche. Puis déplacez-vous le plus rapidement possible, en dépensant jusqu'à la moitié de votre la MPA du soldat (arrondi à l'inférieur). Tombez à Plat Ventre, après le mouvement, si un changement de position gratuit est disponible.

865 • Si aucune cible active n'est en vue, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre, après le mouvement si une cible active est en vue et si un changement de position gratuit est disponible.

• Si 1 ou 2 cibles actives sont en vue, accroupissez-vous et effectuez un tir visé sur la cible la plus proche.

• Si 3 cibles actives, ou plus, sont en vue, Tombez à Plat Ventre.

866 • Si aucune cible active n'est en vue, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre, après le mouvement si une cible active est en vue et si un changement de position gratuit est disponible.

• Si 1 ou 2 cibles actives sont en vue, déplacez-vous le plus rapidement possible. Tombez à Plat Ventre dans le premier hex non dégagé où vous entrez (dépensez 1 point de mouvement pour le faire, si nécessaire). Si vous n'entrez dans aucun hex non dégagé, tombez à Plat Ventre dans le dernier hex entré dépensez 1 MP si nécessaire).

• Si 3 cibles actives, ou plus, sont en vue, accroupissez-vous et tirez instinctivement sur autant de cibles que possible, en commençant par la plus proche, puis la plus facile.

867 • Si aucune cible active n'est en vue, déplacez-vous aussi vite que possible. Tombez à Plat Ventre, après le mouvement si une cible active est en vue et si un changement de position gratuit est disponible.

• Si cible est en vue, déplacez-vous le plus rapidement possible. Tombez à Plat Ventre dans le premier hex non dégagé où vous entrez (dépensez 1 point de mouvement pour le faire, si nécessaire). Si vous n'entrez dans aucun hex non dégagé, tombez à Plat Ventre dans le dernier hex entré dépensez 1 MP si nécessaire).

868 Déplacez-vous aussi rapidement que possible. Tombez à Plat Ventre à la fin du mouvement si un changement de position gratuit est disponible et qu'un soldat US actif est en vue.

869
• Si une grenade est disponible et si un soldat US actif est dans les 3 hexs, restez debout et lancez la grenade.
• Si une grenade n'est pas disponible ou si la cible est à au moins 4 hexs, **voir 801.**

870
1. Si **S1** ne s'est pas produit, **voir 573.**
2. Si **S2** ne s'est pas produit, **voir 069.**
3. Si **S3** ne s'est pas produit, **voir 559.**
4. Si **S8** ne s'est pas produit, lancez un dé. Si le résultat est Pair, **voir 988.** Si le résultat est Impair, **voir 738.**
5. Si les Allemands 63 et 83 sont inactifs, passez à la Condition 5.
6. Aucun événement.

871
• Si une cible est en vue, entrez dans l'hex X6.
• Si aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex X5.

872 Votre canoë commence à tanguer! Le soldat dans le canoë qui a la plus grande DS doit effectuer un test d'accident
• En cas de succès, vous contrôlez le canoë.
• En cas d'échec, vous perdez le contrôle du canoë et il se renverse! Tout le matériel stocké dans le canot est perdu et le canot coule. L'équipement personnel n'est pas perdu. Les soldats dans le canoë sont placés sur un hex de votre choix, adjacent à cet hex. Faites un contrôle de paragraphe pour cet hex.

873.
1. Si **S9** ne s'est pas produit, lancez un dé. Si le résultat est Impair, **voir 598.** Si le résultat est Pair, **voir 085**.
2. Si **S1** ne s'est pas produit, lancez un dé. Si le résultat est impair, **voir 726.** Si le résultat est Pair, **voir 735.**
3. Si **S1** et **S9** se sont produits, aucun événement.

874 **[S3]** Activez l'Allemand 86 dans l'hex K11, debout. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US qui voient l'hex K11 sont automatiquement conscients. Passez à la condition 2.

