GRAND TACTICAL SERIES

RULES OF PLAY

GRAND TACTICAL SERIES

MMP

Multi-Man Publishing

SERIES DESIGNER: ADAM STARKWEATHER
SERIES GRAPHIC ARTIST: NICOLÁS ESKUBI

Table des Matières

1.0 Introduction 3
1.1 Note à propos des règles 3
1.2 Description résumée du jeu 3
2.0 Comment lire les pions 4
3.0 L'échelle de temps 4
4.0 La Séquence de jeu 4
5.0 La phase de météo et de disponibilité de l'aviation 4
6.0 Détermination de la météo 4
7.0 Dépensez des Points de Dispatch pour acheter des Marqueurs d'Activation de Formations 4
7.1 Généralités 4
7.2 Comment puis-je dépenser des Points de Dispatch pour acheter des Marqueurs d'Activation de Formations ? 4
8.0 Placez les renforts et effectuez les frappes aériennes 5
9.0 Mettez les marqueurs éligibles dans la tasse 5
10.0 Effectuez la Phase d'Activation 5
10.0.1 D'abord, tirez un marqueur 5
10.0.2Qu'est-ce qu'une Seconde Action ? 6
10.0.3 Comment puis-je obtenir (ou perdre) des Points de Commandement et des Points de Dispatch ? . 6
10.0.4 Y a-t-il un nombre minimum ou maximum de Points de Commandement et de Points de Dispatch que jeu peux avoir ? 7
10.0.5 Que se passe-t-il lorsque mon Marqueur de Commandement Direct est tiré ? 7
10.0.6 Quand est-ce que la Phase d'Activation se termine ? 7
11.0 Retirez les marqueurs de barrage 7
12.0 Avancez le marqueur de tour d'une case 7
13.0 Effectuer des Actions avec les Unités pendant la Phase d'Activation 7
13.1 Avec quelles Unités puis-je faire des Actions ? 7
13.2 Que puis-je faire avec mes Unités Activées ? 7
13.3 Dans quel ordre mes Unités peuvent-elles effectuer des Actions ? 8
13.4 Que font toutes les Unités Inactives pendant les activations ? 8
14.0 Mouvement des Unités 8
14.1 Notes générales sur les règles de mouvement 8
14.2 Quelles Unités peuvent bouger ? 8
14.3 Comment se déplacent les Unités ? 9
14.4 Quelles Unités ne peuvent pas bouger ? 9
14.5 A propos du terrain et du mouvement ? 9
14.6 Comment mes Unités peuvent-elles utiliser le mouvement en Colonne ? 9
14.7 A propos du mouvement et de l'empilement ? ... 10
14.8 Marche Forcée 10
14.9 Les Unités d'Infanterie à pieds peuvent (presque) toujours bouger d'au moins un hex 10
14.10 Transport 10
14.11 Pousser les Canons 11
15.0 Tirs 11
15.1 Généralités sur les Tirs 11
15.2 Quelles sont les Unités qui peuvent tirer? 11
15.3 Sur quelles Unités peut-on tirer ? 11
15.4 Qu'est-ce qu'une Ligne de Vue ? 12
15.5 Comment puis-je tirer sur une Unité ? 13
15.6 Que sont les modificateurs de tir ? 14
16.0 Tir Indirect, Unités de Mortiers et Unités Indirectes Hautement Explosives 15
16.1 Que sont les Classes d'Armement Mortier et Indirecte Hautement Explosive ("HE") ? 15
16.2 Qu'est-ce que le Tir Indirect ? 15
16.3 Comment puis-je résoudre une mission de Tir Indirect ? 15
16.4 Effets Spéciaux du Tir Indirect 16
17.0 Tir d'Opportunité 18
17.1 Généralités 18
17.2 Quand le Tir d'Opportunité est-il déclenché ? 18
17.3 Qu'est-ce qu'une Zone de Tir ? 18
17.4 Quelles Unités peuvent faire un Tir d'Opportunité? 18
17.5 Quelles Unités ne peuvent pas faire de Tir d'Opportunité ? 19
17.6 A propos des différents modificateurs du Tir d'Opportunité ? 19
17.7 Qu'arrive-t-il aux Unités qui subissent un Tir d'Opportunité ? 19
17.8 Procédure de Tir d'Opportunité 19
18.0 Assaut 19
18.1 Quelles Unités peuvent faire un Assaut ? 19
18.2 Quelles Unités peuvent être prises d'Assaut ? ... 20
18.3 Les Unités peuvent elles faire un Assaut ensemble ? 20
18.4 Est-ce que des Unités peuvent faire un Assaut depuis plusieurs hexs ? 20
18.5 Est-ce que des Unités dans plusieurs hexs peuvent être prises d'Assaut en même temps ? 20
18.6 Est-ce qu'une Unité peut être prise d'Assaut plus d'une fois par Activation ? 20
18.7 Comment fait-on un Assaut ? 20
19.0 Résultats du Combat 24
19.1 Les résultats du combat sont 24
19.2 Ce que signifient les résultats du combat 24
20.0 Ralliement 25
21.0 Chefs et Commandement 26
21.1 Que sont les Chefs et que font-ils ? 26
21.2 Comment déplacer les Chefs ? 26
21.3 Mes Chefs peuvent-ils mourir ? 26
21.4 Comment savoir si une Unité est Commandée ?26
21.5 Qu'arrive-t-il à une Unité non Commandée ? 26
22.0 Positions Fortifiées et retranchements 26
22.1 Que sont les positions fortifiées et les retranchements ? 26
22.2 Positions fortifiées 27
22.3 Retranchements 27
23.0 Barrages Routiers 28
23.1 Qui peut construire un barrage routier et comment ? 28
23.2 Quels sont les effets d'un barrage routier ? 28
23.3 Comment retirer un barrage routier ? 28
24.0 Arrière Garde 28
24.1 Qu'est-ce que l'Arrière Garde ? 28
24.2 Comment créer une Arrière Garde ? 28
24.3 Où puis-je placer une Arrière Garde ? 28
24.4 Comment retirer une Arrière Garde ? 28
24.5 Combien d'Arrière Gardes puis-je créer ? 28
25.0 Règle spéciale du génie (travaux) 28
26.0 Météo 30
27.0 Aviation 30
28.0 Nuit 30
29.0 Glossaire 30

Crédits

Concepteur : Adam Starkweather
Développeur : Nick Richardson
Graphiste : Niko Eskubi
Ecriture des règles : Jon Gautier
Concepteur du Système de Base : Eric Lee Smith
Traduction : Noël Haubry

1.0 Introduction

La série Grand Tactique est un système au niveau tactique de la compagnie prenant place dans la Seconde Guerre Mondiale avec des tours représentant deux heures de temps réel et des hexs d'environ 500 mètres d'un bord à l'autre. Les règles de la série (que vous êtes en train de lire) s'appliquent à tous les jeux de la série. Chaque jeu dispose également de son propre livret de règles exclusives décrivant le matériel contenu dans ce jeu ainsi que les règles spécifiques à ce jeu. Les règles exclusives sont toujours prioritaires sur les règles de la série en cas de conflit (en général, les règles exclusives vous indiqueront ces conflits).

1.1 Note à propos des règles

Il y a deux ensembles de règles. Celles que vous êtes en train de lire sont écrites dans un style répétitif et verbeux. Il est répétitif parce que nous avons dupliqué de nombreuses règles dans différentes sections, de façon à ce que vous n'ayez pas à chercher dans le livret le seul endroit où une règle apparaît. Le style est verbeux parce que nous espérons que cela rend la lecture plus facile. Le désavantage est que les règles sont longues. Pour ceux qui préfèrent des règles concises (ou qui trouvent le style verbeux irritant), nous avons inclus un ensemble de règles abrégées et nous avons aussi essayé de mettre autant d'informations utiles que possible dans les tables et les tableaux. Les joueurs expérimentés devraient être capables de commencer à jouer avec les règles abrégées, les tables et les tableaux. Nous espérons qu'il n'y a pas de différences entre les deux règles, mais s'il y en a, c'est ce livret qui est prioritaire. Les termes définis dans le glossaire (voir la Règle 29.0) sont écrits avec leur initiale en capitale dans les règles. Les noms des tables et des tableaux ont également leur initiale en capitale, bien qu'ils n'apparaissent pas dans le glossaire.

1.2 Description résumée du jeu

Les pions représentent pour la plupart des Unités de la taille d'une compagnie qui sont groupées en Formations pour les besoins du jeu. Les Formations correspondent aux brigades ou aux régiments réels et sont elles mêmes groupées en Divisions, qui correspondent, et bien, aux divisions. Les Divisions sont à leur tour groupées en Armées, qui correspondent aux nationalités impliquées dans la bataille, ex : Britanniques, Allemands, etc.

Le cœur du jeu est un « système d'activation aléatoire par tirage de marqueurs » qui détermine à quel moment vous pouvez agir avec vos Unités. Chaque Division dispose d'un Marqueur d'Activation qui la représente, ainsi que chaque Formation. Au début de chaque tour, vous et votre adversaire mettrez dans une tasse un Marqueur d'Activation pour chaque Division en jeu. Vous devrez aussi "acheter" (en utilisant des Points de Dispatch) un nombre limité de Marqueurs d'Activation pour vos Formations et les mettre dans la tasse. Ensuite un joueur tire au sort un Marqueur d'Activation de la tasse. Le joueur qui contrôle la Division ou la Formation représentée par le marqueur tiré peut faire des Actions avec les Unités de cette Division ou Formation. Lorsqu'il a terminé, les joueurs tirent un autre Marqueur d'Activation et le processus est répété jusqu'à la fin du tour.

Notez sur les Marqueurs d'Activation Divisionnaires ne permettent qu'aux Unités de cette Division de faire un nombre limité d'Actions sans rapport avec le combat; les Marqueurs d'Activation de Formations permettent aux Unités de la Formation d'entreprendre toutes les Actions possibles.

Notez qu'il est possible, bien qu'improbable, qu'un joueur puisse tirer tous ses Marqueurs d'Activation avant que son adversaire ne tire un des siens. Ce joueur pourrait alors activer toutes ses Unités avant que son adversaire ne puisse en activer une seule.

Chaque joueur dispose aussi d'un Marqueur de Commandement Direct, qui, lorsqu'il est tiré, lui permet de dépenser des Points de Commandement pour activer n'importe laquelle de ses Unités. Ces Marqueurs de Commandement Direct sont une sorte de "joker" qui offre au joueur plus d'options. Voici un résumé de quelques règles majeures:

- Vous utiliserez un dé à dix faces pour jouer. Le "0" est un zéro et non un dix. Sauf mention contraire, un jet de neuf est toujours un échec, et un zéro toujours une réussite.
- Le mouvement est standard, d'un hex à l'autre; en dépensant des points de mouvement pour le terrain, avec un Tir d'Opportunité et des Zones de Tirs à la place des ZDC. Toutes les Unités sont divisées en Classes de Mouvement (ex: Piétons, Roues, Chenilles) pour le mouvement, et les classes paient différemment selon le terrain. Il existe une formation en Colonne qui permet un mouvement rapide sur Route.
- Le terrain est défini par la couleur du point central de chaque hex. Si un hex ne comporte pas de point, on ne peut pas y entrer.
- Pour les règles de Ligne de Vue, il n'y a pas de "niveaux d'élévation" sur la carte. A la place, on utilise des lignes de crête pour indiquer les différences de hauteur du terrain.
- La limite d'empilement est de quatre Unités qui ne sont pas en Colonne plus une Unité en Colonne, pour un maximum de cinq Unités par hex. Un groupe n'affecte pas la limite d'empilement de l'autre groupe. L'empilement en Colonne s'applique à tout moment (y compris et particulièrement au cours du mouvement). Les Pas n'ont aucun rapport avec l'empilement. Les Chefs et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement.
- Le combat est séparé entre le combat à distance (qui peut être Direct ou Indirect) et l'Assaut, pour les Unités adjacentes à des Unités ennemies.
- Les résultats du combat sont : Pertes de Cohésion, Suppression Possible, Suppression, Pertes de Pas, et élimination directe.
- Il y a des règles de commandement qui affectent l'activation, le mouvement, le combat et le Ralliement.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

2.0 Comment lire les Pions

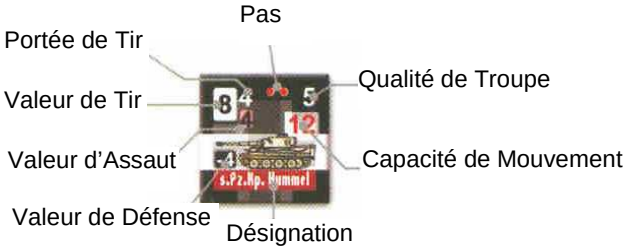
La plupart des pions Unités représentent une compagnie d'infanterie, de chars ou du génie, ou une section d'artillerie ou de mortiers. Tous les termes qui suivent sont définis dans le glossaire (voir la Règle 29.0). La case colorée autour de la désignation d'une Unité correspond à la Formation à laquelle elle appartient, et elle correspond à la couleur de la bande du pion Chef de cette Formation.

La couleur de la capacité de mouvement indique la Classe de Mouvement, la couleur de la case autour de la Valeur de Tir et de la Valeur d'Assaut représente la Classe d'Armement et la couleur de la case autour de la Valeur de Défense indique si l'Unité est Blindée ou Non-Blindée.

EXEMPLE DE PION CHEF

Voici le Brigadier J. W. Hackett

EXEMPLE DE PION UNITE



Voici la Schwere Panzer-Kompanie Hummel K.St.N.1176(f.g.)

3.0 L'échelle de Temps

Chaque tour de jour représente environ deux heures de temps réel. Les tours de nuit représentent de huit à douze heures de temps réel.

Les règles exclusives indiquent à quels moments commencent et se terminent les tours de nuit.

4.0 La séquence de jeu

1. Vérification de la météo (uniquement en début de journée).
2. Déterminez la disponibilité de l'aviation (uniquement en début de journée).
3. Déterminez si la météo change (si c'est applicable).
4. Dépensez des Points de Dispatch pour acheter des Marqueurs d'Activation de Formations.
5. Placez les renforts et effectuez les frappes aériennes.
6. Mettez les marqueurs éligibles dans la tasse.
7. Effectuez la Phase d'Activation.
8. Retirez tous les marqueurs de barrage.
9. Avancez le marqueur de tour d'une case.

5.0 La phase de météo et de disponibilité de l'aviation

Avant le premier tour de jour de chaque journée, les joueurs effectuent une phase spéciale pour déterminer la météo et la disponibilité de l'aviation (voir les règles spéciales pour cela).

Faites simplement un jet sur les tables appropriées (si c'est applicable) puis appliquez les résultats.

6.0 Déterminez si la météo change

Vérifiez les règles exclusives pour voir s'il y a une possibilité de changement de la météo au cours de la journée.

7.0 Dépensez des Points de Dispatch pour acheter des Marqueurs d'Activation de Formations

7.1 Généralités

Tout comme chaque Division dispose de son propre Marqueur d'Activation, chaque Formation du jeu dispose de son propre Marqueur d'Activation, qui permet aux Unités de cette Formation d'être activées.

Notez que les Marqueurs d'Activation Divisionnaires ne permettent qu'aux unités appartenant à cette division d'entreprendre des Actions sans rapport avec le combat; seuls les Marqueurs d'Activations de Formations permettent aux Unités de la Formation d'entreprendre toutes les Actions possibles.

Contrairement aux Marqueurs d'Activation Divisionnaires, qui (une fois en jeu) retournent automatiquement dans la tasse au début de chaque tour, la seule façon de mettre un Marqueur d'Activation de Formation dans la tasse (et par conséquent de le mettre en jeu), est de dépenser des Points de Dispatch pour le mettre en jeu. Vous devrez dépenser des Points de Dispatch à chaque tour pour faire cela pour vos Formations. En d'autres termes, dépenser un Point de Dispatch pour mettre un Marqueur d'Activation de Formation en jeu ne signifie pas qu'il reste en jeu pour tous les tours suivants, au contraire — après l'avoir joué, il est écarté et vous devrez dépenser au autre Point de Dispatch pour le ramener en jeu lors d'un tour ultérieur.

7.2 Comment puis-je dépenser des Points de Dispatch pour acheter des Marqueurs d'Activation de Formations ?

Tout d'abord, regardez vos Marqueurs d'Activation de Formation et décidez ceux que vous voulez utilisez à ce tour ou au prochain tour. Si vous ne le faites pas, passez à l'étape suivante.

Si vous voulez avoir un Marqueur d'Activation de

Formation particulier en jeu, vous devez maintenant faire un choix : vous pouvez l'acheter et le mettre dans la tasse pour l'utiliser à ce tour, ou bien vous pouvez l'acheter pour le mettre dans la tasse au prochain tour. Les Marqueurs d'Activation de Formations achetés pour le prochain tour sont placés face cachée à côté de la tasse pour vous rappeler qu'ils ont déjà été achetés. Vous n'avez pas à révéler à votre adversaire quelles sont les Formations qui ont été achetées… elles seront révélées lorsqu'elles seront tirées.

Si vous voulez voir un Marqueur d'Activation de Formation en jeu pour ce tour, il vous en coûtera deux Points de Dispatch, si vous voulez le Marqueur d'Activation de Formation pour le prochain tour, il ne vous en coûtera qu'un seul Point de Dispatch. Vous pouvez aussi acheter tous les Marqueurs d'Activation de Formations d'une Division à prix réduit. Voir les règles exclusives pour les coûts. Tous les achats doivent être faits en secret si c'est possible.

Il est maintenant temps de dépenser les Points de Dispatch. Consultez la Piste des Points de Commandement/Dispatch et déduisez le nombre approprié de Points de Dispatch de la Division de la Formation. Nous verrons plus tard comment d'abord obtenir ces Points de Dispatch.

