

Errata

353rd Division Allemande

Le marqueur d'Activation de Formation de cette division indique un "12" au lieu de "353".
Sur la carte "**Campagne & Scénario 2**", la 353rd est listé à tort comme une division de panzers.

Heureusement, ces deux points n'auront aucun impact sur le jeu lui-même.

Exemple de soutien au combat (page 27)

L'unité de chars fournit un soutien au combat à l'infanterie blindée A/36, mais elle montre son côté Désorganisé.
Veuillez considérer que cette unité n'est pas Désorganisée.

Exemple de DRMs de Supériorité Blindé (page 28)

+3 AT Le terrain du défenseur en village doit être de +1 AT.

Clarifications

Mouvement & Terrain (3.1.1)

Des pénalités de mouvement s'appliquent pour les deux camps. Peu importe quel camp contrôle l'hexagone.

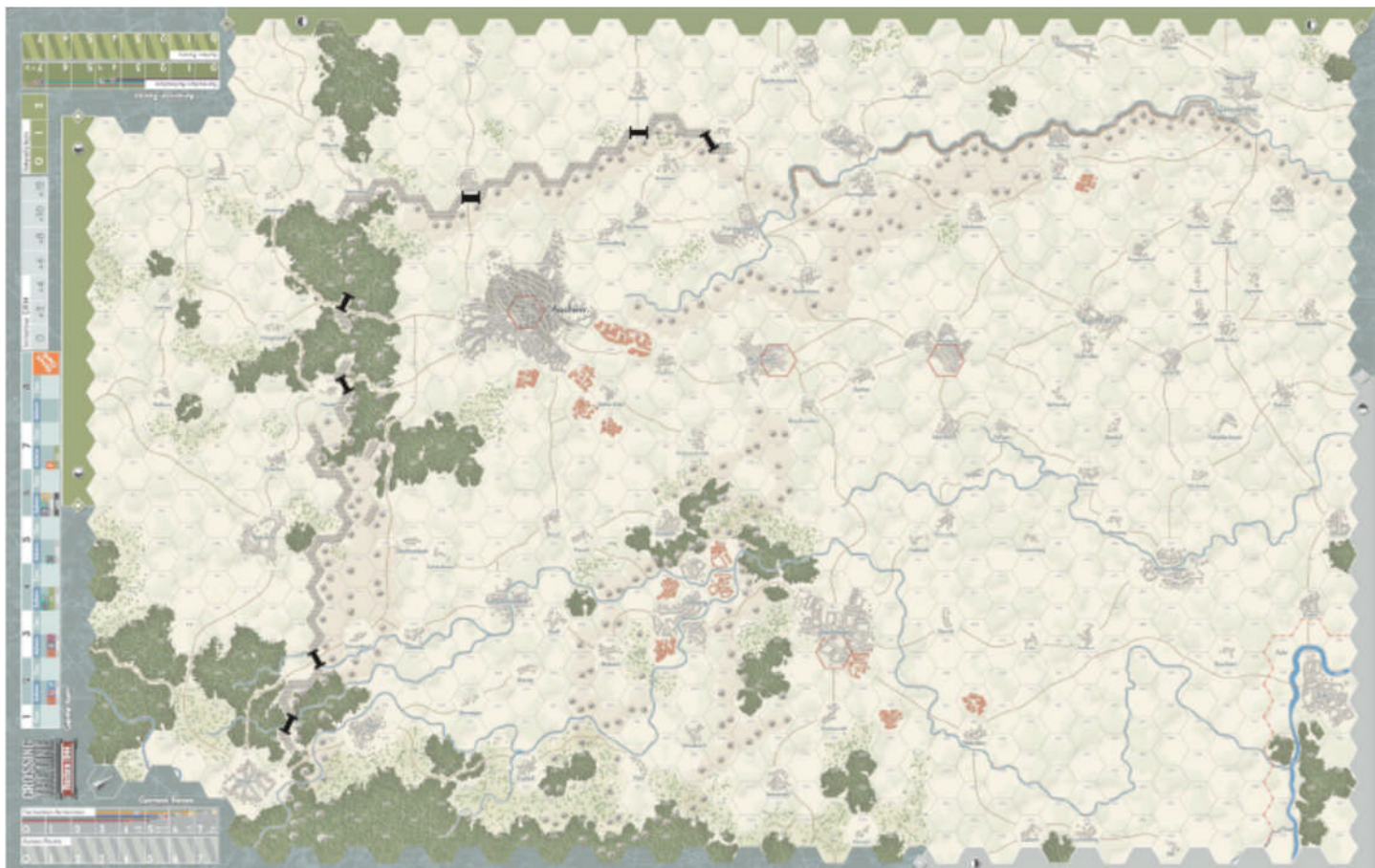
Une route qui passe à travers les dents de dragon annule les pénalités pour le mouvement (uniquement) à travers ce côté d'hexagone.

Combat & Terrain (3.1.1)

Les unités Américaines reçoivent aussi le bonus défensif des casemates.

Si vous attaquez avec des blindés et de l'infanterie contre les dents de dragon, le premier coup doit aller contre le blindé, même si ses points de char sont à zéro. Ils sont néanmoins considérés comme attaquant avec des Points de Chars.

Pour les côtés d'hex, où un ruisseau ou une route traverse les dents de dragon, il faut en déduire que les dents de dragon y existent. Ainsi **1821/1921, 1919/2019, 2011/2110** et **2008/2108** sont des côtés d'hex de dents de dragon, ainsi que **2504/2505, 3102/3103** et **3403/3303**.



Empilement (5.3.1)

Les unités de différentes Formations peuvent s'empiler ensemble jusqu'aux limites d'empilement. Une seule Formation peut être activée en même temps. Lorsque la pile est attaquée, toutes les unités se défendent ensemble.