875 **[S3]** Activez l'allemand 4 dans l'hex D19. Commencez les rounds. Avantage Allemand. L'Allemand 4 reçoit 2 tours pour ce round.

876 Champ de mines! Effectuez la procédure des champs de mines. Si des mines explosent, passez à la condition 2.

877 Placez un marqueur d'événement. Effectuez un test PC **(+1) :**
• Si l'opération réussit, **voir 570.**
• En cas d'échec, **voir 753.**

878 Test PC :
• En cas de réussite, **voir 754.**
• En cas d'échec, **voir 571.**

879 Effectuez un test d'activation **(+1).** En cas de succès, **voir 756.**

880 Votre soldat remarque les signes avant-coureurs d'un champ de mines s'étendant de l'hex O19 à l'hex S9.

881 Effectuez un test d'activation **(-1) :**
• En cas de réussite, **voir 725.**
• En cas d'échec, effectuez un test PC. En cas de succès, **voir 761.**

882 Placer un marqueur d'événement. Effectuez un tes PC **(+1).** En cas de succès, **voir 761.**

883
1. Si **S6** et **S0** ne se sont pas produits, **voir 765.**
2. Si **S0** s'est produit, **voir 723.**
3. Si **S6** s'est produit, **voir 725.**
4. Si **S6** et **S0** se sont produits, pas d'évènement.

884 **[S5]** Activez les Allemands 65 et 66 debouts dans l'hex S13, à l'intérieur d'un bunker. Placez le marqueur de bunker sur l'hex avec la porte face à l'hex T13. Commencez les rounds. Avantage US. Tous les soldats US pouvant voir l'hex S13 sont automatiquement conscients. Tous les soldats US conscients, qui ne paniquent pas, reçoivent 2 tours pour ce round. Passez à la condition 3.

885 Mettez la **Réaction Spéciale Y** en vigueur pour cet Allemand.

886 **1.** Si **S6** ne s'est pas produit, **voir 745.**
2. Si **S8** ne s'est pas produit, lancez un dé. Si le résultat est Pair, **voir 988.** Si le résultat est Impair, **voir 738.**
3. Si **S9** ne s'est pas produit, lancez un dé. Si le résultat est Pair, **voir 051.** Si le résultat est Impair, **voir 599**.
4. Si **S6** s'est produit, **voir 097.**
5. Aucun événement.

887 • Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex K12.
• Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex L11.

888 • Si le soldat est entré dans cet hex venant de l'hex O12, entrez dans l'hex M12.
• Si le soldat est entré dans cet hex venant de l'hex M12, entrez dans l'hex O12.

889 1. S'il y a un soldat US actif sur ou au Nord de la route allant de l'hex A6 au L11 (inclus), entrez dans l'hex G7.
2. S'il y a un soldat US actif est au Sud de la route allant de l'hex A6 à l'hex L11, entrez dans l'hex F7.
3. S'il n'y a pas de soldats US en activité du côté Ouest de la rivière, entrez dans l'hex G9.

890 • Si vous venez d'entrer dans cet hex et que le bunker est intact, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale R** pour cet allemand. Si le bunker est détruit, mettez la **Réaction Spéciale V** en vigueur.
• Si les **Réactions Spéciales R ou V** sont retirées de l'effet par un autre paragraphe, entrez dans l'hex H16.

891 • Si aucun soldat US actif n'est sur ou au Nord de la route allant de l'hex N12 à Y8 (inclus), entrez dans Q6.
• Sinon, entrez dans l'hex R6.

892 Éliminez les **Réactions Spéciales X et Y** pour tous les Allemands qui les utilisent.

893 • Si **S4** n'a pas eu lieu, **voir 895.**
• Si **S4** s'est produit, **voir 786.**

894 **[S8]** Activez les Allemands 38 et 39 dans l'hex S19, debouts. Commencez les rounds. Avantage Allemand.

895 **[S4 et S8]** Activez les Allemands 27, 28, 38 et 39 dans l'hex A11, debouts. Commencer les rounds. Avantage Allemand.