Il y a deux limites au nombre de Marqueurs d'Activation de Formations que vous pouvez mettre dans la tasse pour ce tour (ou pour le prochain tour). La première limite est le nombre de Points de Dispatch dont vous disposez. La seconde limite est que vous ne pouvez acheter qu'un seul Marqueur d'Activation de Formation à la fois par Formation : une fois acheté, vous devez le jouer avant de pouvoir l'acheter à nouveau. Cela vous empêche de dépenser un Point de Dispatch au Tour Un pour acheter un Marqueur d'Activation de Formation pour le Tour Deux, puis de racheter le même marqueur au Tour Deux pour le Tour Trois. Ou, si un Marqueur d'Activation de Formation particulier a été le dernier tiré pendant le Tour Un, il est économisé pour le Tour Deux (voir la Règle 10.0.6), par conséquent vous ne pouvez pas dépenser un Point de Dispatch au Tour Deux pour l'acheter pour le Tour Trois.

Notez que sauf mention contraire, un Marqueur d'Activation de Formation est éligible à l'achat pour la première fois au tour où le Chef de cette Formation entre en jeu en renforts (c-à-d qu'être simplement placé dans un hex d'entrée ne compte pas).

C'est le bon moment pour préciser que les Points de Dispatch sont alloués par Division. Une Division ne peut dépenser des Points de Dispatch que pour ses propres Formations. Une Division ne peut pas dépenser ses Points de Dispatch pour les Formations d'une autre Division.

8.0 Placez les renforts et effectuez les frappes aériennes

Consultez le calendrier des renforts du scénario pour déterminer quels sont vos renforts, à quel moment et où ils doivent entrer. Sauf mention contraire, placez vos renforts dans tout hex d'entrée comportant le symbole Divisionnaire correspondant. Empilez simplement tous les renforts dans l'hex d'entrée approprié sans vous soucier des règles d'empilement ; lorsqu'ils seront activés, c'est là qu'ils commenceront (pour les joueurs vétérans, ne comptez pas les hexs hors-carte). Les hexs d'entrée ont une limite d'empilement illimitée pour les Unités. Les Unités de renforts dans les hexs d'entrée de renforts ne peuvent être pris pour cible par aucun type de tir.

Une restriction importante sur les renforts : Vous ne pouvez pas dépenser de Points de Commandement pour eux tant qu'ils ne sont pas réellement entrés en jeu (lorsque le Marqueur d'Activation de leur Division est tiré pour la première fois ; voir la Règle 10.0.1 — sauf mention contraire, un Marqueur d'Activation de Formation n'est pas éligible pour l'achat jusqu'au tour suivant l'entrée du Chef de la Formation en renforts). Les Unités en renforts dans les hexs d'entrée sont considérées Non Commandées.

Les Unités en renforts peuvent commencer ou non en Colonne, au choix de leur propriétaire.

Maintenant, vous et votre adversaire résolvez les frappes aériennes selon les règles d'aviation (voir la Règle 27.0).

9.0 Mettez les marqueurs éligibles dans la tasse

Si vous commencez la partie, les règles du scénario vous indiqueront quoi mettre dans la tasse pour le premier tour.

Après le premier tour, chaque joueur mettra ce qui suit dans la tasse :

1. Tous les Marqueurs d'Activation des Divisions qui sont déjà en jeu ; plus
2. Tous les Marqueurs d'Activation des Divisions qui doivent entrer en renforts selon le scénario ; plus
3. Son Marqueur de Commandement Direct ; plus
4. Tout Marqueur d'Activation de Formation qu'il a décidé « d'acheter » avec des Points de Dispatch pour ce tour, ou ceux qu'il a achetés au tour précédent et mis de côté pour ce tour.

Notez que sauf mention contraire, un Marqueur d'Activation de Formation est éligible pour l'achat au tour suivant l'entrée en renforts du Chef de cette Formation (c-à-d qu'être simplement placé dans un hex d'entrée ne compte pas).

10.0 Effectuez la Phase d'Activation

10.0.1 D'abord, tirez un marqueur

Si c'est le premier tour, vérifiez les règles du scénario : elles indiqueront (presque) toujours qui joue en premier. Si vous avez déjà joué le premier tour, le joueur dont le marqueur était le dernier dans la tasse du tour précédent doit maintenant jouer ce marqueur comme premier marqueur de ce tour (plus d'informations en 10.6).

Si ce qui précède a déjà été fait, vous ou votre adversaire (peu importe) tire maintenant un marqueur de la tasse.

Si un Marqueur d'Activation de Formation est tiré :

Toutes les Unités appartenant à la Formation tirée sont

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

Activées et peuvent entreprendre des Actions. De plus, vous pouvez dépenser des Points de Commandement pour que les Unités Commandées de cette Formation puissent faire une Seconde Action (voir la Règle 10.2).

Si un Marqueur d'Activation Divisionnaire (DivAct sur le pion) est tiré :

Le joueur qui contrôle cette Division fait d'abord un jet pour voir combien de Points de Commandement et de Points de Dispatch il reçoit pour cette Division ; ensuite, toutes les Unités appartenant à cette Division sont Activées et peuvent faire un nombre d'Actions limitées sans rapport avec le combat (cela est expliqué dans la Règle 13.2, mais en général, elles ne peuvent pas : faire un Assaut, tirer, ni entrer dans une Zone de Tir ennemie). De plus, vous pouvez dépenser des Points de Commandement pour que les Unités de cette Division puissent faire une Seconde Action (voir plus bas) ; ces Secondes Actions ne sont pas limitées par les restrictions d'activation des Divisions. Pour vous aider à vous rappeler quelles Formations ont terminé leur Activation, vous pouvez retourner le pion chef de chaque Formation de la Division sur sa face « Active » lorsque le Marqueur d'Activation Divisionnaire est tiré, et lorsque la Formation a terminé son activation, retournez le pion Chef sur son autre face (inactive).

Si un Marqueur de Commandement Direct est tiré :

Son propriétaire peut dépenser des Points de Commandement pour se déplacer et combattre avec des Unités Commandées (voir la Règle 10.0.5).

10.0.2 Qu'est-ce qu'une Seconde Action ?

Une Unité ou une pile d'unités qui vient juste de terminer une Action peut accomplir immédiatement une Seconde Action si :

1. La première Action a été faite via un Marqueur d'Activation de Formation ou un Marqueur d'Activation Divisionnaire (mais pas via un Marqueur de Commandement Direct) ; et
2. Les Unités sont Commandées ; et
3. Le propriétaire dépense un Point de Commandement pour chaque Unité effectuant une Seconde Action ; et
4. La Seconde Action est différente de l'Action que l'Unité (ou la pile) vient juste de faire (c'est-à-dire qu'une Unité ne peut pas utiliser une Seconde Action pour faire la même Action deux fois de suite) ; et
5. La Seconde Action n'est pas une Action du Génie ; et
6. La décision de faire la Seconde Action est prise avant que la prochaine Unité (ou pile) ne fasse une Action (et avant de tirer le prochain marqueur).

Si une pile fait une Seconde Action, alors chaque Unité de la pile doit faire la même Action (et vous devez payer un Point de Commandement par Unité dans la pile ; c-à-d que si trois Unités dans une pile font une Seconde Action, il faut dépenser trois Points de Commandement).

Aussi, comme indiqué dans la Règle 13.2, une Seconde Action pendant l'activation d'une Division n'est pas soumise aux restrictions d'activation de la Division.

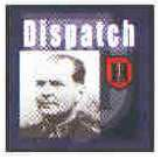
10.0.3 Comment puis-je obtenir (ou perdre) des Points de Commandement et des Points de Dispatch ?

A chaque fois qu'un Marqueur d'Activation Divisionnaire est tiré, faites un jet pour cette Division pour voir combien elle obtient de Points de Commandement et de Points de Dispatch (ou n'obtient pas, ou perd — tous ces résultats sont possibles pour les Points de Dispatch).

Pour le Points de Commandement :

Lancez un dé et ajoutez la moitié du résultat (arrondi à l'inférieur) à la Valeur de Commandement de la Division (vous la trouverez dans les règles exclusives). Le total donne le nombre de Points de Commandement reçus par la Division.

Pour les Points de Dispatch :



Lancez un dé et comparez le résultat à la Valeur de Dispatch de la Division (vous la trouverez dans les règles exclusives).

Si le résultat est :

- neuf : la Division perd un Point de Dispatch.
- zéro : la Division gagne un Point de Dispatch.
- inférieur ou égal à la Valeur de Dispatch de la Division, alors la Division gagne un Point de Dispatch.
- inférieur (mais pas égal) au nombre actuel de Points de Dispatch de la Division, alors la Division gagne un Point de Dispatch.

Utilisez autant de résultats qu'il y en a d'applicables. Par exemple, si la Valeur de Dispatch est six et que le nombre de Points de Dispatch actuel est deux, un jet de un donnera deux Points de Dispatch de plus à la Division, tandis qu'un jet de zéro donnera trois Points de Dispatch, et un jet de deux donnera un Point de Dispatch.

Si c'est le tour avant le tour de nuit, ajoutez automatiquement deux Points de Dispatch au total de la Division lorsque le Marqueur d'Activation Divisionnaire est tiré. C'est bien ça, après avoir fait le jet de Points de Dispatch pour la Division, elle obtient automatiquement deux Points de Dispatch supplémentaires si c'est le tour avant la nuit. Le marqueur doit être tiré pour l'obtention du bonus.

10.0.4 Y a-t-il un nombre minimum ou maximum de Points de Commandement et de Points de Dispatch que jeu peux avoir ?

Une Division ne peut jamais avoir moins de zéro ou plus de dix-neuf Points de Commandement.

Une Division ne peut jamais avoir moins de zéro ou plus de dix-neuf Points de Dispatch.

10.0.5 Que se passe-t-il lorsque mon Marqueur de Commandement Direct est tiré ?

Si vous tirez votre Marqueur de Commandement Direct vous pouvez alors activer N'IMPORTE LESQUELLES de vos Unités Commandées. Tout ce que vous avez à faire c'est de dépenser un Point de Commandement par Unité que vous activez. Vous pouvez activer les Unités dans n'importe quel ordre. La définition de « Commandé » se trouve dans la section des règles de commandement (voir la Règle 21.4).

Notez la puissance d'un Marqueur de Commandement Direct : C'est la seule fois où vous pourrez coordonner l'activation d'Unités appartenant à des Divisions différentes.

Points importants pour les activations par Commandement Direct :

1. Vous pouvez activer autant d'Unités que vous le souhaitez (dans la limite des Points de Commandement disponibles, bien sur).
2. Les Points de Commandement d'une Division ne peuvent être utilisés que pour activer les Unités de sa Division.
3. Vous ne pouvez faire qu'une seule activation par Unité. Pas de Seconde Action !
4. Comme pour une activation régulière, une Unité doit terminer son activation avant de commencer celle de la prochaine. Mais voir le point 7 plus bas pour une exception.
5. Vous gardez toujours les Points de Commandement que vous ne dépensez pas et vous pourrez les utiliser ultérieurement au cours de la partie. Mais n'oubliez pas qu'une Division ne peut accumuler que dix-neuf Points de Commandement au maximum.
6. Vous ne pouvez activer que des Unités qui sont Commandées (c-à-d à Portée de Commandement de leurs Chefs). Cela est aussi expliqué dans la section des règles de Commandement (voir la Règle 21.0).
7. Si vous voulez activer une pile pour le mouvement ou l'Assaut, vous pouvez payer tous les Points de Commandement nécessaires en une seule fois pour les Unités qui vont agir ensemble. Ceci est une exception au point 4 plus haut.
8. Vous ne pouvez pas dépenser de Points de Commandement pour faire une Action du Génie. C'est l'Action qui est importante ici—pas l'Unité qui fait l'Action. Le Génie peut faire des Actions non-Génie (il peut bouger, tirer, se Rallier, etc.).

10.0.6 Quand est-ce que la Phase d'Activation se termine ?

La Phase d'Activation prend fin lorsque l'avant-dernier marqueur est tiré et joué. Le dernier marqueur dans la tasse n'est pas tiré pour ce tour, il sera le premier marqueur joué au prochain tour. Notez que si le dernier marqueur de la tasse est un Marqueur d'Activation de Formation, le joueur qui le possède l'obtiendra automatiquement pour le prochain tour, sans avoir à nouveau à payer pour cela.

11.0 Retirez les marqueurs de barrage

Récupérez-les.

12.0 Avancez le marqueur de tour d'une case

Faites le et passez au prochain tour. Si c'était le dernier tour, déterminez la victoire.

13.0 Effectuer des Actions avec les Unités pendant la Phase d'Activation

13.1 Avec quelles Unités puis-je faire des Actions ?

Pendant la Phase d'Activation, vous pouvez faire des Actions avec toutes vos Unités Activées, ce qui signifie l'un des points suivants :

1. Toutes les Unités qui appartiennent à la Division dont le Marqueur d'Activation vient d'être tiré (mais n'oubliez pas que ces Unités sont limitées aux Actions sans rapport avec le combat (voir la Règle 13.2), à moins qu'elles ne fassent une Seconde Action (voir 10.2) ; ou
2. Toutes les Unités qui appartiennent à la Formation dont le Marqueur d'Activation vient d'être tiré ; ou
3. Si vous avez tiré le Marqueur de Commandement Direct, toute Unité Commandée pour laquelle vous avez dépensé un Point de Commandement.

Notez que les pions utilisent un code de couleurs (la couleur de base est la division, la bande de couleur la formation) pour que vous puissiez voir quelles Unités appartiennent à quelle Formation.

13.2 Que puis-je faire avec mes Unités Activées ?

A une exception, lorsque leur Formation ou leur Division est Activée, les Unités peuvent faire l'une des Actions suivantes. (L'exception est la Seconde Action, expliquée dans la Règle 10.2). Dans la liste qui suit, notez les limitations pour les activations de Division, les activations de Commandement Direct, et les Secondes Actions.

1. Actions de Mouvement : mouvement (qui comprend également l'entrée ou la sortie du Mode Colonne, et la

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

sortie du Mode Transport) ; entrée en Mode Transport; entrer ou sortir d'un retranchement (exception : une Unité activée avec un Marqueur d'Activation de Division ne peut pas entrer dans une Zone de Tir ennemie (toutefois, une Unité déjà dans une Zone de Tir ennemie peut entrer ou sortir du Mode Colonne ou Transport)).

2. Tir (exception : toute Unité activée par un Marqueur d'Activation Divisionnaire ne peut pas tirer).
3. Assaut (exception : toute Unité activée par un Marqueur d'Activation Divisionnaire ne peut pas faire d'assaut).
4. Ralliement
5. Actions du Génie : construire une position fortifiée, construire un retranchement, construire ou retirer un barrage routier, créer une Arrière-garde et toute autre activité permise par les règles exclusives. Aucune de ces actions ne peut être résolue en tant que Seconde Action, ni pendant une activation par Commandement Direct.
6. Retirer une Arrière-garde.
7. Toute autre action permise par les règles exclusives.
8. Passer. (Pourquoi passer ? Par exemple, disons que vous avez tiré un Marqueur d'Activation Divisionnaire, mais que vous voulez vraiment tirer avec l'une de vos Unités et ne rien faire faire d'autre avec. Vous Passez pour cette action, puis dépensez un Point de Commandement pour la faire tirer lors de sa Seconde Action).

Les règles et restrictions pour la résolution de ces Actions se trouvent dans les sections de règles qui suivent.

Une Unité effectuant une Seconde Action peut aussi faire l'une des Actions listées ci-dessus, avec les restrictions supplémentaires suivantes :

- La Seconde Action doit être d'un type différent de la Première Action effectuée par l'Unité, et
- La Seconde Action ne peut pas être une Action du Génie.

Cela signifie qu'une Unité ne peut pas monter dans un véhicule puis faire un mouvement pour sa Seconde Action, car ce sont toutes deux des Actions de Mouvement.

Une Seconde Action pendant une activation Divisionnaire n'est pas limitée par les restrictions d'activation divisionnaire. L'Unité peut tirer, faire un Assaut ou entrer dans une Zone de Tir. C'est seulement l'activation initiale gratuite qui est limitée.

Note de Jeu : Une Unité peut être activée plusieurs fois au cours d'un tour, dans le cadre d'une Activation de Formation, d'une Activation Divisionnaire, et d'une Activation par Commandement Direct. Le nombre de fois qu'une Unité peut être activée au cours d'un tour n'a aucun effet sur les actions qu'elle peut faire (ni comment elle peut les faire) lors des activations successives. En d'autres termes, chaque nouvelle activation est une nouvelle opportunité pour qu'une Unité puisse entreprendre des Actions.

13.3 Dans quel ordre mes Unités peuvent-elles effectuer des Actions ?

Avec peu d'exceptions, bien que très importantes, vous pouvez faire des Actions avec vos Unités dans l'ordre que vous souhaitez.

Voici l'ordre dans lequel vous devez faire les choses pour une activation de Formation ou Divisionnaire :

1. Effectuez toutes les Actions avec vos Unités. Toute Seconde Action pour une Unité (ou une pile d'Unités) doit être effectuée juste après l'Action initiale effectuée par cette Unité (ou pile d'Unités).
2. Lorsque toutes les Unités ont bougé, choisissez la position des Chefs de Formations de la Division, puis transférez-le (ou les) dans la nouvelle position (voir la Règle 21.2).

Notez que pendant les Actions effectuées en dépensant un Point de Commandement, un Chef doit rester empilé avec les Unités avec lesquelles il est actuellement empilé (voir la Règle 21.2).

Notez également que les Chefs ne sont transférés qu'après que toutes les Unités ont effectué leurs Actions. La Portée de Commandement est déterminée pour toutes les Unités depuis l'hex où le Chef a commencé l'Activation. Si vous bougez trop loin, vous pourriez être hors de portée pour une Seconde Action.

13.4 Que font toutes les Unités Inactives pendant les activations ?

Si par exemple vous êtes le Jouer Actif, les Unités Inactives de votre adversaire peuvent tirer sur vos Unités Actives en utilisant le Tir d'Opportunité (voir la Règle 17.0) ou échanger des tirs pendant les Assauts (voir la Règle 18.0). Vos Unités Inactives ne font quasiment rien pendant les Assauts contre les autres Unités ; elles pourront éventuellement faire des Tirs d'Opportunité sur les Unités qui fuient les Assauts.