Isolement (5.8.4)

Dès qu'un Chemin de Commandement est rompu pour quelque raison que ce soit, une unité est isolée, indépendamment du fait qu'elle se trouve à portée de commandement de son QG.

Donc, Hors Commandement ne se produirait qu'avec une unité ayant un Chemin de Commandement dégagé mais se trouvant hors de Portée de Commandement jusqu'à son QG.

Être Hors Commandement arrive généralement beaucoup plus souvent que d'être isolé. Il est plus facile d'obstruer le ou les chemins de commandements les plus courts de l'adversaire uniquement, de sorte qu'une unité doit utiliser un Chemin de Commandement sur un chemin plus long et tortueux. Entourer complètement l'adversaire n'est pas si facile dans la plupart des cas.

Pour simplifier le processus de jeu, pour les unités qui sont marquées Hors Commandement ou Isolées (cf. 5.8.3 et 5.8.4) ; le marqueur est retiré dès que l'unité en question se trouve à Portée de Commandement, ou n'est plus en statut Isolé.

Même les unités qui ne font "rien" peuvent être hors commandement ou isolées.

Une unité trouvée Isolée et Désorganisée pendant la Phase de Récupération doit faire un Test d'Attrition (cf. 5.8.4).

Activation de Formation / Détermination des PAs (APs) (6.3)

Veillez utiliser la séquence suivante au début d'une Formation

Activation :

- 1. Vérification du Ravitaillement**
- 2. Déterminer les points d'Action disponibles pour la formation**
- 3. Ajuster le marqueur d'Activation de Formation vers le bas d'un niveau**

Réaction de Formation (6.4)

Dès qu'une Tentative de Réaction réussie est faite, l'Action de Mouvement du joueur actif est terminée (APRÈS l'entrée dans l'hex qui a provoqué la tentative) et tous les Points de Mouvement restants sont perdus. La Réaction est traitée maintenant et après cela, le joueur actif peut se déplacer à nouveau avec la même unité, mais doit dépenser un nouveau PA pour ce Mouvement ; la Réaction peut être effectuée avec n'importe quelle unité comme une Activation de Formation normale.

Si une tentative de Réaction de Formation est réussie, le joueur de réaction jette un dé sur la table des PA (nombres rouges) pour sa formation afin de déterminer le nombre de PAs disponibles pour sa Réaction de Formation. Ceci est indépendant du jet de dé du joueur d'initiative.

Une tentative de réaction peut être faite par action de mouvement de la formation d'initiative. Ainsi, une seule tentative de réaction est autorisée par action de mouvement, mais si la formation d'initiative effectue plus d'une action de mouvement, une tentative de réaction peut être effectuée lors de chaque action de mouvement.

Si en raison du mouvement, une unité de réaction qui était par ailleurs sous commandement est placée hors de commandement au moment où l'unité en mouvement se déplace adjacente à elle, elle n'est **PAS** autorisée à faire une tentative de réaction. En d'autres termes, une tentative de réaction de formation a lieu après que le mouvement déclencheur a eu lieu.

Détermination de la force de combat (7.5.1.1)

Pour déterminer la force de combat, toutes les unités de combat de la pile en attaque (ou en défense) sont multipliées par le modificateur correspondant du même pion. Ainsi, dans chaque combat, deux pions sont tirés, un pour toutes les unités de la pile attaquante et un pour toutes les unités de la pile en défense. Bien sûr, les unités d'une même pile peuvent avoir des multiplicateurs différents, selon le Niveau d'Efficacité.

DRM de Soutien au Combat (7.5.1.1.2)

Les DRM de soutien au combat pour "Amies" et "Même Formation" ne sont pas cumulatifs. Le bonus de l'Attaque Préparée est déjà pris en compte dans le DRM +2.

7.5.2 Distribuer les coups de combats (ceci n'a pas été mis dans la version anglaise)

Si le résultat de l'Attaquant / Défenseur est imprimé en rouge... ; à la place de: Si le résultat du Défenseur est imprimé en rouge...

Vérification d'Efficacité (7.5.2)

Si une unité échoue à une VE, toutes les autres unités de la pile doivent également battre en retraite pour satisfaire le second coup.

Bonus PA (7.5.3)

Le bonus PA après combat peut immédiatement être dépensé pour toute action. Utiliser une Action de Mouvement pour revenir dans l'hex, laissé à cause d'une retraite serait une option valide. Le bonus PA peut déclencher une tentative de réaction.

Emplacement des Renforts (8.5)

Si des renforts sont disponibles, ils doivent être placés dans l'hex (ou les hexs) donné(s), éventuellement adjacents à des unités ennemies. Si aucun hex donné n'est disponible (et seulement alors), les renforts dans un hexagone doivent être placés le plus près possible de l'hex donné, si celui-ci est à portée de commandement et qu'aucune unité ennemie n'est adjacente.

Remplacements (8,4)

Les Génies Blindés US ne peuvent pas recevoir de Remplacements dans CtL, car ils ne sont ni infanterie (blindé), ni chars.

Contrôle Hex (9)

Pour changer le contrôle d'un hex de victoire, une unité dans l'hex (ou y projetant une ZDC) doit pouvoir tracer une ligne depuis sa source d'approvisionnement vers l'hex dans ce moment. Pas besoin d'être en commandement. L'ennemi doit remplir les mêmes conditions pour le «**reprendre**» ensuite.

Unités indépendantes / Mise en place de la campagne (10.4)

"Pol", "Gen" et "394 Assault Gun" débutent la campagne rattachée à la 526th Div Volksgrenadier.

(Errata et Clarifications du 04/12/19)