896 **1.** Si un soldat US actif occupe un hex du côté Ouest de la rivière, **voir 893.**
2. Si un soldat US actif occupe un hex du côté Est de la rivière, **voir 597**.
3. Aucun événement.

897 Si un soldat US actif peut voir l'hex E6, **voir 899.**

898 **[S0]** Un vilain dragon, avec du sang qui coule de ses dents, pénètre sur la carte depuis le Nord dans l'hex Tl. Il a faim de viande et veut votre équipe pour son prochain repas. Vos hommes attirent son attention avec des tirs de fusil. Puis le sergent crie "Pas de repas gratuit aujourd'hui" comme il le vise avec un bazooka entre les yeux.

899 **[S7]** Un char Sherman détruit est dans l'hex E6. Placez une épave de Sherman.

900 Conduisez lentement. Tirez au canon si une cible active est dans le bâtiment ou un véhicule US actif est en vue. Préparez le canon s'il ne peut pas tirer. Si le canon est préparé et qu'aucune cible n'est visible, tirez instinctivement avec la mitrailleuse coaxiale sur la cible la plus proche. Tirez instinctivement avec la mitrailleuse de caisse sur la cible la plus proche.

901 • Si une ou plusieurs cibles actives sont en vue, **voir 910.**
• Si aucune cible active n'est en vue, **voir 906.**

902 • Si une ou plusieurs cibles actives sont en vue, fermez les écoutilles. Si elles sont déjà fermées, **voir 900.**
• Si aucune cible active n'est en vue, ouvrez-les. Si déjà ouvertes, **voir 906.**

903 • Si la DS est égale ou supérieure à 6, conduisez rapidement le véhicule et préparez le canon s'il n'est pas préparé.
• Si la DS du conducteur est inférieure à 6, conduisez lentement et préparez le canon s'il n'est pas préparé.

904 Tirez instinctivement avec la mitrailleuse de caisse sur la cible la plus proche. Tirez au canon si une cible active est dans un bâtiment ou un si un véhicule US actif est en vue. Préparez le canon s'il ne peut pas tirer.

905 • Si 2 cibles actives ou plus sont visibles, fermez les écoutilles. Si elles sont déjà fermées, **voir 900.**
• Si une cible active est en vue, **voir 910.**
• Si aucune cible active n'est en vue, ouvrez les écoutilles. Si déjà ouvertes, **voir 906.**

906 Conduisez le véhicule rapidement. Tirez instinctivement avec la mitrailleuse de caisse sur la cible la plus proche. Préparez le canon s'il n'est pas préparé.

907 • Si 3 cibles actives, ou plus sont visibles, fermez les écoutilles. Si déjà fermées, **voir 910.**
• Si 1 ou 2 cibles actives sont en vue, **voir 900**.
•Si aucune cible active n'est en vue, ouvrez les écoutilles. Si déjà ouvertes, **voir 900.**

908 Tirer avec la mitrailleuse de caisse sur la cible la plus proche.

909 • Si au moins une cible active est en vue, fermez les écoutilles. Si déjà fermées, **voir 904**.
• Si aucune cible active n'est en vue, **voir 827.**

910 Tirez avec la mitrailleuse de caisse sur la cible la plus proche. Tirez du canon sur une cible active dans le bâtiment ou sur un véhicule US actif, s'il est en vue. Préparez le canon s'il ne peut pas tirer. Si le canon est préparé et qu'aucune cible pour ce canon n'est en vue, effectuez un tir ajusté avec la MG coaxiale sur la deuxième cible la plus proche.

911 • Si dans l'hex J13, **voir 824.**
• Dans le cas contraire, **voir 803.**

912. • Si dans l'hex E11 ou K7, **voir 824.**
• Dans le cas contraire, **voir 803**.

913. **1.** Si un soldat US actif occupe l'hex T8, **voir 802.**
2. Si 3 soldats Allemands, ou plus, ont été tués, sont évanouis ou capturés, rampez dans l'hex N5. Passez à la condition 4.
3. Voir 802.