14.0 Mouvement des Unités

14.1 Notes générales sur les règles de mouvement

Le mouvement se fait d'un hex à un hex adjacent, en payant des points de mouvement pour le terrain. Chaque Unité appartient à l'une des quatre Classes de Mouvement (Roues, Chenilles, Piéton et Immobile ; selon le code de couleur du pion), qui déterminent les coûts du terrain. Chaque Unité appartient aussi à l'une des trois Classes d'Unités (Infanterie, Canon et Véhicule ; indiquée par le symbole sur le pion), qui affecte la façon de se déplacer de l'Unité. Les capacités de mouvement sont imprimées sur les pions dans la couleur correspondant à la Classe de Mouvement. Vous devrez faire attention aux règles d'empilement pendant le mouvement. De plus, il existe le Tir d'Opportunité, qui peut stopper le mouvement d'une Unité. Les Unités ne peuvent jamais utiliser une Action de Mouvement pour entrer dans un hex occupé par une Unité ennemie. Les Unités ne peuvent jamais entrer

dans un rayon de deux hexs d'un hex d'entrée des renforts ennemis.

14.2 Quelles Unités peuvent bouger ?

Toutes les Unités Actives appartenant à ces Classes de Mouvement :

1. Roues (W) (capacité de mouvement en noir)
2. Chenilles (T) (capacité de mouvement en rouge)
3. Piéton (L) (capacité de mouvement en blanc)

Chaque Classe de Mouvement paye des coûts de mouvement différents sur le Tableau des Effets du Terrain.

14.3 Comment se déplacent les Unités ?

Les Unités se déplacent d'un hex à un hex adjacent en dépensant les points de mouvement nécessaires comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain pour traverser les côtés d'hexs et entrer dans les hexs.

14.4 Quelles Unités ne peuvent pas bouger ?

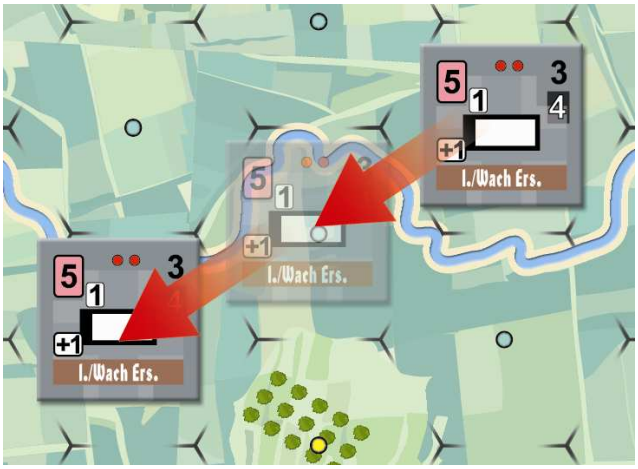
Beaucoup d'Unités n'ont pas de capacité de mouvement ; ce sont les Unités Immobiles et elles ne sont jamais autorisées à bouger ni à retraiter par elles-mêmes, mais elles peuvent être transportées si elles disposent d'un Transport Organique (voir la Règle 14.0).

14.5 A propos du terrain et du mouvement ?

Voir le Tableau des Effets du Terrain pour les coûts de mouvement. Les différentes Classes de Mouvement paient des coûts de terrain différents. Les règles exclusives comportent les descriptions des types de terrains.

14.6 Comment mes Unités peuvent-elles utiliser le mouvement en Colonne ?

Pour que vos Unités puissent utiliser la vitesse de mouvement en Colonne, vous avez simplement besoin de placer un marqueur de Colonne sur l'Unité. Cela coûte un point de mouvement à l'Unité lorsque ceci est fait dans le cadre d'une Action de Mouvement. Les Unités ont l'option de recevoir un marqueur de Colonne lorsqu'elles descendent d'un véhicule (voir la Règle 14.10.3). Vous retirez le marqueur de Colonne en dépensant un point de mouvement (qui peut déclencher un Tir d'Opportunité comme d'habitude pour une Unité ennemie) ou en subissant une Perte de Cohésion, ce qui ne déclenche pas de Tir d'Opportunité. Vous ne pouvez pas mettre une Unité en Colonne puis retirer le marqueur au cours de la même Action, à moins que l'Unité ne quitte la Colonne en subissant une Perte de Cohésion.



Une Unité en Colonne ne doit pas obligatoirement rester sur une Route. Vous pouvez la déplacer à travers n'importe quel type de terrain en utilisant les coûts de mouvement du Mode Colonne.

Notez que vous pouvez trouver un hex où deux routes passent, mais ne sont pas reliées. Vous ne pouvez pas déplacer votre Unité d'une route à l'autre sans payer le coût du terrain présent dans l'hex.

14.6.1 Quel est le désavantage à être en Colonne ?

On considère qu'une Unité en Colonne est déployée pour le mouvement et, si elle se fait tirer dessus, elle subira des modificateurs négatifs pour les tirs et les Assauts : sa Valeur de Tir et sa Valeur d'Assaut sont chacune réduite de un, et sa Valeur de Défense est augmentée de deux (tout ceci est indiqué sur le marqueur de Colonne).

De plus, si elle se fait tirer dessus, une Unité en Colonne ne reçoit jamais aucun modificateur de terrain avantageux (c-à-d négatif). Tous les modificateurs qui améliorent le tir de votre ennemi s'appliquent toujours.

Il ne peut pas y avoir plus d'une Unité en Colonne par hex et les limites de l'empilement en Colonne s'appliquent de façon continue au cours de la partie, y compris pendant le mouvement.

14.6.2 Les Unités en Colonne ne peuvent pas :

- S'empiler avec d'autres Unités en Colonne.
- Effectuer d'Actions du Génie (construire une position fortifiée, un retranchement, construire ou détruire un barrage routier, créer une Arrière-garde, et toute autre Action du Génie supplémentaire définie dans les règles exclusives).
- Créer une Arrière-garde.

Exemple de Mouvement (avec marche forcée)

L'Unité Allemande Commandé a été activée et va bouger. Le mouvement dans le premier hex coûte quatre points de mouvement (deux pour entrer dans un polder, plus deux pour traverser le ruisseau). Comme la capacité de mouvement de l'Unité est de quatre, elle ne peut pas aller plus loin. Toutefois, l'Unité peut maintenant tenter une marche forcée pour recevoir deux points de mouvement supplémentaires pour cette Action. Pour cela, l'Unité doit réussir un Test de Qualité de Troupe (un jet de trois ou moins) ou dépenser un Point de Commandement (si l'Unité n'étais pas Commandée, elle devrait soustraire un à sa Qualité de Troupe pour le test). Le jet donne un, ce qui donne deux points de mouvement supplémentaires. Elle bouge d'un hex de plus pour deux points de mouvement puis s'arrête (il ne lui reste plus de points de mouvement). Si l'Unité avait raté le test, elle aurait subi une Perte de Cohésion et terminé son Action.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

14.7 A propos du mouvement et de l'empilement ?

Les Unités qui sont empilées (et qui ne sont pas en Colonne—empiler plus d'une Unité en Colonne est illégal) peuvent se déplacer ensemble si elles sont activées ensemble. Elles doivent commencer l'activation ensemble—on ne peut pas ajouter des Unités dans la pile en cours de route. Vous pouvez abandonner des Unités, dans ce cas leur Action est terminée (vous ne pouvez pas revenir à ces Unités puis les déplacer ailleurs).

Si une pile en mouvement déclenche un Tir d'Opportunité (voir la Règle 17.0), alors toute Unité qui tire ne peut prendre pour cible qu'une seule des Unités empilées, et c'est le joueur Inactif qui choisit ses cibles. Néanmoins, toutes les Unités de la pile sont prises en compte pour la détermination du modificateur de masse.

La limite d'empilement d'un hex est de quatre Unités qui ne sont pas en Colonne plus une Unité en Colonne, pour un total de cinq Unités. Les Chefs et les marqueurs ne comptent pas dans la limite d'empilement.

La limite d'empilement des Unités qui ne sont pas en Colonne s'applique à la fin de l'activation de l'unité (exception : les Unités qui fuient un Assaut, voir la Règle 18.7(5E), 7ème point). La limite d'empilement des Unités en Colonne s'applique continuellement.

Exceptions générales aux Règles d'Empilement :

1. Les Unités empilées qui se déplacent ensemble ne peuvent pas bénéficier des Routes.
2. Les Unités qui ne sont pas en Colonne ne peuvent pas traverser un pont ou un ferry (ou, si vous préférez, seules les Unités en Colonne peuvent traverser un pont ou un ferry).

14.8 Marche Forcée

Les Unités à pied peuvent obtenir deux points de mouvement supplémentaires si elles font une marche forcée. Les Unités (ou piles) qui se sont déjà déplacées de leur maximum peuvent tenter une marche forcée. Pour cela, chaque Unité doit réussir un Test de Qualité de Troupe. Vous pouvez dépenser un Point de Commandement pour réussir ce test. Chaque Unité qui réussit le test gagne deux points de mouvement supplémentaires. Si l'Unité rate le test, son Action est terminée et elle subit une Perte de Cohésion.

14.9 Les Unités d'Infanterie à pieds peuvent (presque) toujours bouger d'au moins un hex

Lorsqu'une Unité d'Infanterie à pieds est activée, elle peut bouger d'un hex quelle que soit sa capacité de mouvement et le coût du terrain du moment qu'elle n'est pas en Suppression. Elle ne pourra pas tenter de Marche Forcée après ce mouvement.

Toutefois, l'Unité ne peut pas traverser un côté d'hex ni entrer dans un hex qui lui est interdit (ex : à travers un pont si elle n'est pas en Colonne).

14.10 Transport

14.10.1 Généralités sur le transport

En termes de jeu, les Unités d'Infanterie ou de Canons peuvent entrer en "Mode Transport" en "montant" sur des véhicules afin de se déplacer plus vite.

Certaines Unités d'Infanterie ou de Canons disposent de Transports Organiques, indiqués par une silhouette de véhicule sur le recto du pion et par une case noire autour des points indiquant le nombre de pas sur le verso du pion. Ces Unités utilisent le mécanisme du Mode Transport.

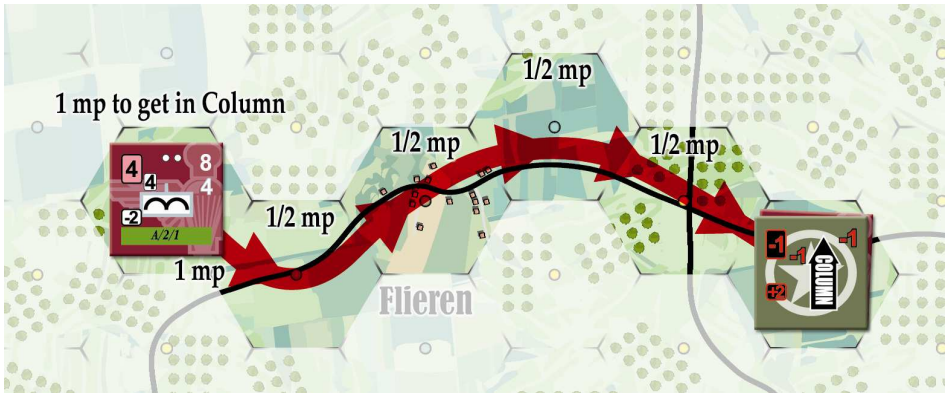
14.10.2 Comment les Unités utilisent-elles le Mode Transport ?

Choisissez une Unité d'Infanterie ou de Canons Active avec une silhouette de véhicule sur son verso. Annoncez que l'Unité "monte" et retournez-la sur sa face Véhicule.

Exemple de mouvement en Colonne

L'Unité Britannique est activée et va quitter l'hex de verger. D'abord elle se met en Colonne pour un point de mouvement. Ensuite elle entre dans l'hex de polder, également pour un point de mouvement. Comme elle a commencé avec une capacité de mouvement de quatre, il ne lui reste plus que deux points de mouvement. Elle se déplace le long de la route avec le coût de mouvement en Colonne, soit un demi point de mouvement par hex. Elle traverse le village et s'arrête après avoir traversé quatre hexs le long de la route. A ce moment, elle peut tenter une marche forcée pour gagner deux points de mouvement supplémentaires et traverser quatre autres hexs de route.

A la fin de son Action, le marqueur de Colonne reste en place, indiquant tous les effets du mode Colonne. A sa prochaine Activation, l'Unité pourra quitter la Colonne pour un point de mouvement (et éventuellement déclencher un Tir d'Opportunité), ou subir une Perte de Cohésion pour quitter la Colonne (sans déclencher de Tir d'Opportunité – elle peut aussi quitter la Colonne avec cette méthode pendant son activation si elle le désire).



Cela place l'Unité en Mode Transport et met fin à son Action. C'est une Action de Mouvement qui peut déclencher un Tir d'Opportunité. Le joueur qui fait le Tir d'Opportunité décide quand il tire, avant ou après être monté. Si l'Unité commence son activation en Colonne, elle reste en Colonne. Une unité qui monte peut se mettre en Colonne gratuitement. Une Unité qui monte garde tous ses marqueurs.

Lors de sa prochaine Action, l'Unité pourra se déplacer comme une Unité de Véhicules, et utilisera toutes les valeurs de la face Véhicule de son pion dans tous les cas. En effet, l'Unité d'Infanterie "devient" l'Unité de Véhicules au verso du pion.

14.10.3 Comment les Unités quittent-elles les Mode Transport ?

Dans toute Action de Mouvement après être entrée en Mode Transport, une Unité peut en sortir en dépensant la moitié de sa capacité de mouvement imprimée (celle sur la face Véhicule du pion, arrondie à l'inférieur). Retournez l'Unité sur sa face non-Véhicule ; elle peut être placée en Colonne ou non, au choix de son propriétaire, tant que les limites d'empilement son respectées. L'Action de l'Unité est maintenant terminée. Descendre d'un véhicule peut déclencher un Tir d'Opportunité. Le joueur qui fait le Tir d'Opportunité décide de quand tirer, avant ou après être descendu.

14.10.4 Et si une Unité en Mode Transport est attaquée ?

Utilisez les valeurs de la face Véhicule du pion.

Si l'Unité passe en Suppression alors qu'elle est en Mode Transport, elle ne pourra pas quitter le Mode Transport tant qu'elle n'est pas Ralliée.

Tous les autres résultats de combat (Pertes de Pas ou de Cohésion) restent avec l'Unité après qu'elle soit sortie du Mode Transport.

14.11 Pousser les Canons

Les Unités de Canons avec une capacité de mouvement de "H" au lieu d'un chiffre peuvent bouger d'un hex si elles réussissent un Test de Qualité de Troupe. Si elles ratent le test, elles subissent une Perte de Cohésion et ne peuvent pas bouger. Ce mouvement d'un hex ne peut pas se faire dans ou hors d'un hex de terrain interdit ni dans une Zone de Tir ennemie.

Exemple de Mouvement Empilé et de Seconde Action

Les trois unités Britanniques commencent empilées, et lorsqu'elles sont activées, elles peuvent bouger en pile. Si la pile déclenche un Tir d'Opportunité lorsqu'elle bouge, alors une seule des unités peut être prise pour cible à la fois, pas les trois ensembles. Les trois unités bougent d'un hex au coût de 2 PM, et l'Unité de mortiers est laissée en arrière, ce qui termine son Action. Les deux autres Unités bougent d'un autre hex pour deux autres PM, elles sont adjacentes à l'Unité Allemande. Cela utilise toute leur capacité de mouvement. A ce moment, une Seconde Action peut être effectuée par ces deux Unités au coût de 2 Points de Commandement (un point par Unité). Elle doit être différente de la première, donc ce ne peut pas être un mouvement, mais cela pourrait être un Tir Direct ou un Assaut. Les deux Unités doivent effectuer la même Action si elles en font une.

15.0 Tirs

15.1 Généralités sur les Tirs

Un Tir est soit Direct, soit Indirect. Pour les deux types, votre Unité qui tire doit être à Portée de Tir de sa cible. Les Tirs Directs et Indirects ont des effets différents et utilisent des lignes différentes sur la Table de Résultats des Combats.

Pour un Tir Direct, une Ligne de Vue entre l'Unité qui tire et sa cible est nécessaire.

Pour un Tir Indirect, aucune Ligne de Vue entre l'Unité qui tire et sa cible n'est nécessaire, mais s'il n'y a aucune Ligne de Vue, il doit y avoir une Unité d'observateurs en contact radio avec l'Unité qui tire, et l'Unité d'observateurs doit avoir une Ligne de Vue vers la cible.

Les règles de tir couvrent également la résolution du Tir d'Opportunité, mais notez que les règles du Tir d'Opportunité couvrent la façon dont il se produit.

15.2 Quelles sont les Unités qui peuvent tirer?

Toute Unité Active avec une Valeur de Tir peut tirer (exception : les Unités Inactives avec une Valeur de Tir peuvent faire un Tir d'Opportunité). La Valeur de Tir se trouve en haut à gauche des pions Unités. Les Unités sans Valeur de Tir ont un "No" au lieu d'un chiffre. "0" est une Valeur de Tir valide.

15.3 Sur quelles Unités peut-on tirer ?

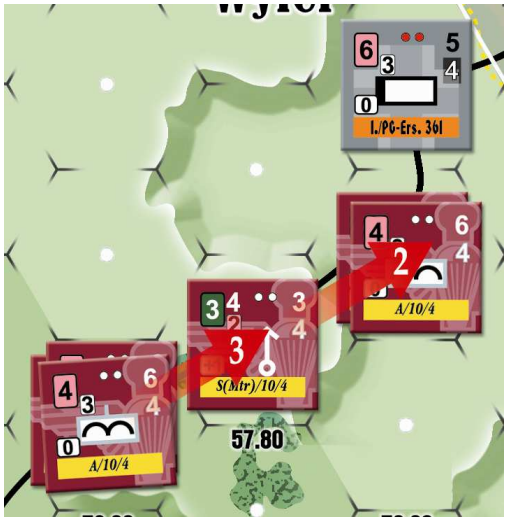
Pour le Tir Direct :

Une Unité peut tirer sur une Unité ennemie qui est :

1. à Portée de Tir de l'Unité qui tire ; et
2. dans la Ligne de Vue de l'Unité qui tire.