914. **1.** Si un soldat US actif occupe l'hex T8, **voir 802.**
2. Si 3 soldats US, ou plus, sont en vue, rampez dans l'hex N5. Allez à la condition 4.
3. Voir 802.

915 • Si un soldat US est en vue, **voir 801**.
• Sinon, **voir 830.**

916 • Si vous vous trouvez dans un hex de bâtiment ou de forêt, **voir 802**.
• Sinon, **voir 830**.

917 • Si vous êtes dans un hex de bâtiment, **voir 801.**
• Sinon, **voir 803.**

918 • Si vous êtes dans un hex d'activation, **voir 801.**
• Sinon, **voir 836.**

919 • Si dans un hex d'activation, **voir 802.**
• Sinon**, voir 837**

920 • En cas d'activation, **voir 802.**
• Sinon, **voir 809.**

921 Conduisez lentement. Tir instinctif avec la MG sur la cible la plus proche. Le canon tire si une cible active dans un bâtiment ou un véhicule US actif qui est en vue. Préparez le canon s'il ne tire pas.

922 Conduisez rapidement le véhicule. Tirez instinctivement avec la MG sur la cible la plus proche. Préparez le canon s'il n'est pas préparé.

923 • Si 2 cibles actives, ou plus, sont visibles, fermez les écoutilles. Si déjà fermées, **voir 921.**
• Si une cible active est en vue, **voir 924.**
• Si aucune cible active n'est en vue, ouvrez-les. Si elles sont déjà ouvertes, **voir 922.**

924 Tir visé avec la MG sur la cible la plus proche. Tirez au canon sur une cible active dans un bâtiment ou sur un véhicule US actif, s'il est en vue. Préparez le canon s'il ne tire pas.

925 • Si une ou plusieurs cibles actives sont en vue, fermez les écoutilles. Si déjà fermées, **voir 921**
• Si aucune cible active n'est en vue, ouvrez-les. Si elles sont déjà ouvertes, **voir 922**.

926 S'accroupir et effectuer un tir instinctif. Puis **voir 507.**

927 Tomber à Plat Ventre puis **voir 507.**

928 • Si aucun Allemand actif ne se trouve dans le même hex ou dans un hex adjacent et si aucun soldat US actif n'est en vue, déplacement aussi rapide que possible et mettez en vigueur la Réaction Spéciale A pour l'Allemand.
• Sinon, **voir 801.**

929 Si vous vous trouvez dans un hex de bâtiment, **voir 930.** Si vous vous trouvez dans un autre hex, tombez à Plat Ventre.

930 S'accroupir, puis :
1. Si aucun soldat US actif n'est visible depuis la porte Nord et que le pont est intact, courez dans l'hex L12 et mettez en vigueur la **Réaction Spéciale B** pour cet Allemand.
2. Si aucun soldat US actif n'est visible depuis la fenêtre sud, passez dans l'hex L13 puis dans l'hex K14 et mettez en vigueur la **Réaction Spéciale B** pour cet Allemand.
3. Voir 802.

931 Si 3 cibles actives ou plus, sont visibles, déplacez-vous vers l'hex N6. S'il est hors de vue des US à la fin du tour, retirez l'Allemand de la carte.

932. • Si dans un hex de bois, **voir 844.**
• Si dans un bâtiment**, voir 802.**

933 • Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex U4.
• Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex T5.

950 • Si l'Allemand 2 est actif, **voir 802.**
• Si l'Allemand 2 est inactif et qu'une cible active est visible depuis la porte Sud, accroupissez-vous et tirez sur la cible la plus proche.
• Si l'Allemand 2 est actif et qu'aucune cible active n'est visible depuis la porte Sud, dirigez-vous vers l'hex K15 et mettez-vous à Plat Ventre. Si ce mouvement est accompli, mettez en vigueur la Réaction Spéciale K.

951 • Si aucun US actif ne peut voir l'Allemand 10, retirez-le de la carte.
• Sinon, rampez d'un hex et restez couché si un changement de position libre est disponible. ***Exception: si vous êtes dans l'hex N13, tombez à Plat Ventre.***

952 • Si un Allemand n'a pas encore tiré ou s'il a déjà été visé, **voir 806**.
• Si un allemand a déjà été visé, **voir 953.**

953 • Si une cible active en vue, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir. Tombez à Plat Ventre après le tir si un changement de position gratuit est disponible. Si dans l'hex K7, les cibles visibles à travers la fenêtre Est sont la priorité.
• Si aucune cible active n'est en vue, **voir 806**.

954 S'accroupir et faites le meilleur tir. . Tombez à Plat Ventre après le tir si un changement de position gratuit est disponible. Si une cible est visible depuis la fenêtre Est, activez la **Réaction Spéciale** A pour cet Allemand.

955 • Si l'Allemand a été la cible de plus de 2 soldats US ou a été la cible d'une attaque à la grenade, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale A,** relancez immédiatement le Dé d'action Allemand et suivez la nouvelle instruction.
• Sinon, **voir 801.**

956 • Si l'allemand 10 est actif, **voir 802.**
• Si l'allemand 10 est inactif, appliquez la **Réaction Spéciale A**, relancez immédiatement lz D » d'action Allemans et exécutez la nouvelle instruction.

957 • Si la cible est visible depuis la porte, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir.
• Si aucune cible n'est visible depuis la porte, courez dans un hex dégagé, rampez dans un autre type d'hex. Mettez la Réaction Spéciale D en vigueur pour cet Allemand.

958 • Si une cible est visible depuis la porte, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir.
• Si une cible n'est pas visible de la porte, dirigez-vous vers l'hex L6, tombez à Plat Ventre et mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur pour cet Allemand.

959 • Si une cible active se trouve dans un rayon de 3 hexs, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir avec votre Luger. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Sinon, **voir 815.**

960 • Si l'Allemand 49 est tué ou évanoui et si aucune cible active n'est en vue, rampez. Mettez la **Réaction Spéciale E** en vigueur pour cet Allemand.
• Sinon, couchez-vous à Plat Vente.

961 • Si l'Allemand 5 est tué ou évanoui et si aucune cible active n'est en vue, rampez. Mettez la **Réaction Spéciale F** en vigueur pour cet Allemand.
• Sinon, couchez-vous à Plat Ventre.

962 • Si l'Allemand 49 est tué ou évanoui et si au moins une cible active est en vue, rendez-vous.
• Sinon, **voir 815.**

963 Dans un hex dégagé courez ou dans un autre type d'hex rampez. Si le mouvement commence en K7, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale A**. Sinon, mettez la **Réaction Spéciale B** en vigueur.

964 Dans un hex dégagé courez ou dans un autre type d'hex rampez. Si le mouvement commence en J13, mettez la **Réaction Spéciale K** en vigueur. Sinon, mettez la **Réaction Spéciale D** en vigueur.

965 • Si une cible active se trouve dans un rayon de 5 hexs, accroupissez-vous, effectuez le meilleur tir avec votre Luger sur la cible la plus proche. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Si aucune cible n'est dans un rayon de 5 hexs, couchez-vous sur le ventre.

966 • S'il est dans l'hex N12, **voir 815.**
• Sinon, **voir 813**.

967 • Si dans l'hex N12, **voir 815.**
• Sinon, **voir 820.**

968 • Si dans l'hex N12, **voir 815.**
• Sinon, **voir 818.**

969 • Si une cible active se trouve dans un rayon de 7 hexs, accroupissez-vous et effectuez le meilleur tir. Tombez à Plat Ventre, après le tir, si un changement de position gratuit est disponible.
• Sinon, **voir 822.**

970 • Si les Allemands 37 ou 50 sont tués ou évanouis ou hors de cet hex, rampez.
• Sinon, **voir 801.**

971 • S'il n'y a pas de cibles actives dans l'hex, mettez-vous à Plat Ventre
• Si 1 ou 2 cibles actives sont dans l'hex, Corps à Corps pour tuer.
• Si 3 cibles actives, ou plus, se trouvent dans l'hex, rendez-vous.