Note : Si vous faites un Tir Direct sur une Unité au sein d'une pile, votre tir n'affecte que cette Unité (cela est différent pour certains types de Tirs Indirects, qui peuvent affecter toutes les Unités d'une pile (voir la Règle 16.4.1)).

N'oubliez pas que la Portée de Tir d'une Unité est réduite à un hex si elle est adjacente à une Unité ennemie ou si elle se trouve dans un hex avec un marqueur de barrage.



© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

Pour le Tir Indirect :

Une Unité peut tirer sur une Unité ennemie qui est à Portée de Tir de l'Unité qui tire et qui est soit :

1. dans la Ligne de Vue de l'Unité qui tire ; ou
2. dans la Ligne de Vue d'une Unité d'observateurs qui a établi un contact radio avec l'Unité qui tire.

Note : Certains résultats pour le Tir Indirect peuvent affecter toutes les Unités d'une pile, et non juste l'Unité cible (voir la Règle 16.4.1).

N'oubliez pas que la Portée de Tir d'une Unité est réduite à un hex si elle est adjacente à une Unité ennemie ou si elle se trouve dans un hex avec un marqueur de barrage.

15.4 Qu'est-ce qu'une Ligne de Vue ?

Une Ligne de Vue est une ligne droite non bloquée entre le point central de l'hex contenant une Unité qui tire ou qui observe et le point central de l'hex de l'Unité cible. Une ligne "non bloquée" est une ligne qui ne traverse aucun hex de Terrain Bloquant (le Terrain Bloquant est indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain), aucun côté d'hex de crête, ni aucun hex avec un marqueur de barrage.

Si elle s'y termine, une Ligne de Vue peut entrer dans un hex contenant un Terrain Bloquant. Si elle y commence, une Ligne de Vue peut quitter un hex de Terrain Bloquant. Une Ligne de Vue ne peut pas traverser un hex de Terrain Bloquant ou contenant un marqueur de barrage.

Lorsque vous avez une Ligne de Vue non bloquée, comptez le nombre d'hexs qu'elle traverse (comptez le dernier hex, mais pas le premier) pour déterminer sa distance.

La distance maximale d'une ligne de vue lors d'un tour de journée avec temps clair est de huit hexs.

La distance maximale d'une Ligne de vue lors d'un tour de nuit avec de la pluie ou du brouillard est de deux hexs.

La distance maximale d'une Ligne de vue lors d'un tour de nuit est de deux hexs.

Notez que la règle de poste d'observation (voir la Règle 15.4.2) et la règle de fortifications (voir la Règle 15.4.3) comportent des exceptions majeures à la règle de Ligne de Vue.

Exemple de Descente de Véhicule

L'Unité avec des Chenilles (capacité de mouvement rouge) commence dans un hex de terrain clair et entre dans un hex de terrain clair adjacent pour un coût de deux points de mouvement. Comme l'Unité n'est pas en colonne, elle ne peut pas utiliser le taux de mouvement routier. Le prochain hex est aussi en terrain clair et coûte encore deux points de mouvement. En entrant dans cet hex, l'Unité descend de ses véhicules pour un coût de huit points de mouvement (la moitié de sa capacité de mouvement imprimée, seize divisé par deux), et cela termine son Action. Lorsque l'unité descend de ses véhicules, elle a le choix de se mettre ou non en Colonne, et décide de ne pas se mettre en Colonne.

Descendre déclence un Tir d'Opportunité, et une Unité ennemie pourrait décider de tirer sur l'Unité avant ou après qu'elle soit descendue de ses véhicules.

15.4.1 Qu'est-ce qui bloque et ne bloque pas la Ligne de Vue ?

Le Terrain Bloquant bloque la Ligne de Vue. Le Tableau des Effets du Terrain indique quels terrains permettent une Ligne de Vue et lesquels ne la permettent pas.

Les Unités et les Chefs ne bloquent pas la Ligne de Vue.

Une Ligne de Vue existe le long d'un côté d'hex dans le cas où l'un des hexs comporte un Terrain Bloquant et l'autre non.

Une Ligne de Vue peut toujours être tracée dans un hex de Terrain Bloquant, ou hors d'un hex de Terrain Bloquant; vous ne pouvez juste pas tracer une Ligne de Vue à travers (donc dans et hors d') un hex de Terrain Bloquant.

Les côtés d'hexs de crêtes sont un cas particulier de Terrain Bloquant. Un côté d'hex de crête bloque une Ligne de Vue qui le traverse sauf s'il fait partie de l'hex de l'Unité qui tire ou de l'hex de l'Unité cible. Une Ligne de Vue qui passe le long d'un côté d'hex de crête (qui ne le traverse pas) n'a aucun effet sur la Ligne de Vue.

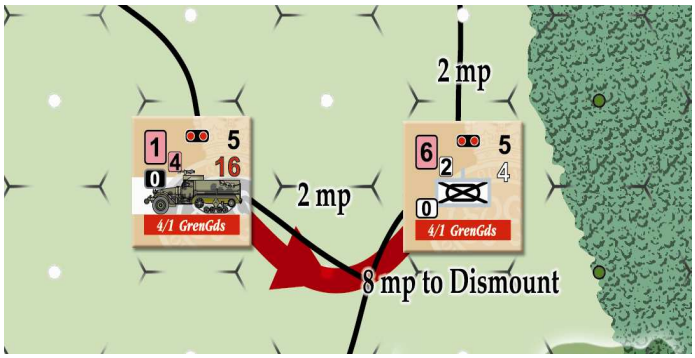
Les marqueurs de barrages bloquent la Ligne de Vue de la même façon qu'un Terrain Bloquant.

15.4.2 Que sont les postes d'Observation ?

Les postes d'observation sont les petits triangles sur la carte. Ils ne sont jamais éliminés et les deux camps peuvent les occuper et les utiliser. Ils sont une exception importante à la règle de Ligne de Vue pour l'observation, mais uniquement pour le Tir Indirect. Les postes d'observation n'ont aucun effet sur le Tir Direct.

Toute Unité dans un hex de poste d'observation à une distance maximum de Ligne de Vue de jour, sans pluie ni brouillard de treize hexs au lieu de huit hexs. Il ajoute aussi la possibilité de tracer une Ligne de Vue à travers un maximum de trois hexs ou côtés d'hexs de Terrain Bloquant, puis entrer dans un quatrième de ces hexs (qui peut contenir un Terrain Bloquant, comme d'habitude). Cette Ligne de Vue ne peut être utilisée que par une Unité d'observateurs pour une mission de Tir Indirect pour une autre Unité (donc pas pour une auto-observation).

Toute Unité observant pour une Unité Indirecte HE depuis un poste d'observation bénéficie également d'un modificateur de plus un à son jet de contact.



Par temps de pluie, de brouillard ou de nuit, la distance maximale d'une Ligne de Vue depuis un poste d'observation est réduite à deux hexs.

Notez que les Lignes de Vue ne sont pas réciproques entre un hex de poste d'observation et un hex n'en contenant pas. Si une Unité dans un poste d'observation a une Ligne de Vue vers une seconde Unité qui n'est pas dans un poste d'observation, alors cela ne signifie pas forcément que cette seconde Unité a une Ligne de Vue vers l'Unité dans le poste d'observation.

Un poste d'observation n'a aucun impact sur le Tir Direct.

15.4.3 Que sont les Fortifications ?

Les fortifications sont les symboles en forme d'étoile sur la carte. Comme les postes d'observation, elles ne sont jamais éliminées et peuvent être utilisées par les deux camps. Elles sont la seconde exception à la règle de Ligne de Vue.

Une Unité dans une fortification est capable de tracer une Ligne de Vue à travers un maximum de deux hexs ou côtés d'hexs de Terrain Bloquant et entrer dans un troisième hex (qui peut contenir un Terrain bloquant, comme d'habitude). Contrairement aux postes d'observation, les fortifications ne modifient pas la distance maximale d'une Ligne de Vue, et elles peuvent être utilisées pour le Tir Direct et l'observation pour le Tir Indirect.

Toute Unité qui observe pour une Unité Indirecte HE depuis une fortification bénéficie également d'un modificateur de plus un à son jet de contact.

Notez que les Lignes de Vue ne sont pas réciproques entre un hex de fortification et un hex qui n'en contient pas.

15.5 Comment puis-je tirer sur une Unité ?

Vous trouverez plus bas un résumé de la procédure de tir, suivie d'une version détaillée. Notez que vous y trouverez toutes les étapes du Tir Direct. Vous utiliserez aussi ces étapes pour le Tir d'Opportunité lorsqu'il se produira. Pour le Tir Indirect, vous commencerez par les étapes de Tir Indirect, puis poursuivrez par les étapes de Tir Direct pour terminer la procédure.

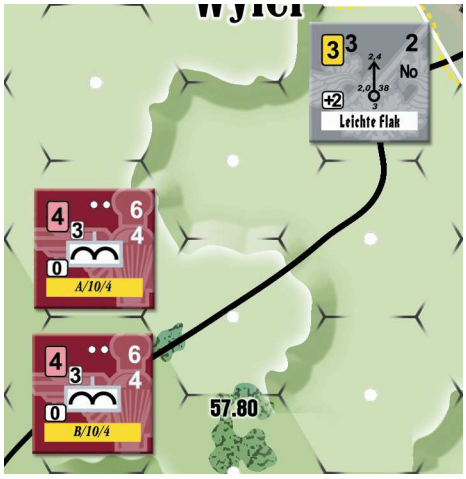
1. Indiquez l'Unité avec laquelle vous voulez tirer.
2. Indiquez sur quelle Unité vous voulez tirer.
3. Déterminez la Valeur de Tir Finale de l'Unité qui tire en modifiant sa Valeur de Tir imprimée par tous les modificateurs de Tir Direct applicables (voir la Règle 15.6 ou la Table des Résultats du Combat).
4. Lancez un dé pour déterminer si le tir atteint sa cible, et si oui, s'il y a des dégâts.
5. Vérifiez la Table des Résultats du Combat pour déterminer les effets du tir.

Voici la version détaillée de la procédure de tir.

1. Indiquez l'Unité avec laquelle vous voulez tirer.
   a. Elle doit être Active (à moins de faire un Tir d'Opportunité).
   b. Elle doit avoir une Valeur de Tir de "0" ou plus (regardez dans le coin supérieur gauche du pion).
   c. Une Unité ne tire que sur une seule autre Unité. Les Unités ne peuvent pas combiner leurs tirs, ni ne peuvent prendre plus d'une Unité pour cible.
2. Indiquez sur quelle Unité vous voulez tirer.
   a. La cible doit être à Portée de Tir de l'Unité qui tire.

Exemple de Tir Direct

L'Unité de Flak Allemande est à portée des deux Unités de para Britanniques, mais n'a une Ligne de Vue que vers la Compagnie A—la ligne de crête bloque la Ligne de Vue vers la Compagnie B parce que la crête ne fait pas partie de l'hex du tireur ou de la cible. La Valeur de Tir de l'Unité de Flak est de trois (le fond jaune indique que c'est une Classe d'Armement Direct HE), et elle est modifiée par la portée (moins un). Comme l'Unité de Flak n'est pas une Unité à deux pas, elle ne peut pas obtenir le Bonus de Compagnie, le terrain est clair, donc il n'y a pas de modificateur, la Valeur de



Défense de la cible est de zéro, l'hex cible ne contient que deux Pas, donc il n'y a pas de modificateur de masse, et il n'y a pas de marqueur de statut sur l'Unité cible. La Valeur de Tir modifiée de l'Unité de la Flak est de deux. On lance un dé, la cible sera touchée avec un résultat de deux ou moins, et ratée avec un trois ou plus. Même si la Valeur de Tir avait été modifiée en valeur négative, le jet aurait pu être fait, car un zéro est toujours une réussite.

Le dé donne un 1, touché. A l'intersection de ce résultat avec une cible Non Blindée (Valeur de Défense sur fond blanc) sur la Table des Résultats du Combat, on trouve un résultat « S », une Suppression. L'Unité cible peut soit subir la Suppression et recevoir un marqueur de Suppression, soit tenter de la convertir en Perte de Cohésion en réussissant un Test de Qualité de Troupe. L'Unité de Para tente de convertir la Suppression en lançant un dé. Si elle est Commandée, elle a besoin d'un six ou moins pour réussir (ou bien dépenser un Point de Commandement). Le jet est de zéro, donc elle réussit et un marqueur de Perte de Cohésion est placé sur l'Unité.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

b. Pour le Tir Direct, l'Unité qui tire doit avoir une ligne de Vue vers sa cible ; pour le Tir Indirect, l'Unité qui tire doit avoir soit : (1) une Ligne de Vue vers la cible ; ou (2) un contact radio avec une Unité d'Observateurs qui a une Ligne de Vue vers la cible.

c. Une Unité ne tire que sur une seule autre Unité. Une Unité ne peut pas tirer sur plus d'une cible.

d. N'oubliez pas que si l'Unité qui tire est adjacente à une Unité ennemie, ou si elle est dans un hex avec un marqueur de barrage, sa Portée de Tir est réduite à un seul hex.

3. Déterminez la Valeur de Tir de l'Unité qui tire, avec les modificateurs applicables.

   a. Commencez par la Valeur de Tir imprimée dans le coin supérieur gauche du pion de l'Unité.

   b. Déterminez les modificateurs qui s'appliquent à la Valeur de Tir de l'Unité qui tire (voir la Table des Résultats du Combat et la Règle 15.6 pour la description des modificateurs de combat). Et n'oubliez pas que dans ce jeu vous ne modifiez jamais les jets de dés. Vous modifiez la Valeur de Tir. Cela est très important !

4. Lancez un dé.

   a. La cible est touchée si le résultat du dé est inférieur ou égal à la Valeur de Tir modifiée de l'Unité qui tire (la valeur obtenue à l'étape 3). Quelle que soit la Valeur de Tir modifiée, un jet de zéro est toujours une réussite. Si la cible est touchée, passez à l'étape 5.

   b. Le tir rate si le résultat du dé est supérieur à la Valeur de Tir modifiée de l'Unité qui tire (la valeur obtenue à l'étape 3).). Quelle que soit la Valeur de Tir modifiée, un jet de neuf est toujours un échec. L'Action de l'Unité qui tire est maintenant terminée.

5. Consultez la Table des Résultats du Combat pour déterminer les dégâts causés à la cible, à l'intersection du résultat du dé et de la Classe d'Armement (Direct HE, SA, DP, etc.) et du type de la cible (Blindée ou Non Blindée), puis appliquez immédiatement le résultat à l'Unité Cible (voir la Règle 19.0).

Vous ne lancez le dé qu'une seule fois par combat. Vous utiliserez le même jet de dé pour déterminer les dégâts que celui effectué pour déterminé si la cible a été touchée. Notez également que les Unités HE Indirectes qui font un Tir Direct utilisent la Classe d'Armement jaune "Direct HE" sur la Table des Résultats du Combat.

15.6 Que sont les modificateurs de tir ?

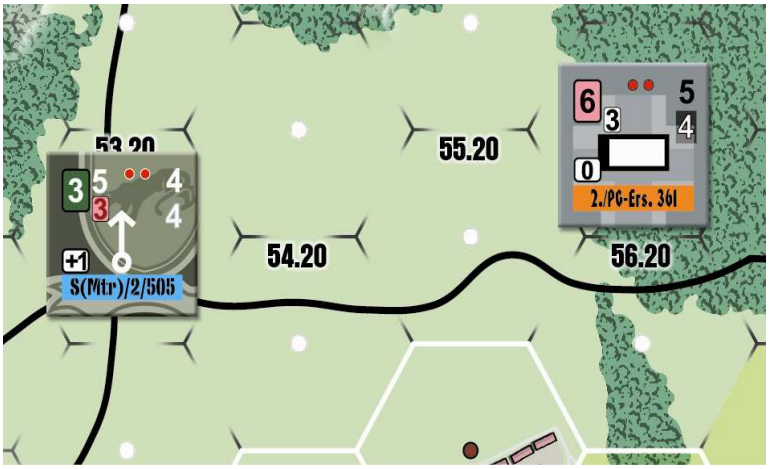
Vous les trouverez aussi sur la Table des Résultats du Combat.

Modificateurs à la Valeur de Tir de l'Unité qui tire :

1. Pertes de Cohésion et de Pas subies par l'Unité qui tire—le modificateur est indiqué sur le marqueur.
2. La Valeur de Défense de la cible.
3. La Portée jusqu'à la cible—modificateur indiqué sur la Table des Résultats du Combat.
4. Masse de la cible (cela prend en compte toutes les Unités de la pile, pas seulement la cible) — modificateur indiqué sur la Table des Résultats du Combat.

Exemple de Tir Auto-Observé

L'Unité de Mortiers Américaine est à portée de tir et a une Ligne de Vue vers l'Unité Allemande qui est dans un hex de bois, donc elle peut faire un Tir Indirect auto-observé. La Valeur de Tir de l'Unité de Mortiers est de trois, et est modifiée en trois (pas de modificateur de terrain car le mortier est une arme HE, la portée n'a aucun effet sur le Tir Indirect, la cible a une Valeur de Défense de zéro, il n'y a pas de modificateur de masse, et aucun effet de marqueur ne s'applique), avec un éventuel Bonus de Compagnie. L'Unité de Mortiers fait un jet pour le Bonus de Compagnie, donc un Test de Qualité de Troupe, et obtient un 1, donc elle reçoit le Bonus de Compagnie, modifiant sa Valeur de Tir à cinq. Un jet de cinq ou moins touchera la cible, six ou plus sera un échec. Le dé donne un 1, le résultat sur la TRC est un « S ? », une suppression possible. Le défenseur doit réussir un Test de Qualité de Troupe ou subir un résultat de Suppression.