972 **1.** Si vous êtes dans l'hex P5 et que la voiture d'état-major n'est pas détruit, accroupissez-vous et rampez dans l'hex P6.

2. Si dans l'hex P6 et que la voiture d'état-major n'est pas détruite, entrez dans la voiture.

3. Si dans la voiture d'état-major, si le conducteur est actif et si le véhicule d'état-major n'est pas détruit, activez la **Réaction Spéciale C** pour les Allemands 7 et 13 et relancez le Dé d'action pour cette action. Puis entrez dans l'hex P7 si la voiture d'état-major est entrée par Y8.

4. Si le conducteur de la voiture d'état-major est inactif mais que la voiture d'état-major n'est pas détruite, L'Allemand 7 conduit la voiture à l'aide de sa DS et de la colonne **Réaction spéciale C** de la carte de l'Allemand 13. Puis entrez dans l'hex P7 si la voiture d'état-major est entrée par Y8.

5. Voir 832.

973 **Voir 037.**

974 Mettez **la Réaction Spéciale B** en vigueur et tombez à Plat Ventre si un changement de position gratuit est disponible ou dépensez 1 point de mouvement disponible.

976 • Si un soldat US actif est en vue, entrez dans l'hex J9.
• Si aucun soldat US actif n'est en vue, entrez dans l'hex H9.

977 L'officier utilise la radio. Passez à la condition 3.

978 • Si les Allemands 24 et 42 sont inactifs, entrez dans l'hex R14.
• Si **S0** n'a pas eu lieu, **S0** se produit. Activez les Allemands 24 et 42, accroupis dans l'hex S14. Appliquez les **Réactions Spéciales Q** aux Allemands 13, 24 et 42 et n'utilisez pas la colonne d'instinct de conservation pour eux.
• Si S0 est survenu et que les Allemands 24, 42, ou les deux, sont actifs, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale Q** pour les Allemands 13, 24 et 42 et n'utilisez pas la colonne d'instinct de conservation pour eux.

979 Si aucun soldat US actif ne peut voir l'hex G5, **voir 746.**

980 Votre soldat se trompe; il ne voit rien.

981 ***S5 requis.*** Passez à la condition 3.

983 **Voir 984**.

984 • Si l'Allemand 7 est inactif, entrez dans l'hex P7.
• Si **S6** ne s'est pas produit, **S6** se produit. Activez l'Allemand 7 accroupi dans l'hex P5. Mettez la **Réaction Spéciale X** en vigueur pour les Allemands 7 et 13 et n'utilisez pas la colonne d'instinct de conservation pour l'un ou l'autre.
• Si **S6** s'est produite et que l'allemand 7 est actif, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale X** pour les Allemands 7 et 13 et n'utilisez pas la colonne d'instinct de conservation pour les deux.

985 Un soldat US, déterminé au hasard, qui s'est évanoui pendant son saut meurt à la suite de ses blessures. Cet événement ne peut se produire qu'une fois par mission. Ignorez ce paragraphe après le décès du premier soldat.

986 **Voir 978.**

987 **1.** Si un soldat US actif peut voir l'hex L14 et que L14 n'est pas occupé par les US, **voir 591.**
2. Si un soldat US actif peut voir l'hex J15 et que J15 n'est pas occupé par les US, **voir 747**.
3. Aucun effet.

988 Si un soldat US actif peut voir l'un des hex suivants, **voir 073:**
1. B12.
2. E11
3. G17.
4. K15.

989 • Si le soldat 50, ou inférieur, se déplace, entrez dans l'hex 012.
• Si le soldat 51, ou supérieur, se déplace, entrez dans l'hex 013.

990 • Si un véhicule se déplace, entrez dans l'hex P12.
• Si un soldat est en mouvement et qu'une cible active est en vue, entrez dans l'hex 014.
• Si un soldat est en mouvement et qu'aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex P13.

991 • Si un véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex P14.
• Si un soldat bouge et qu'une cible active est en vue, entrez dans l'hex 016.
• Si un soldat est en mouvement et qu'aucune cible active n'est en vue, entrez dans l'hex P14.

992 [S2] Une voiture d'état-major Allemande entre en scène! Activer l'Allemand 13 dans l'hex Y8. Commencer les rounds.

993 • Si vous êtes dans la condition 1 ou 2, **voir 977.**
• Si dans la condition 3 ou 4, **voir 839.**

994 • Si une cible active est en vue dans un rayon de 6 hexs, entrez dans l'hex R17.
• Si aucune cible active n'est en vue dans un rayon de 6 hexs, entrez dans l'hex R16.

995 • Si un véhicule est en mouvement, entrez dans l'hex W14.
• Si un soldat se déplace et qu'une cible active est en vue dans un rayon de 6 hexs, entrez dans l'hex W15. Si le soldat se déplace et qu'aucune cible active n'est en vue dans un rayon de 6 hex, entrez dans l'hex W14.

996 [S2] Une voiture d'état-major Allemande entre en scène! Activez l'Allemand 13 dans l'hex Y16. Commencez les rounds.

997 • Si une cible active est en vue dans les 7 hexs, entrez dans l'hex V15.
• Si aucune cible active n'est en vue dans un rayon de 7 hexs, entrez dans l'hex U15.

998 Si ce jeu n'est jamais publié, lancez un dé :
0,1 : Bob tue John pour avoir changé sa conception d'***Ambush!***
2,3 : John tue Eric pour avoir changé sa conception d'***Ambush!***
4,5 : Mark tue John pour ne pas avoir terminé sa conception d'***Ambush!***
6,7 : Eric tue Mark pour lui avoir assigné la conception d'***Ambush!***
8,9 : Bob, John, Eric et Mark torturent et finissent par tuer Mike pour avoir eu l'idée de faire la conception d'***Ambush!*** en premier lieu.

999 • Si un soldat US actif est visible de la porte, activez la **Réaction Spéciale A** et entrez dans l'hex J12.
• Si aucun soldat US actif n'est en vue depuis la porte, mettez en vigueur la **Réaction Spéciale A** et entrez dans l'hex J14.

1000 ***Un pont de pierre*** peut être détruit de 2 façons : avec un bazooka ou avec des charges explosives. Pour le détruire avec un bazooka, vous devez obtenir une pénétration Forte contre lui. Le modificateur de combat au tir est de **+4** lorsque vous tirez sur le pont; ignorez l'autre terrain de l'hex. Pour le détruire avec des charges explosives, 2 charges doivent être déclenchées simultanément dans l'hex du pont. Un soldat, ou des soldats, doit placer 2 charges explosives préparées dans l'hex du pont. Il faut un tour pour régler chaque charge (en la réglant automatiquement dans les Opérations). Vous pouvez ensuite les faire exploser à votre guise.

Un pont en bois peut être détruit de 3 façons : avec une charge explosive, avec un bazooka ou avec du carburant. La procédure pour la charge explosive est la même que pour le pont de pierre, sauf qu'une seule charge est nécessaire. La procédure pour le bazooka est exactement la même que pour le pont en pierre. Pour incendier le pont un soldat peut obtenir de l'essence dans le dépôt de l'hex L10. Chaque bidon nécessite une case de portage. Le soldat doit ensuite traverser le pont. Une fois franchi lui, ou un autre soldat adjacent au pont, peut allumer le feu en effectuant un tour (automatique dans les Opérations}. Le pont brûle pendant la durée de la mission. .