L'Unité Allemande obtient un trois et réussit sont Test de Qualité de Troupe, donc elle n'est pas en Suppression. Si elle avait raté son test, elle aurait toujours pu tenter de convertir la Suppression en Perte de Cohésion.

Un marqueur de barrage léger est placé dans l'hex cible, et il sera retiré à la fin du tour. Si la Valeur de Tir plus le Bonus de Compagnie obtenue avait été de six ou plus, un marqueur de barrage lourd aurait été placé à la place du marqueur de barrage léger.

5. Terrain occupé par la cible—modificateur indiqué dans la Table des Effets du Terrain (non applicable aux tirs HE dans les bois ni contre des Unités en Colonne si le modificateur est négatif).
6. Bonus de Compagnie : Si l'Unité qui tire a deux Pas et n'a subi aucune Perte de Pas, faites un Test de Qualité de Troupe (un neuf est toujours un échec et un zéro toujours une réussite). Si l'Unité réussit, elle reçoit le modificateur de Bonus de Compagnie (plus deux). Si l'Unité est Commandée, un Point de Commandement peut être dépensé pour réussir automatiquement le Test de Qualité de Troupe. Les Unités qui font un Tir d'Opportunité ne peuvent pas bénéficier du Bonus de Compagnie.
7. Position fortifiée/retranchement—modificateur indiqué sur le marqueur.
8. Condition météo et nuit—modificateur indiqué sur la Table des Résultats du Combat.
9. Marqueur de barrage dans l'hex de l'Unité qui tire—modificateur indiqué sur le marqueur.

16.0 Tir Indirect, Unités de Mortiers et Unités Indirectes Hautement Explosives

16.1 Que sont les Classes d'Armement Mortier et Indirecte Hautement Explosive ("HE") ?

Les classes Mortier et Indirecte HE sont des sous-classes de la Classe d'Armement HE avec les attributs spéciaux suivants :

Unités de Mortiers :

1. Elles utilisent uniquement le Tir Indirect (elles ne peuvent pas faire de Tir Direct) ;
2. Elles utilisent la Classe d'Armement verte "Mortier" sur la Table des Résultats du Combat ; et
3. Elles ne peuvent pas faire de Tir d'Opportunité.

Unités Indirectes HE :

1. Elles utilisent le Tir Indirect ou Direct, en fonction de la portée ;
2. Elles ont une Portée de Tir Indirecte minimum de quatre hexs (elles ne peuvent pas faire de Tir Indirect à moins de quatre hexs), et une Portée de Tir Direct maximum de trois hexs ;
3. Elles utilisent la Classe d'Armement orange "Indirect HE" sur la Table des Résultats du Combat pour le Tir Indirect, et la Classe d'Armement jaune "Direct HE" pour le Tir Direct ; et
4. Elles peuvent faire un Tir d'Opportunité en Tir Direct.

16.2 Qu'est-ce que le Tir Indirect ?

Dans la réalité ce sont les obus qui montent dans les airs et qui retombent sur la cible à cause de la gravité. Contrairement au Tir Direct, avec le Tir Indirect il n'est pas nécessaire d'avoir une Ligne de Vue vers votre cible pour l'atteindre, il suffit juste d'être en contact avec une Unité qui a une Ligne de Vue vers la cible. Lorsqu'une Unité Indirecte HE ou de Mortiers utilise le Tir Indirect contre une cible vers laquelle elle a une Ligne de Vue, nous disons qu'elle "auto-observe".

Lorsque les questions d'observation sont résolues, la procédure de Tir Indirect est la même que celle du Tir Direct, sauf qu'il n'y a pas de modificateur de portée, et certains résultats du Tir Indirect peuvent affecter toutes les Unités dans l'hex ainsi que l'Unité cible.

En ce qui concerne l'observation, chaque Unité Indirecte HE a son propre marqueur de contact/contact en attente. Le marqueur de contact/contact en attente est utilisé pour indiquer le contact radio avec l'observateur. S'il y a un contact radio, placez le marqueur face contact visible, sinon placez-le face contact en attente visible.

1. Si aucune Unité n'observe pour une Unité Indirecte HE, placez le marqueur face contact en attente visible dans le même hex que l'Unité Indirecte HE.
2. Si l'Unité Indirecte HE a établi un contact radio (voir la Règle 16.3) avec une Unité, alors la Formation de cette Unité est appelée Formation "d'observation" ; placez le marqueur de contact/contact en attente face contact visible dans le même hex que le Chef de la Formation d'observation.
3. Si une Unité d'une Formation Indépendant observe pour une Unité Indirecte HE et que cette dernière établit un contact, le marqueur de contact/contact en attente reste avec l'Unité Indirect HE face contact en attente visible.
4. Si une Unité Indirecte HE est en contact radio, et qu'elle est en auto-observation pour une mission de tir, alors le contact radio est perdu.
5. Aussi, si l'Unité Indirecte HE a un marqueur de barrage sur elle, ou si elle subit un quelconque résultat de combat à cause d'un tir ennemi (y compris S?), alors le contact radio est perdu.
6. Si le contact radio est perdu, remettez le marqueur de contact/contact en attente sur l'Unité Indirecte HE, face contact en attente visible.

Note : Une Formation peut servir de Formation d'observation pour un nombre quelconque d'Unités Indirecte HE en même temps (par conséquent, un Chef de Formation peut avoir plusieurs marqueurs de contact).

Note : Un observateur pour une Unité de Mortiers doit appartenir à la même Formation que l'Unité de Mortiers. Le contact est automatique.

16.3 Comment puis-je résoudre une mission de Tir Indirect ?

Utilisez cette procédure à chaque fois que vous activez une Unité de Mortiers pour une Action de tir, ou à chaque fois que vous activez une Unité Indirecte HE pour une Action de tir contre une Unité cible ou un hex vide à quatre hexs de distance ou plus. (Si votre Unité Indirecte HE tire sur une cible à une distance de trois hexs ou moins, utilisez la procédure de Tir Direct décrite en 15.5).

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

Si la mission de Tir Indirect est auto-observée, donc si l'Unité qui tire a une Ligne de Vue vers la cible, passez à l'étape 9.

Si la mission de Tir Indirect a besoin d'un observateur, donc si l'Unité qui tir n'a pas de Ligne de Vue vers la cible, commencez à l'étape 1.

1. D'abord assurez-vous que l'Unité qui tire est à portée de l'Unité cible ou de l'hex cible vide et qu'elle est Commandée. N'oubliez pas que les Unités ennemies adjacentes réduisent la Portée de Tir à un seul hex. (Les Unités qui tirent et qui ne sont pas Commandées ne peuvent pas utiliser d'observateurs).
2. Trouvez une Unité Commandée, qui n'est pas en Suppression afin d'observer pour la mission. Si vous ne pouvez pas trouver une telle Unité, vous ne pouvez pas effectuer la mission.
3. Assurez vous que l'observateur a une Ligne de Vue vers l'Unité ou l'hex cible.
4. Si c'est une Unité de Mortiers qui va tirer, assurez vous que l'Unité d'observation et de Mortiers appartiennent à la même Formation. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas tirer. Si elles appartiennent à la même Formation, passez à l'étape 9.
5. Si c'est une Unité Indirecte HE qui va tirer et que l'Unité d'observation appartient à une Formation qui est déjà en contact avec elle, passez à l'étape 9.
6. Si c'est une Unité Indirecte HE qui va tirer et que l'Unité d'observation n'appartient pas à une Formation qui est en contact avec elle, il est maintenant temps de trouver le marqueur de contact/contact en attente de l'Unité Indirecte HE.

Si l'Unité Indirecte HE n'est pas en contact radio avec une Formation, lancez un dé et comparez le résultat à la valeur sur la face contact en attente du marqueur, assurez vous d'appliquer les modificateurs appropriés de la liste des Modificateurs du Contact Radio (y compris les modificateurs des règles exclusives). Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de contact, l'Unité Indirecte HE est maintenant en contact radio avec la Formation ; passez à l'étape 7. Si le résultat est supérieur, il n'y a pas de contact ; passez à l'étape 8. Quelle que soit la valeur de contact modifiée, un jet de zéro est toujours un "contact" et un neuf toujours un "contact raté".

Si l'Unité Indirecte HE est en contact avec une Formation autre que la Formation de l'Unité qui essaie d'observer pour elle, utilisez la valeur sur la face contact du marqueur, assurez vous de modifier cette valeur avec les modificateurs appropriés de la liste des Modificateurs du Contact Radio (y compris les modificateurs des règles exclusives). Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de contact modifiée, alors l'Unité Indirecte HE et la nouvelle Formation sont maintenant en contact radio ; passez à l'étape 7. Si le résultat du dé est supérieur, il n'y a pas de nouveau contact, et le contact est maintenu avec la Formation d'origine ; passez à l'étape 8. Quelle que soit la valeur de contact modifiée, un jet de zéro est toujours un "contact" et un neuf toujours un "contact raté".

7. Placez le marqueur de contact, face contact visible sur le Chef de la Formation d'observation, à moins que cette Formation ne soit une Formation Indépendante, auquel cas le marqueur n'est pas placé. L'Unité Indirecte HE peut maintenant utiliser n'importe quelle Unité Commandée de la Formation d'observation afin d'observer pour le Tir Indirect jusqu'à ce que : (1) elle perde le contact en obtenant un 9 pendant une mission de tir (étape 9) (y compris la mission en cours); (2) elle établisse un contact radio avec une nouvelle Formation d'observation ; (3) elle est auto-observatrice pour une mission de Tir Indirect (un Tir Direct auto-observé ne rompt pas le contact radio) ; (4) on place un marqueur de barrage sur elle ; ou (5) elle subit un quelconque résultat de combat suite à un tir ennemi. Passez maintenant à l'étape 9.
8. Si vous n'avez pas obtenu de contact, alors l'Unité Indirecte HE ne peut pas tirer et a terminé son Action. Cela compte comme une activation pour l'Unité Indirecte HE.
9. Résolvez le tir. Suivez simplement la procédure de Tir Direct (voir la Règle 15.5) sauf qu'il ne faut pas utiliser le modificateur de portée. Et n'oubliez pas qu'une Unité utilisant le Tir Indirect peut bénéficier du Bonus de Compagnie.
10. Appliquez maintenant les effets spéciaux du Tir Indirect (voir la Règle 16.4) à toutes les Unités dans l'hex et à l'hex lui-même (placez un marqueur de barrage le cas échéant).

Si un neuf est obtenu pendant la procédure de Tir Direct, le contact radio est perdu. Retournez le marqueur face contact en attente visible et remettez-le sur l'Unité Indirecte HE. Aucun Tir Indirect n'a lieu et l'Action de l'Unité Indirecte HE est terminée.

16.4 Effets Spéciaux du Tir Indirect

16.4.1 Empilement et Tir Indirect

Toutes les Unités empilées dans le même hex ainsi que l'Unité cible du Tir Indirect effectué par une Unité Indirecte HE (pas par une Unité de Mortiers) subissent un résultat "S?" si :

1. L'Unité cible subit un résultat "S?" et rate son Test de Qualité de Troupe, ou
2. L'Unité cible subit tout autre résultat de combat.

16.4.2 Tir Indirect et marqueurs de barrage

Il existe deux types de marqueurs de barrage : barrage léger et barrage lourd.

16.4.2.1 Quand placer et retirer les marqueurs de barrages

Placez un marqueur de barrage léger dans un hex si :

1. La Valeur de Tir imprimée (modifiée par un éventuel Bonus de Compagnie) de l'Unité

Indirecte HE est de cinq ou moins ;et

2. Le jet de dé de combat est inférieur à neuf.

Placez un marqueur de barrage lourd dans un hex si :

1. La Valeur de Tir imprimée (modifiée par un éventuel Bonus de Compagnie) de l'Unité Indirecte HE est de six ou plus ;et
2. Le jet de dé de combat est inférieur à neuf.

Notez que vous ne devez pas combiner les Valeurs de Tir des différentes Unités qui tirent dans le même hex—trois fois deux ne font pas six.

Les marqueurs de barrage sont placés après la résolution du Tir Indirect.

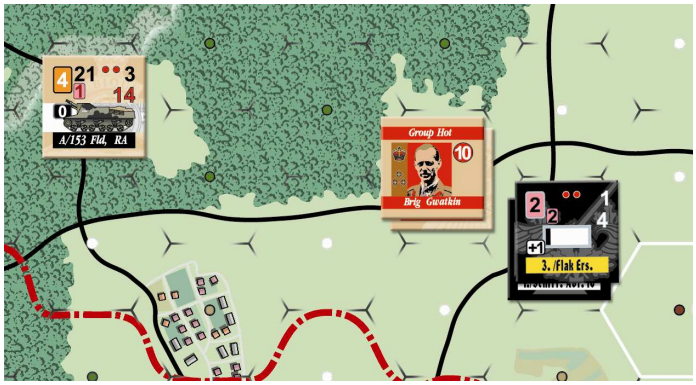
Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de barrage à la fois dans un hex. Les marqueurs de barrage lourd remplacent les marqueurs de barrage léger (mais pas l'inverse).

Vous pouvez tirer dans un hex vide juste pour y placer un marqueur de barrage (tout jet de dé autre qu'un 9 permet de placer le marqueur – barrage léger ou lourd selon la force du tireur).

Tous les marqueurs de barrage sont retirés de la carte après la Phase d'Activation et avant la fin du tour.

16.4.2.2 Effets des marqueurs de barrage

Les marqueurs de barrage affectent les Unités des deux camps quel que soit le camp qui a placé le marqueur.



Une Unité dans un hex avec un marqueur de barrage a sa Portée de Tir réduite à un seul hex.

Les marqueurs de barrage sont traités comme des Terrains Bloquants pour la Ligne de Vue.

Une Unité Indirecte HE perd le contact si elle est placée sous un marqueur de barrage. Remettez le marqueur de contact/contact en attente sur l'Unité, face contact en attente visible.

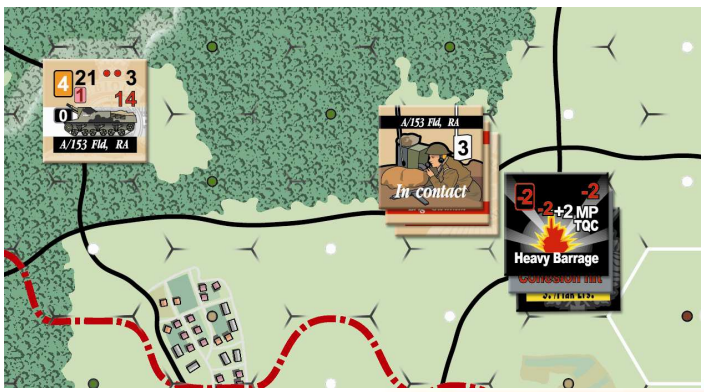
Une Unité qui quitte un hex avec un marqueur de barrage léger doit payer deux points de mouvement supplémentaire pour cela.

Une Unité qui quitte un hex avec un marqueur de barrage lourd doit payer deux points de mouvement supplémentaires pour cela, subir une Perte de Cohésion, et doit réussir un Test de Qualité de Troupe avant de pouvoir bouger (si elle le rate, elle doit rester dans l'hex en subissant quand même la Perte de Cohésion).

***Exemple de Tir Indirect** Observé*

Dans la situation de gauche, l'Unité d'artillerie a été activée et souhaite tirer dans l'hex contenant les deux Unités Allemandes. Elle n'a pas de Ligne de Vue vers cet hex, mais il y a une Unité Commandée qui en a une. La première chose dont l'Unité d'artillerie a besoin c'est d'établir le contact avec le Chef de la Formation de l'Unité qui a une Ligne de Vue (le chef est dans le même hex que cette Unité). Actuellement l'Unité d'artillerie n'est en contact avec aucun chef, et la valeur de contact sur le marqueur est de six (il n'y a pas de modificateurs, car les Unités sont de la même Division). Le dé donne un deux, donc l'Unité d'artillerie est en contact, le marqueur est placé sur le Chef (face « contact » visible). L'Unité d'artillerie choisit maintenant une Unité cible dans l'hex, et choisit l'unité de Flak à zéro Pas. La Valeur de Tir est de Quatre, modifiée par la Valeur de Défense de la cible, plus 2, et l'éventuel Bonus de Compagnie. Le jet de Bonus de Compagnie donne un 1, donc le bonus est obtenu, ce qui donne une Valeur de Tir modifiée finale de huit, donc tout résultat sauf un neuf touchera la cible (et si un neuf est obtenu, le contact sera perdu et aucun marqueur de barrage ne sera placé). Le dé donne un quatre ; le résultat de la TRC indique « C », une Perte de Cohésion. Cela élimine l'Unité à zéro Pas.

Comme le résultat du tir a touché la cible, toutes les autres Unités dans l'hex doivent subir un résultat « S ? », Suppression Possible. L'Unité Allemande fait un Test de Qualité de Troupe et obtient un sept, donc elle rate son test. Au lieu de subir la Suppression, le joueur décide de dépenser un Point de Commandement (supposons que l'Unité soit Commandée) pour convertir ce résultat en Perte de Cohésion.



Finalement, comme la Valeur de Tir avec le Bonus de Compagnie était supérieure à cinq, un marqueur de barrage lourd est placé dans l'hex.

La situation du Tir Indirect observé est représentée dans l'illustration de gauche.

© 2008 Multi–Man Publishing, LLC

Si vous essayez de déplacer une pile d'Unités hors d'un hex de barrage lourd, vous devez d'abord annoncer les Unités qui se déplacent, puis faire un Test de Qualité de Troupe pour chacune d'entre elles, une par une. Lorsque toutes les Unités ont fait leur Test, celles qui ont réussi doivent quitter l'hex en pile, vous ne pouvez pas changer d'avis sur le mouvement des dernières Unités qui font le Test en fonction de ce qui est arrivé aux premières. Une fois engagées, elles le sont toutes. Notez que fuir un Assaut est une exception à cette règle, et que les Unités en défense peuvent s'enfuir sans avoir à faire de Test de Qualité de Troupe.

Une Unité qui tire depuis un hex avec un marqueur de barrage léger subit un modificateur de moins un à sa Valeur de Tir. Un marqueur de barrage lourd donne un modificateur de moins deux.

Une Unité sous un marqueur de barrage léger a sa Qualité de Troupe réduite de un, tandis qu'un marqueur de barrage lourd réduit sa Qualité de Troupe de deux.

17.0 Tir d'Opportunité

17.1 Généralités

Le Tir d'Opportunité est ce qu'une Unité Inactive peut faire lorsqu'une Unité Active fait certaines choses à proximité. Après avoir été déclenché, le Tir d'Opportunité est identique à un Tir Direct, sauf pour certains modificateurs spéciaux de Tir d'Opportunité (voir la Règle 17.6).

17.2 Quand le Tir d'Opportunité est-il déclenché ?

Un Tir d'Opportunité peut avoir lieu lorsqu'une Unité essaie de faire l'une des activités suivantes dans la Zone de Tir d'une Unité ennemie (les Zones de Tir sont expliquées dans la Règle 17.3) :

1. N'importe quelle Action de Mouvement. Toutefois, pour le mouvement, le Tir d'Opportunité est déclenché en quittant un hex en Zone de Tir ennemie, pas en entrant dans un hex en Zone de Tir ennemie. Les autres Actions de Mouvement sont : entrée en Mode Transport ; entrée ou sortie d'un retranchement. Entrer ou sortir du Mode Colonne en dépensant des points de mouvement et sortir du Mode Transport font partie du mouvement et sont donc également des déclencheurs de Tir d'Opportunité.
2. Assaut (mais le Tir d'Opportunité n'est autorisé qu'aux Unités en défense) ou fuir un Assaut (mais le Tir d'Opportunité n'est autorisé qu'aux Unités qui ne sont pas impliquées dans l'Assaut). Voir la Règle d'Assaut 18.0 pour plus de détails.
3. Fuir un Assaut (mais le Tir d'Opportunité n'est autorisé qu'aux Unités qui ne sont pas impliquées dans l'Assaut). Voir la Règle d'Assaut 18.0 pour plus de détails.
4. Toute Action du Génie.
5. Toute autre Action définie dans les règles exclusives.

Généralement, le Tir d'Opportunité a lieu—s'il a lieu—avant que l'Unité Active ne commence son Action. Donc le joueur Actif devrait annoncer que telle et telle Unité entreprendra telle et telle Action puis donner au joueur Inactif une chance de faire des Tirs d'Opportunité avec les Unités éligibles. Cela signifie que le Tir d'Opportunité se produira dans l'hex où se trouve l'Unité Active lorsqu'il est déclenché. Cela est important pour déterminer des choses comme le statut de commandement, la portée, le terrain et la masse.

Néanmoins, les Unités qui entrent ou sortent de retranchements, ou quittent une position fortifiée ne bénéficient jamais du retranchement ou de la position fortifiée lors du Tir d'Opportunité. De plus, un Tir d'Opportunité contre une Unité qui entre ou sort du Mode Transport peut avoir lieu avant ou après le changement de mode, au choix du joueur qui tire.

Finalement, les Unités qui passent en Colonne ou qui la quittent subissent toujours les Tirs d'Opportunité en Colonne ; mais n'oubliez pas qu'une Unité qui quitte la Colonne à cause d'une Perte de Cohésion ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

17.3 Qu'est-ce qu'une Zone de Tir ?

Pour toute Unité non Indirecte HE ni Mortiers, sa Zone de Tir comprend tous les hexs vers lesquels elle a une Ligne de Vue et à portée de tir. Les Unités Indirectes HE ont une Zone de Tir jusqu'à trois hexs dans leur ligne de vue. Les Unités de Mortiers n'ont pas de Zone de Tir.

N'oubliez pas que si une Unité a une Unité ennemie dans un hex adjacent, alors sa Portée de Tir est réduite à un seul hex et que par conséquent sa Zone de Tir est limitée aux hexs qui lui sont adjacent. De même, une Unité dans un hex avec un marqueur de barrage a sa Portée de Tir réduite à un seul hex, et par conséquent sa Zone de Tir est limitée aux hexs qui lui sont adjacents.

Note de Jeu : Vous voulez dire que mon Unité Inactive peut simplement rafaler des Unités en approche du moment qu'elles sont dans sa Zone de Tir ? C'est bien ça, chaque hex dans une Zone de Tir qu'une Unité quitte est un autre déclencheur de Tir d'Opportunité. Si votre Unité Inactive a une portée de cinq, cela donne quatre déclencheurs de Tir d'Opportunité pendant que l'Unité Active s'approche.

De même, cela est très important mais personne ne semble s'en rappeler, alors nous le répétons :

Si une Unité est adjacente à une Unité ennemie, ou si elle est dans un hex avec un marqueur de barrage, alors la Zone de Tir de l'Unité est limitée aux hexs qui lui sont adjacents.

17.4 Quelles Unités peuvent faire un Tir d'Opportunité?

Toute Unité qui peut faire un Tir Direct peut faire un Tir d'Opportunité. Cela signifie que les Unités de Mortiers et les Unités sans Valeur de Tir ne peuvent PAS faire de Tir d'Opportunité. Lorsqu'une Unité Indirecte HE fait un Tir d'Opportunité, elle utilise la Classe d'Armement jaune "Direct HE", car elle utilise le Tir Direct.

Mais…(voilà le problème)…

Avant qu'une Unité puisse faire un Tir d'Opportunité, elle doit réussir un Test de Qualité de Troupe. Vous ne pouvez **PAS** dépenser un Point de Commandement pour vous assurer une réussite automatique à ce test.

Note : Les Actions qui déclenchent le Tir d'Opportunité ne déclenchent pas le Tir d'Opportunité lui-même, elles déclenchent—si vous préférez—l'opportunité d'un Tir d'Opportunité—appelons ça le "processus de Tir d'Opportunité". Cela parce qu'un joueur peut toujours décliner un Tir d'Opportunité, ou bien il peut vouloir en faire un, mais son Unité Inactive rate son Test de Qualité de Troupe. Dans ces cas, le processus de Tir d'Opportunité a été déclenché, mais le Tir d'Opportunité ne s'est pas réellement produit.

17.5 Quelles Unités ne peuvent pas faire de Tir d'Opportunité ?

Celles qui n'ont pas de Valeur de Tir et les Unités de Mortiers.

17.6 A propos des différents modificateurs du Tir d'Opportunité ?

Il y a quatre situations et modificateurs spécifiques qui s'appliquent uniquement au Tir d'Opportunité.

1. Si la cible d'un Tir d'Opportunité entre dans un hex qui se trouve dans la Zone de Tir d'une Unité ennemie (y compris celle qui fait le Tir d'Opportunité), alors la Valeur de Tir de l'Unité qui fait le Tir d'Opportunité reçoit un modificateur de plus trois. Cependant, n'oubliez pas que le Tir d'Opportunité est résolu dans l'hex que quitte l'Unité Active.

   Ce modificateur de plus trois s'applique aussi aux Actions déclenchantes suivantes : Assaut, fuir un Assaut, entrer/sortir du Mode Transport, entrer/sortir d'un retranchement, entrer/sortir du Mode Colonne, toute Action du Génie et toute autre Action définie dans les règles exclusives.

2. Si la cible d'un Tir d'Opportunité entre dans un hex qui n'est pas dans la Zone de Tir d'une Unité ennemie, alors la Valeur de Tir de l'Unité en Tir d'Opportunité reçoit un modificateur de moins un. Cependant, n'oubliez pas que le Tir d'Opportunité est résolu dans l'hex que quitte l'Unité Active.

3. Une Unité en Tir d'Opportunité obtient un modificateur de plus deux à sa Valeur de Tir lorsqu'elle tire sur une Unité qui fuit un Assaut. Ceci est cumulatif avec le plus trois précédent pour mouvement d'une Zone de Tir à une autre.

4. Il n'y a pas de modificateur de Bonus de Compagnie possible pour le Tir d'Opportunité.

17.7 Qu'arrive-t-il aux Unités qui subissent un Tir d'Opportunité ?

Appliquez immédiatement les résultats causés par un Tir d'Opportunité, dans l'hex où l'Action qui l'a déclenché se produit. Rappelez-vous que pour le mouvement, c'est quitter un hex qui compte et NON entrer dans un hex. Les seuls résultats qui pourraient empêcher une Unité de continuer son mouvement sont la Suppression (si elle n'est pas convertie en Perte de Cohésion), et bien sûr, l'élimination.

17.8 Procédure de Tir d'Opportunité

Lorsqu'un Tir d'Opportunité est déclenché, le Joueur Inactif doit décider s'il souhaite tirer. Si c'est le cas, il arrête le Joueur Actif, annonce avec quelle Unité il tente le Tir d'Opportunité, et fait un Test de Qualité de Troupe pour savoir si l'Unité peut faire un Tir d'Opportunité. Si un Tir d'Opportunité se produit, il suit la procédure de Tir Direct avec l'ajout des différents modificateurs de tir d'Op.

L'élément clé à se rappeler est qu'une même Unité peut déclencher un Tir d'Opportunité de plusieurs Unités ennemies différentes en même temps ; elles se mettent en file et attendent leur tour de Tir d'Opportunité. Et oui, le Joueur Inactif doit annoncer chaque tentative de Tir d'Opportunité qu'il souhaite faire avant de commencer la première.

Une autre chose importante à garder à l'esprit est qu'une Unité peut aussi déclencher des Tirs d'Opportunité consécutifs de la même Unité Inactive simplement en quittant plusieurs hexs se trouvant dans sa Zone de Tir au cours du mouvement.

Et finalement, si un groupe de deux Unités ou plus bouge en pile et que cela déclenche un Tir d'Opportunité, l'Unité qui fait le Tir d'Opportunité ne peut tirer que sur une seule des Unités de la pile (au choix du joueur qui fait le Tir d'Opportunité) (voir la Règle 14.7).

18.0 Assaut

Dans la réalité, un assaut est une force qui avance pour déloger l'ennemi de ses positions. Dans le jeu, c'est un tir et une épreuve de moral qui peut se finir prématurément avec l'enlisement de l'assaut, ou qui peut aller jusqu'à trois rounds pouvant être sanglants ou peu concluants.

Un Assaut est une Action.

Les Unités qui font une Action d'Assaut sont les Unités en Assaut. Les Unités dans l'hex pris d'Assaut sont les Unités en défense. L'hex où se trouvent les Unités en défense est l'hex défendu.

18.1 Quelles Unités peuvent faire un Assaut ?

Toute Unité avec une capacité de mouvement numérique (pas "*") et avec une Valeur d'Assaut et qui n'occupe pas un retranchement peut faire un Assaut, du moment qu'elle peut légalement entrer dans l'hex qu'elle attaque—cela signifie que vous devez faire attention aux restrictions du terrain. Par exemple, les Unités de Véhicules ne peuvent entrer dans des hexs de cité ou de ville que si elles sont en Colonne, et les Unités en Colonne ne peuvent pas s'empiler ; par conséquent une seule Unité de Véhicules peut faire un Assaut dans un hex de cité ou de ville.

Une Unité avec une Valeur d'Assaut vierge n'a pas de Valeur d'Assaut et ne peut donc pas faire d'Assaut (ni de Tir d'Assaut).

Les Unités avec zéro Pas ne peuvent pas faire d'Assaut.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

18.2 Quelles Unités peuvent être prises d'Assaut ?

N'importe quelle Unité peut être prise d'Assaut.

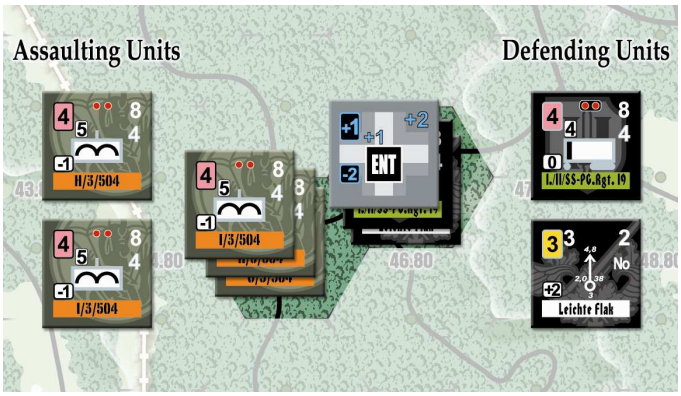
18.3 Les Unités peuvent elles faire un Assaut ensemble ?

Oui. S'il y a plus d'une Unité éligible dans un hex, le joueur Actif peut en activer plusieurs en même temps pour faire un Assaut. Il le fait soit :

1. Pendant l'Activation d'une Formation en tant que première Action en déclarant que plusieurs Unités du même hex sont maintenant activées pour faire un Assaut ; ou
2. Pendant l'Activation d'une Formation ou d'une Division en tant que Seconde Action en dépensant un Point de Commandement pour chaque Unité dans l'hex qui fera partie de l'Assaut ; ou
3. Suite au tirage d'un Marqueur de Commandement Direct en dépensant un Point de Commandement pour chaque Unité dans l'hex qui fera partie de l'Assaut.

18.4 Est-ce que des Unités peuvent faire un Assaut depuis plusieurs hexs ?

Non. Un Assaut ne peut avoir lieu qu'entre deux hexs adjacents. Les Unités de plusieurs hexs ne peuvent pas se combiner pour faire un Assaut.



18.5 Est-ce que des Unités dans plusieurs hexs peuvent être prises d'Assaut en même temps ?

Non. Un Assaut ne peut avoir lieu qu'entre deux hexs adjacents. Les Unités de plusieurs hexs ne peuvent pas être prises d'Assaut ensemble.

18.6 Est-ce qu'une Unité peut être prise d'Assaut plus d'une fois par Activation ?

Oui.

18.7 Comment fait-on un Assaut ?

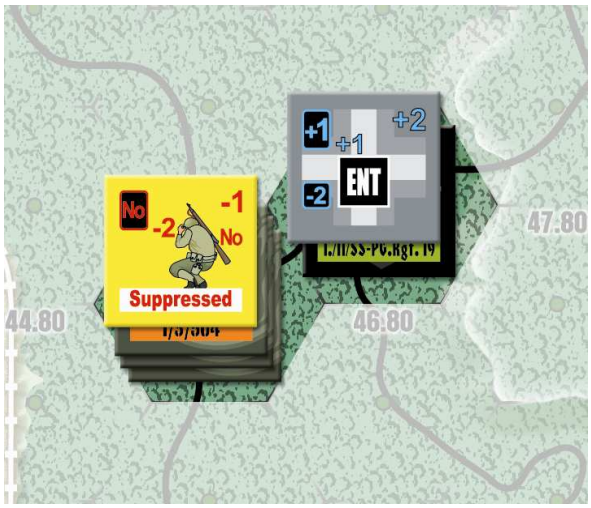
1. Annoncez un Assaut.
   - Choisissez un hex avec une ou plusieurs de vos Unités.
   - Choisissez un hex adjacent avec une ou plusieurs Unités ennemies.

Exemple d'Assaut n°1

Les Unités Américaines ont été activées, et les deux Unités (les Compagnies H et I) effectueront un Assaut dans l'hex occupé par les deux unités Allemandes, dont l'une est retranchée. A cause de l'Unité retranchée, chacune des Unités en Assaut devra réussir un Test de Bravoure, avec une Qualité de Troupe modifiée de six (moins deux pour le retranchement). Les jets sont trois et cinq, donc les deux Unités réussissent leur Test de Bravoure et peuvent donc continuer l'Assaut.

Les Unités en défense peuvent maintenant faire un Tir d'Opportunité sur les Unités en Assaut. Le joueur Allemand fait un Test de Qualité de Troupe pour les deux unités, celle de la Flak rate son test, mais l'Unité D'infanterie le réussit. Il choisit de tirer sur la Compagnie H. La Valeur de Tir est de quatre, modifiée à cinq (moins deux pour le bois, moins un pour la Valeur de Défense, plus un pour le modificateur de masse [il y a un total de six Pas dans l'hex cible du Tir d'Opportunité], plus trois pour Zone de Tir à Zone de Tir, plus un pour le retranchement). Comme c'est un Tir d'Opportunité, aucun Bonus de Compagnie n'est permis. La Valeur de Tir finale est de six. Le joueur Allemand lance un dé et obtient un neuf. C'est un échec automatique.

Le premier round d'Assaut commence, et l'unité de Flak à zéro Pas est automatiquement éliminée. Les Unités Américaines décident de faire un Tir d'Assaut plutôt qu'une Charge. Chaque Unité tirera une fois avec sa Valeur de Tir et une fois avec sa Valeur d'Assaut. Les résultats sont appliqués après avoir effectué tous les Tirs d'Assaut. Pour les Unités Américaines, la Valeur de Tir est modifiée de quatre à zéro (moins deux pour le bois, moins deux pour la Valeur de Défense), avec un éventuel Bonus de Compagnie, et la Valeur d'Assaut est modifiée de cinq à un (moins deux pour le bois, moins deux pour la Valeur de Défense) également avec un éventuel Bonus de Compagnie. Les deux Unités Réussissent le test de Bonus de Compagnie avec un un et un sept. Chaque Valeur de Tir est modifiée à deux et chaque Valeur d'Assaut est modifiée à trois. Notez que chaque Unité ne fait qu'un jet pour le Bonus de Compagnie et que ce jet s'applique à la fois à la Valeur d'Assaut et à la Valeur de Tir. Les dés donnent cinq, cinq, sept et neuf, donc tout est raté. L'Unité Allemande tire sur la Compagnie I avec une Valeur de Tir de quatre modifiée à quatre (moins un pour la Valeur de Défense, pas de modificateur de terrain, pas de modificateur de masse, plus un pour le retranchement), avec un éventuel Bonus de Compagnie, et une Valeur d'Assaut aussi modifiée à quatre. Le jet de Bonus de Compagnie donne deux, donc il s'applique et les Valeur de Tir et d'Assaut passent à six. Le Tir rate et l'Assaut réussit avec un un, une Suppression. Celle-ci met fin à l'Assaut de la Compagnie I sauf si elle peut la convertir en Perte de Cohésion. Avec un neuf, c'est un échec automatique, la Compagnie I est en Suppression. Avec cette perte, le joueur US annule l'Assaut. La situation finale est la suivante.