SOMMAIRE DES ACTIONS

Actions pendant les opérations

Mouvement
Changement de posture
Prise en charge / Échange d'équipement
Déplacer un soldat inactif
Préparer une arme
Réparer une arme bloquée
Déplacer un Allemand capturé

Actions pendant les rounds

Actions relatives au combat

Un seul tir visé avec une arme personnelle.
Un tir instinctif avec une arme personnelle
Tir visé avec une arme d'équipe
Tir instinctif avec une arme d'équipe
Préparer la charge d'une sacoche explosive
Lancer une sacoche explosive
Préparer et lancer une grenade
Préparer un bazooka
Réparer une arme bloquée
Relancer une grenade active de l'hex
Préparer une arme d'équipe

Actions relatives au mouvement

Mouvement
Déplacer une arme d'équipe
Mouvement et tir instinctif
Mouvement et charge d'assaut
Déplacer un soldat inactif d'un hex

Divers Actions

Prendre / Echanger un équipement
Donner un tour

Actions liées aux véhicules

Déplacement lent
Déplacement rapide
Chargement / Déchargement d'un soldat inactif d'un véhicule

Actions des chars (cout en points d'équipage)

Tir avec le canon (2)
Chargement du canon (1)
Tir visé avec la mitrailleuse de châssis (2)
Tir instinctif avec la mitrailleuse de châssis (1)
Tir visé avec la mitrailleuse de tourelle (2)
Tir instinctif avec la mitrailleuse de tourelle (1)
Mouvement lent (2)
Mouvement rapide (3)
Ouvrir ou fermer la trappe du char (Tous)

SÉQUENCE ABRÉGÉE D'UN ROUND D'ACTION

Phase de prise de conscience des US (Rounds 1 et 2 seulement)

Round 1 : Les soldats US actifs qui peuvent voir un Allemand activé peuvent effectuer un test de PC
Round 2 : Tous les soldats US actifs font un test PC.
Round 3 : Tous les soldats US actifs sont automatiquement conscients

Phase d'événement (non effectuée lors du premier round)

Lancez 2 Dés et localisez le total dans la colonne 'Événement' de la carte de mission pour déterminer le paragraphe d'événement qui s'applique.

Phase Action

Détermination de l'initiative

Lancez 2 Dés, 1 pour les US et 1 pour les Allemands. Le camp avec le résultat le plus élevé a l'initiative pour ce round (une égalité va aux Allemands).

Placement du marqueur AR

Placez le marqueur AR de chaque soldat actif sur la piste dans l'espace contenant le résultat d'initiative de son équipe. Si son équipe remporte l'initiative, placez son marqueur dans la moitié supérieure de chaque tour. Si le résultat de l'initiative d'un espace est imprimé en rouge et que le soldat n'est pas sous commandement placez son marqueur AR dans l'espace 'Panique'.

Réaliser les Actions

Les emplacements des marqueurs AR déterminent l'ordre dans lequel les soldats effectuent leurs actions. Les soldats dans l'espace Avantage 2 tours commencent en premier, puis l'espace Désavantage 2 tours, et ainsi de suite. Lorsqu'un soldat qui a 2 tours exécute son action, son marqueur RA est déplacé vers la case à 1 tour. Lorsqu'il effectue sa deuxième action, déplacez son marqueur AR sur l'espace 'Complet'. Les soldats effectuent les actions dans l'ordre jusqu'à ce que tous les marqueurs AR occupent les espaces Complet, Sans connaissance ou Inactif. Les soldats Allemands qui ont le même nombre de tours effectuent leurs actions dans l'ordre alphabétique. Les soldats US avec le même nombre de tours effectuent les actions dans l'ordre de votre choix. Les soldats dans l'espace de panique ne peuvent effectuer aucune action, sauf qu'ils doivent tomber à plat ventre quand vient leur tour.

Commencez un nouveau round (S'il y a un Allemand actif sur la carte).

S'il n'y a pas d'Allemand actif sur la carte, reprenez les opérations. Sinon, retournez à l'étape prise de conscience.