- Annoncez les Unités non retranchées qui prendront part à l'Assaut.

2. Vérifiez la Bravoure.

- Si les Unités en défense comportent une Unité Blindée ou retranchée, ou si l'Assaut a lieu à travers un côté d'hex de pont, alors chaque Unité en Assaut doit faire un Test de Bravoure, qui est en fait un Test de Qualité de Troupe (on ne peut pas dépenser de Point de Commandement pour s'assurer une réussite), appliquez le modificateur le plus favorable aux Unités en défense parmi ceux qui suivent :

  a) S'il y a des Unités Blindées dans l'hex défendu, ajoutez à la Valeur de Qualité de Troupe de l'unité en Assaut la meilleur Valeur de Défense des Unités Blindées du défenseur (notez que les Valeurs de Défense sont négatives, donc ajouter une Valeur de Défense signifie diminuer la Qualité de Troupe) ;

  b) S'il y a des Unités retranchées dans l'hex défendu, soustrayez deux à la Qualité de Troupe de l'Unité en Assaut. ;

  c) S'il y a des Unités Blindées retranchées dans l'hex défendu, les modificateurs précédents ne sont pas cumulatifs, donc le défenseur devra choisir entre la meilleure Valeur de Défense des Unités blindées ou soustraire deux à la Qualité de Troupe de l'Unité en Assaut.

- S'il y a au moins une Unité Blindée en Assaut, soustrayez à la Valeur de Qualité de Troupe de toutes les Unités en Assaut la Valeur de Défense de l'une des Unités Blindées (au choix du propriétaire). Notez que soustraire un nombre négatif revient à augmenter la Qualité de Troupe.
- Toute Unité en Assaut qui rate son Test de Bravoure n'est plus une Unité en Assaut, ne continue pas l'Assaut, et a terminé son Action.
- Les règles exclusives peuvent donner d'autres événements pouvant provoquer un Test de Bravoure avant qu'un Assaut ne commence.

  Exemple : Si une Unité Blindée en Assaut avec une Qualité de Troupe de sept doit faire un Test de Bravoure et que sa Valeur de Défense est moins deux, tandis que l'unité Blindée qui déclenche le test a une Valeur de Défense de moins trois, alors la Qualité de Troupe sera réduite de un, donc six (7 + (-3) – (-2)). Si une Unité non Blindée en défense est retranchée, un modificateur de moins deux est utilisé pour altérer la Qualité de Troupe de l'Unité en Assaut (avec la possibilité de soustraire la Valeur de Défense de l'Unité en Assaut si elle est blindée).

3. Effectuez un Tir d'Opportunité

- Chaque Unité en défense peut maintenant tenter un Tir d'Opportunité contre les Unités en Assaut.
- Cela est traité comme un Tir d'Opportunité normal sauf que les seules Unités qui peuvent tirer sur les Unités en Assaut sont les Unités en défense (n'oubliez pas que si c'est une pile qui tire, chaque Unité ne peut tirer que sur une seule autre Unité).

  Note : Assurez vous que lors de la détermination du modificateur de masse pour ce Tir d'Opportunité de bien prendre en compte les Pas de toutes les Unités dans l'hex d'Assaut, et pas seulement ceux des Unités en Assaut.

- Appliquez tous les résultats du Tir d'Opportunité et passez à l'étape suivante. Toute Unité en Assaut qui passe en Suppression suite à un Tir d'Opportunité n'est plus une Unité en Assaut, ne peut pas continuer l'Assaut, et a terminé son Action.

4. Vérifiez s'il reste des Unités en Assaut.

- S'il n'y a plus d'Unités en Assaut, l'Assaut est terminé.
- S'il reste des Unités en Assaut, éliminez toutes les Unités en défense à zéro Pas et passez à l'étape suivante.

5. Effectuez le premier round d'Assaut.

5A Les Unités en défense choisissent de tenir ou de fuir.

- Le Joueur Inactif décide maintenant si ses Unités en défense vont tenir ou fuir. Toutes les Unités en défense doivent soit tenir, soit fuir ; si l'une tient, elles tiennent toutes ; si l'une fuit, elles fuient toutes.
- Les Unités en défense qui fuient ne fuient pas maintenant—elles doivent attendre l'étape 5E pour fuir réellement.
- Notez que si la décision de fuir est prise et qu'ensuite une ou plusieurs Unités en défense en sont incapables (quelle qu'en soit la raison, ex : immobilité, Suppression, ou entouré par du terrain interdit), alors ces Unités seront éliminées, mais pas avant l'étape 5E. Les autres Unités peuvent toujours s'enfuir.

5B Les Unités en Assaut déclarent une charge ou un Tir d'Assaut.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

- Si les Unités en défense fuient, le Joueur Actif doit déclarer que ses Unités font un Tir d'Assaut.
- Si les Unités en défense tiennent, le Joueur Actif déclare si ses Unités chargent ou font un Tir d'Assaut. Toutes les Unités en Assaut doivent soit charger soit faire un Tir d'Assaut ; si l'une fait un Tir d'Assaut, elles doivent toutes en faire un ; si l'une charge, elles doivent toutes charger.
- Une charge mettra fin à l'Assaut, qu'elle soit réussie ou non. Un Tir d'Assaut peut ou non mettre fin au processus d'Assaut.
- Si les Unités en Assaut chargent, passez à l'étape 5C.
- Si les Unités en Assaut font un Tir d'Assaut, passez à l'étape 5D.

5C Résolution de la charge.

- Le Joueur Actif fait un Test de Qualité de Troupe pour chaque Unité en Assaut (un Point de Commandement peut être dépensé pour s'assurer une réussite).
- Si une quelconque Unité en Assaut rate le Test de Qualité de Troupe, alors l'Assaut est terminé pour cette Unité, et elle a également terminé son Action. S'il n'y a plus d'Unités en Assaut alors l'Assaut prend fin.
- Si des Unités en Assaut réussissent le Test de Qualité de Troupe, le Joueur Inactif doit maintenant faire un Test de Qualité de Troupe avec UNE Unité en défense de son choix (un Point de Commandement peut être dépensé pour s'assurer une réussite). (Astuce : Choisissez votre meilleure Unité en défense).
- Si l'Unité en défense réussit son Test de Qualité de Troupe, passez à l'étape 5D.
- Si l'Unité en défense rate son Test de Qualité de Troupe, alors toutes les Unités en défense dans l'hex fuient comme si elles avaient choisi de fuir pendant l'étape 5A. Passez à l'étape 5E.

5D Résolution du Tir d'Assaut.

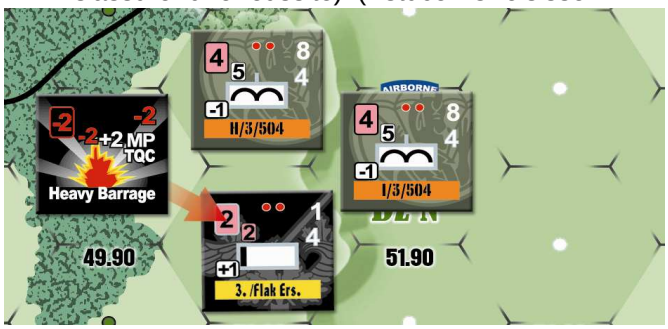
- Le Tir d'Assaut n'a lieu que pendant les Assauts. Un Tir d'Assaut n'est pas une Action.

  Si l'attaquant a déclaré un Tir d'Assaut dans l'étape 5B, alors les Unités en Assaut et en défense font maintenant un Tir d'Assaut. Si l'attaquant a déclaré une charge pendant l'étape 5B, alors seules les Unités en défense font un Tir d'Assaut.

Exemple d'Assaut n°2

Une Unité Allemande avec une QT de 1 déjà sous un marqueur de barrage lourd est prise d'Assaut par la Compagnie H. L'Unité Américaine n'a pas besoin de faire un Test de Bravoure, et l'Unité Allemande peut donc faire un Tir d'Opportunité. A cause du barrage lourd, la Qualité de Troupe de l'Allemand est réduite à -1, donc elle doit obtenir un zéro pour tirer. L'Unité rate avec un quatre. Pas de Tir d'Opportunité.

Le premier round d'Assaut commence et l'Unité en Assaut décide de faire un Tir d'Assaut. La Valeur de Tir de l'Unité en Assaut est modifiée de quatre à cinq, et la Valeur d'Assaut de cinq à six (l'Unité Allemande a une Valeur de Défense de +1). Ensuite le joueur US vérifie le Bonus de Compagnie. Le joueur obtient un quatre pour le Test de Qualité de Troupe, donc il obtient le Bonus de Compagnie, ce qui lui donne une Valeur de Tir finale de sept et une Valeur d'Assaut de huit. Le jet pour le Tir donne un neuf, donc c'est un échec, et le jet pour l'Assaut donne un quatre, une Perte de Cohésion. L'Unité Allemande fait son Tir d'Assaut. Sa Valeur de Tir est de deux, modifiée à moins un (moins un pour la Valeur de Défense, moins deux pour le barrage lourd) et sa Valeur d'Assaut est modifiée de deux à moins un (moins un pour la Valeur de Défense et moins deux pour le barrage lourd), même si les deux valeurs sont inférieurs à zéro, un jet de zéro touchera toujours la cible. Il y a un éventuel Bonus de Compagnie, mais un sept est obtenu. L'Unité Allemande obtient un cinq pour le Tir et un deux pour l'Assaut, donc les deux ratent. Une Perte de Cohésion est placée sur l'Unité Allemande, il n'arrive rien aux Américains.



Le round d'Assaut suivant commence, et les Unités en Assaut décident de charger, faisant ainsi leur dernier round d'Assaut, car lorsqu'une charge est résolue, l'Assaut prend fin. Pour tenir, le défenseur doit réussir un Test de Qualité de Troupe, et peut pour cela dépenser un Point de Commandement. L'Unité décide de faire un jet et obtient un 7, c'est raté. L'Unité doit retraiter d'un hex, et déclenche ainsi un Tir d'Opportunité. Notez qu'elle doit aussi réussir un Test de Qualité de Troupe pour pouvoir quitter l'hex à cause du marqueur de barrage lourd et subir une Perte de Cohésion. Le dé donne 0, c'est réussi, et elle peut quitter l'hex. La Compagnie I fait son Test de Qualité de Troupe pour le Tir d'Opportunité et obtient un 3, donc elle peut en faire un. La Valeur de Tir est modifié de 4 à 10 (+1 pour la Valeur de Défense, +3 pour Zone de Tir à Zone de Tir, +2 pour fuir un Assaut) et un éventuel Bonus de Compagnie qui dans ce cas n'aura aucun effet. Tout sauf un 9 réussira, et un 9 est obtenu, aucun effet. L'Unité Allemande entre dans l'hex adjacent, et passe automatiquement en Suppression (qui ne peut être convertie en Perte de Cohésion). La Compagnie H avance dans l'hex libéré (et sous le barrage lourd). La situation finale est représentée dans l'illustration ci-contre.

Le Tir d'Assaut suit la procédure de Tir Direct avec plusieurs exceptions importantes : (1) il y a des modificateurs de tir différents ; (2) chaque Unité éligible tire deux fois sur la même cible (une Unité avec une Valeur d'Assaut en noir tire une fois avec sa Valeur de Tir et une fois avec sa Valeur d'Assaut; une Unité avec une Valeur d'Assaut en rouge utilise deux fois sa Valeur d'Assaut), mais les Unités en défense en Suppression ne tirent qu'une seule fois et utilisent leur Valeur d'Assaut pour cela.

- Les Unités qui peuvent faire un Tir d'Assaut pendant cette étape sont :
  a) Les Unités en Assaut qui ont déclaré un Tir d'Assaut pendant l'étape 5B ; et
  b) Les Unités en défense (y compris les Unités en Suppression) qui ont décidé de tenir et de combattre pendant l'étape 5A et qui n'ont pas fui s'il y a eu une charge pendant l'étape 5C.
- Les Unités qui ne peuvent pas faire de Tir d'Assaut pendant cette étape sont :
  a) Les Unités en Assaut qui ont déclaré une charge pendant l'étape 5B ; et
  b) Les Unités en défense qui fuient.

  Note de Jeu : C'est vrai, les Unités en défense en Suppression peuvent faire un Tir d'Assaut—le Tir d'Assaut n'est pas une Action, mais elles ne tirent qu'une seule fois et utilisent leur Valeur d'Assaut et non leur Valeur de Tir.
- Les Unités avec une Valeur d'Assaut vierge (pas de valeur du tout) ne peuvent pas faire de Tir d'Assaut. Généralement, ce sont les Unités dont la Valeur de Tir est "No".
- Les cibles éligibles sont les Unités dans l'hex défendu et les Unités en Assaut.
- Les joueurs déclarent d'abord quelles Unités tirent sur quelles Unités. Le joueur en Assaut déclare en premier. Le Tir d'Assaut est ensuite résolu simultanément, donc chaque Unité peut faire son Tir d'Assaut avant d'appliquer les résultats. N'oubliez pas que chaque Unité fait deux Tirs d'Assaut sur sa cible (n'oubliez pas non plus qu'une Unité avec une Valeur d'Assaut en noir tire une fois avec sa Valeur de Tir et une fois avec sa Valeur d'Assaut; une Unité avec une Valeur d'Assaut en rouge utilise deux fois sa Valeur d'Assaut, et que les Unités en défense en Suppression ne tirent qu'une seule fois et utilisent leur Valeur d'Assaut pour cela)
- Le Tir d'Assaut utilise les mêmes modificateurs que le Tir Direct, avec les exceptions suivantes :
  a) Il n'y a pas de modificateur de portée pour la Valeur d'Assaut ni pour la Valeur de Tir.
  b) Si une Unité qui fait un Tir d'Assaut est éligible pour le Bonus de Compagnie, alors elle ne fait qu'un seul Test de Qualité de Troupe par round, et le résultat s'applique aux deux Tirs d'Assaut du round.
  c) Les Unités en Assaut ne reçoivent aucun modificateur de terrain avantageux lorsqu'elles subissent un Tir d'Assaut (sauf pour les exceptions indiquées dans le Tableau des Effets du Terrain). Les Unités en défense reçoivent tous les modificateurs de terrain.
  d) Les Unités en défense qui font un Tir d'Assaut sur des Unités en Assaut qui ont chargé reçoivent un modificateur de tir de plus deux.
  e) Les Unités en Assaut qui font un Tir d'Assaut sur des Unités en défense qui fuient reçoivent un modificateur de tir de plus deux.
  f) Les Unités en défense qui sont en Suppression subissent un modificateur de moins deux à leur Valeur d'Assaut.
- Appliquez les résultats du Tir d'Assaut. L'Assaut est terminé pour toutes les Unités en Assaut qui passent en Suppression. Si à cause du Tir d'Assaut il ne reste plus d'Unités en Assaut, alors l'Assaut est terminé. Sinon regardez dans l'hex défendu, s'il contient :
  a) aucune Unité en défense, alors l'Assaut est terminé ; placez toutes les Unités en Assaut qui ne sont pas en Suppression dans l'hex défendu.
  b) des Unités en défense qui fuient, passez à l'étape 5E.
  c) des Unités en défense qui tiennent, passez à l'étape 5F.

5E Unités en défense qui fuient.

- Toutes les Unités en défense dans l'hex qui sont Immobiles ou en Suppression sont maintenant éliminées. Elles ne peuvent pas s'enfuir.
- Toutes les Unités en défense qui ne sont pas en Suppression et qui ont commencé à fuir pendant l'étape 5A ou 5C doivent maintenant terminer leur fuite.
- Si les Unités en défense sont sous un marqueur de barrage lourd, elles doivent réussir un Test de Qualité de Troupe avant de pouvoir sortir de l'hex, si elles ratent ce test, elles sont éliminées.
- Les Unités qui fuient peuvent déclencher un Tir d'Opportunité de la part des Unités qui ne font pas d'Assaut à proximité. Toutes les Unités amies du joueur en Assaut qui projettent une Zone de Tir dans l'hex d'où les Unités fuient peuvent tenter un Tir d'Opportunité sur les Unités qui fuient. Notez que les Unités en Assaut ne font pas de Tir d'Opportunité car elles ont déjà tiré lors du Tir d'Assaut qui précédait.
- Les Unités qui font un Tir d'Opportunité sur des Unités qui fuient reçoivent un modificateur de plus deux en plus de tous les autres modificateurs applicables, et les Unités qui fuient d'un retranchement ou d'une position fortifiée ne

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

reçoivent aucun bénéfice de ces installations.

- Résolvez le Tir d'Opportunité. Toute Unité en défense qui subit une Suppression en résultat de ce Tir d'Opportunité est éliminée.
- Les Unités en défense qui ont survécu peuvent maintenant fuir dans un hex adjacent où elles ont le droit d'entrer et doivent respecter les restrictions d'empilement. Si ce n'est pas possible, les Unités sont éliminées. Les Unités en excès qui devraient créer un surempilement sont éliminées par le Joueur Inactif (mais comme toujours, une Unité en Colonne peut retirer son marqueur de Colonne en subissant une Perte de Cohésion). Toutes les Unités en défense doivent fuir vers le même hex.
- Lorsque les Unités en défense ont terminé leur fuite, donc lorsqu'elles sont dans leur nouvel hex, elles passent toutes en Suppression (qui ne peut pas être convertie en Perte de Cohésion).
- Si les Unités en défense étaient empilées avec un Chef, alors celui-ci se déplace avec les Unités qui fuient.
- Toutes les Unités en Assaut qui restent avancent dans l'hex défendu, et l'Assaut est terminé.

5F Le Joueur Actif peut annuler l'Assaut.

- Si les Unités en Assaut annulent l'Assaut, il prend fin immédiatement. Toutes les Unités en Assaut doivent annuler en même temps. Si une Unité arrête l'Assaut, alors elles doivent toutes l'arrêter.
- Si les Unités en Assaut ont chargé, alors elles doivent maintenant annuler l'assaut.

6. Vérifiez si l'Assaut est terminé ou s'il continue. L'Assaut est terminé si :

   a) il n'y a plus d'Unités en défense dans l'hex ; ou

   b) il n'y a plus d'Unités en Assaut engagées dans l'Assaut ; ou

   c) il y a eu trois rounds d'Assaut.

   - Si l'Assaut n'est pas terminé, un nouveau round d'Assaut commence (répétez l'étape 5).

19.0 Résultats du Combat

19.1 Les résultats du combat sont :

1. "S"? Suppression Possible
2. "S" Suppression
3. "C" Perte de Cohésion
4. "1" Perte de Pas
5. "E" Elimination

19.2 Ce que signifient les résultats du combat :

19.2.1 S? Suppression Possible

Qu'est-ce que cela simule ?

Votre Unité commence à craquer sous la pression du combat et ses chefs travaillent dur pour garder les choses sous leur contrôle. Vont-ils réussir ? Cela dépendra de la qualité de l'Unité, et bien sûr, d'un peu de chance.

Que faire ?

Faites un Test de Qualité de Troupe. Si l'Unité réussit le test, tout va bien et il n'y a aucun effet, vous pouvez continuer. Si elle le rate, c'est comme si elle avait subi un résultat de Suppression. Suivez les règles de Suppression ci-dessous. Vous pouvez dépenser un Point de Commandement disponible pour une Unité Commandée afin de réussir automatiquement ce test.

19.2.2 Suppression :

Qu'est-ce que cela simule ?

La Suppression signifie que votre Unité est clouée au sol et nerveuse. Elle ne veut rien faire et doit être Ralliée.

D'abord, décidez si vous voulez essayer de convertir le résultat de Suppression en Perte de Cohésion. Si vous ne le voulez pas, placez simplement un marqueur de Suppression (Suppressed) sur votre Unité et continuez. Si vous pensez que cette conversion est une bonne idée, faites un Test de Qualité de Troupe pour l'Unité. Si elle réussit, donnez à l'Unité une Perte de Cohésion au lieu d'une Suppression. Si elle rate, elle subit le résultat de Suppression. Vous pouvez dépenser un Point de Commandement disponible pour une Unité Commandée afin de réussir automatiquement ce test.

Note de Jeu : A chaque fois qu'une Unité subit un résultat de Suppression, sauf si elle fuit un Assaut, vous pouvez choisir d'essayer de convertir le résultat de Suppression en Perte de Cohésion, même si cela élimine l'Unité.

Qu'arrive-t-il à votre Unité ?

Une Unité en Suppression ne peut rien faire d'autre que d'essayer de se Rallier et de se défendre lors d'un Assaut (y compris un Tir d'Assaut). La Valeur d'Assaut de l'Unité est réduite de deux et sa Qualité de Troupe est réduite de un.

Si une Unité en Suppression reçoit une autre Suppression, elle subit une Perte de Cohésion et reste en Suppression.

Si une Unité en Suppression subit une Perte de Cohésion ou une Perte de Pas, alors elle subit la Perte de Cohésion ou de Pas et reste en Suppression.

Une Unité de Tir Indirect perd tout contact radio qu'elle a avec une Formation d'Observation.

Note sur les Règles : Récapitulons, une Unité en Suppression ne peut rien faire d'autre que ce que nous avons écrit plus haut. Les Unités en Suppression ne peuvent faire que deux choses – le Ralliement et la défense pendant un Assaut. Veuillez noter que toutes les règles qui suivent prennent ce point pour acquis, même s'il n'est pas écrit "une Unité qui n'est pas en Suppression peut…". Les exceptions seront indiquées dans ces règles.

19.2.3 Pertes de Cohésion

Qu'est-ce que cela simule ?

Une Perte de Cohésion représente les soldats morts ou blessés et le début de la perte d'efficacité de l'Unité. L'Unité est toujours en fonctionnement, mais elle est fragile. Elle peut être Ralliée. D'autres Pertes de Cohésion mènent à une Perte de Pas.

Que faire ?

Si votre Unité n'a pas de marqueur de Perte de Cohésion (Cohesion Hit), alors placez un marqueur sur l'Unité. Une Unité a zéro Pas est éliminée si elle subit une Perte de Cohésion.

Si une Unité avec un marqueur d'une Perte de Cohésion subit une autre Perte de Cohésion, alors retirez ce marqueur et remplacez-le par un marqueur de deux Pertes de Cohésion.

Si une Unité avec un marqueur de deux Pertes de Cohésion subit une autre Perte de Cohésion, alors elle perd un Pas. Donc si une Unité à un ou deux pas en est à son dernier Pas, elle est éliminée ; Si c'est une Unité a deux Pas qui n'a pas encore perdu de Pas, retournez-la, mais ne retirez pas le marqueur de deux Pertes de Cohésion. (Note : Si c'est une Unité à deux Pas dont le verso est un Transport Organique avec une silhouette de véhicule, vous devrez utiliser un marqueur de Perte de Pas (Step Loss) pour cette Unité).

Qu'arrive-t-il à votre Unité ?

Une Unité avec une Perte de Cohésion voit ses Valeurs d'Assaut et de Tir réduite de un chacune.

Une Unité avec deux Pertes de Cohésion voit ses Valeurs d'Assaut et de Tir réduites de deux chacune et sa Qualité de Troupe est réduite de un.

Une Unité qui est déjà sous un marqueur d'une ou deux Pertes de Cohésion qui subit une Suppression peut toujours essayer de convertir la Suppression en une autre Perte de Cohésion (voir la Règle 19.2.2).

Une Unité avec une ou deux Pertes de Cohésion qui subit une Perte de Pas garde ses Pertes de Cohésion.

Une Unité avec une ou deux Pertes de Cohésion peut toujours entreprendre des Actions.

Une Unité de Tir Indirect perd tout contact radio qu'elle a avec une Formation d'observation lorsque l'Unité de Tir Indirect subit une Perte de Cohésion.

19.2.4 Perte de Pas

Qu'est-ce que cela simule ?

La peur et la perte d'efficacité au combat, ainsi que les morts, les blessés et les disparus.

Que faire ?

Eliminez les Unités à zéro ou un Pas (y compris les Unités à deux Pas réduites à un Pas).

Retournez les Unités à deux Pas, ou placez un marqueur de Perte de Pas (Step Loss) si le verso est un Transport Organique avec une silhouette de véhicule.

Qu'arrive-t-il à votre Unité ?

Pour les Unités à deux Pas qui sont réduites à un Pas, la Valeur de Tir et la Qualité de Troupe sont réduites de un, et elles ne peuvent plus bénéficier du modificateur de Bonus de Compagnie.

Une Unité de Tir Indirect perd tout contact radio qu'elle a avec une Formation d'observation lorsque l'Unité de Tir Indirect subit une Perte de Pas.

19.2.5 Elimination

Qu'est-ce que cela simule ?

Les pertes élevées et un faible moral ont eu raison de l'Unité en tant que force de combat efficace pour cette campagne.

Que faire ?

Retirez l'Unité de la carte.

Qu'arrive-t-il à votre Unité ?

Elle va dans le grand casier de rangement dans le ciel.

20.0 Ralliement

Vous pouvez tenter de retirer les marqueurs de Suppression ou de Perte de Cohésion de vos Unités en les ralliant.

Le Ralliement est une Action.

Faites simplement un Test de Qualité de Troupe avec l'Unité que vous voulez Rallier. N'oubliez pas que les marqueurs de Suppression et les marqueurs de deux Pertes de Cohésion, ainsi que ne pas être Commandé réduit la Qualité de Troupe de l'Unité ; vous pouvez dépenser un Point de Commandement disponible pour réussir automatiquement ce test. Un Ralliement réussi permet à l'Unité soit de récupérer de la Suppression, soit de récupérer d'une Perte de Cohésion.

Si une Unité en Suppression a une ou deux Pertes de Cohésion, vous devez retirer la Suppression en premier ; c'est-à-dire que vous devez d'abord récupérer de la Suppression avant de pouvoir récupérer de la Perte de Cohésion.

Une Unité ne peut jamais se Rallier pour retirer des Pertes de Cohésion (mais elle peut se Rallier pour retirer une Suppression) si elle est dans une Zone de Tir ennemie pendant un tour de jour.

Pendant les tours de nuit :

1. Une Unité qui n'est pas dans une Zone de Tir ennemie peut se Rallier automatiquement, mais cela compte pour l'Action de l'Unité.
2. Une Unité dans une Zone de Tir ennemie peut se Rallier pour récupérer d'une Suppression ou d'une Perte de Cohésion en réussissant un Test de Qualité de Troupe. Vous pouvez dépenser un Point de Commandement disponible pour réussir automatiquement ce test.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

21.0 Chefs et Commandement

21.1 Que sont les Chefs et que font-ils ?

Dans le jeu, les Chefs sont les pions avec la photo d'une personne. Nous avons utilisé les véritables portraits s'il y en avait de disponibles.

Les Chefs ne sont pas des Unités.

21.2 Comment déplacer les Chefs ?

Les Chefs n'ont pas de capacité de mouvement, mais ils font des transferts.

Vous pouvez transférer un Chef à la fin de l'activation de sa Formation et aussi à la fin de l'activation de sa Division. A la fin de l'activation, après avoir terminé l'activation des Unités Actives, vous pouvez transférer le Chef de là où il se trouve vers n'importe quel hex contenant une Unité de sa Formation.

Si à la fin de l'activation le Chef est dans un hex ne contenant aucune Unité de sa Formation, vous devez le transférer vers un hex contenant une Unité de sa Formation. Le transfert des Chefs de la Formation Active (ou de la Division) est la dernière chose qui se produit lors de toute activation.

Les Chefs ne comptent jamais dans les limites d'empilement.

Si un Chef est empilé avec une Unité qui se déplace ou qui fait un Assaut avec un Point de Commandement ou un Marqueur de Commandement Direct, ou en tant que Seconde Action, alors ce Chef doit rester empilé avec une Unité de sa Formation. S'il est empilé avec plusieurs Unités; et que certaines se déplacent et que d'autres restent dans l'hex, le Chef peut se déplacer avec les Unités activées qui quittent l'hex, ou bien il peut rester en arrière uniquement si une autre Unité de sa Formation est toujours dans l'hex. Donc un Chef bouge différemment lorsqu'un Marqueur de Commandement Direct est en jeu, ou lorsque des Secondes Actions sont achetées. Il doit rester avec une Unité amie avec laquelle il est actuellement empilé à tout moment pendant l'utilisation de ce marqueur, et ne peut pas se transférer à la fin de l'activation.

Si des Unités empilées avec un Chef fuient pendant un Assaut, alors ce Chef doit fuir avec ces Unités.

Le verso de chaque pion Chef comporte la mention "Active". Vous pouvez l'utiliser comme aide-mémoire pendant une Activation Divisionnaire pour vous aider à vous rappeler quelles Formations n'ont pas encore terminé leur activation.

21.3 Mes Chefs peuvent-ils mourir ?

Non.

Si un Chef se retrouve dans un hex sans Unités de sa Formation (autrement que pendant l'activation de sa Formation ou de sa Division), déplacez-le simplement vers l'Unité de sa Formation la plus proche (au choix du propriétaire si plusieurs Unités sont qualifiées).

La Formation est annihilée ? Retirez-le du jeu, car il n'y a plus d'endroit légal pour le placer. Si des Unités de la Formation arrivent en renforts, alors le Chef revient et est placé avec elles.

21.4 Comment savoir si une Unité est Commandée ?

Chaque Chef a une Portée de Commandement imprimée sur son pion. La Portée de Commandement est le nombre maximum d'hexs (pas de points de mouvement, ici nous parlons de radios) de distance à laquelle une Unité peut se trouver éloignée de son Chef et toujours être Commandée. Les Unités ennemies et le terrain n'interfèrent en aucun cas avec cette portée.

Le Commandement est vérifié pour une Unité au moment où elle fait quelque chose : (1) qui nécessite d'être Commandé (ex : faire une Seconde Action, dépenser un Point de Commandement pour réussir un Test de Qualité de Troupe), ou (2) qui serait affecté si l'Unité n'était pas Commandée (ex : réussir un Test de Qualité de Troupe).

Les Formations Indépendantes n'ont pas de Chef. Les Unités de ces Formations sont Commandées si elles sont à Portée de Commandement d'un quelconque Chef de la même Division.

Les Unités de renforts dans les hexs d'entrée des renforts sont considérées comme n'étant pas Commandées.

21.5 Qu'arrive-t-il à une Unité non Commandée ?

Si une Unité n'est pas Commandée, vous ne pouvez pas dépenser de Point de Commandement pour elle.

Les Unités non Commandées ont leur Qualité de Troupe réduite de un.

Les Unités non Commandées ne peuvent pas observer pour les missions de Tir Indirect.

Les Unités Indirecte HE ou les Unités de Mortiers non Commandées ne peuvent pas faire de mission de Tir Indirect observé.

22.0 Positions Fortifiées et retranchements

22.1 Que sont les positions fortifiées et les retranchements ?

Des trous de renards, des bunkers, des champs de tir interconnectés, ce genre de choses. Ils améliorent les capacités d'attaque et de défense des Unités qui s'y trouvent. Les positions fortifiées représentent une zone qui a été rapidement préparée en position défensive, tandis que les retranchements nécessitent plus de temps de préparation pour un meilleur camouflage et des lignes de tir entrecroisées. On peut construire plusieurs positions fortifiées et retranchements dans un même hex, mais une Unité ne peut bénéficier que de l'un d'entre eux.

22.2 Positions fortifiées

22.2.1 Qui peut construire une position fortifiée et comment ?

Toute Unité d'Infanterie à Pieds qui n'est pas en Colonne peut construire une position fortifiée pour elle-même en tant qu'Action si elle réussit un Test de Qualité de Troupe (pas de Point de Commandement pour réussir automatiquement ici). Si le test est réussi, placez un marqueur de position fortifiée (Improved Position/IP) sur l'Unité.

Une Unité du Génie qui n'est pas en Colonne peut construire une position fortifiée pour elle-même ou pour toute autre Unité qui n'est pas en Colonne dans le même hex. Placez simplement un marqueur de position fortifiée pendant son Action (pas de Test de Qualité de Troupe à faire).

Construire une position fortifiée est une Action du Génie et par conséquent, elle déclenche le Tir d'Opportunité, et un Point de Commandement ne peut pas être dépensé pour activer une Unité pour effectuer l'Action.

22.2.2 Qui ne peut pas construire de position fortifiée ?

Les Unités de Canons et de Véhicules ne peuvent pas construire de positions fortifiées, mais une Unité du Génie qui n'est pas en Colonne dans le même hex qu'une Unité de Canons ou de Véhicules peut construire une position fortifiée pour cette Unité si elle n'est pas non plus en Colonne. Une Unité Immobile ne peut pas construire de position fortifiée, mais une Unité du Génie qui n'est pas en Colonne dans le même hex peut en construire une pour elle.

22.2.3 Qui bénéficie d'une position fortifiée ?

Une position fortifiée ne bénéficie qu'à l'Unité qui l'a construite ou pour qui elle a été construite, donc une Unité ne peut pas "prendre" la position fortifiée d'une autre Unité. Placez l'Unité sous le marqueur de position fortifiée pour vous en rappeler.

Une Unité qui quitte une position fortifiée et qui subit un Tir d'Opportunité ne bénéficie pas de la position fortifiée, bien qu'elle subisse le Tir d'Opportunité dans le même hex que la position fortifiée.

22.2.4 Quel est le bénéfice d'une position fortifiée ?

Une Unité sous un marqueur de position fortifiée reçoit un modificateur de moins un à sa Valeur de Défense et un modificateur de plus un à sa Qualité de Troupe.

22.2.5 Comment détruire une position fortifiée ?

Dès qu'une Unité dans une position fortifiée quitte son hex, se met en Colonne, monte dans un véhicule (voir la Règle 14.0), ou lance un Assaut depuis l'hex, alors elle quitte sa position fortifiée et le marqueur est retiré de la carte.

22.3 Retranchements

22.3.1 Qui peut construire un retranchement et comment ?

Seules les Unités du génie qui ne sont pas en Colonne peuvent construire des retranchements.

Pour construire un retranchement, une Unité du Génie doit commencer son activation dans le même hex qu'une position fortifiée occupée par une Unité. L'Unité du Génie doit réussir un Test de Qualité de Troupe (pas de Point de Commandement pour réussir automatiquement ici) ; un marqueur de Travaux en Cours (Men at Work) peut être placé en cas d'échec (voir la Règle 25.0). Si le test est réussi, remplacez le marqueur de position fortifiée par un marqueur de retranchement (entrench). L'Unité qui était dans la position fortifiée bénéficie immédiatement du retranchement (c'est-à-dire que l'Unité est dans le retranchement). Construire un retranchement est une Action du Génie et elle peut déclencher un Tir d'Opportunité, et un Point de Commandement ne peut pas être dépensé pour cette Action.

Note de Jeu : Une Unité du Génie seule dans un hex peut utiliser une Action pour construire une position fortifiée pour elle-même puis utiliser une Action ultérieure (mais pas une Seconde Action) pour convertir la position fortifiée en retranchement.

22.3.2 Qui ne peut pas construire de retranchement ?

Les Unités qui ne sont pas du Génie n'ont pas la possibilité de construire des retranchements.

22.3.3 Comment entrer ou sortir d'un retranchement ?

Entrer ou sortir d'un retranchement compte comme une Action de Mouvement, et déclenche le Tir d'Opportunité. C'est-à-dire qu'il faut une Action entière pour entrer ou sortir d'un retranchement. La seule exception est si une Unité est dans un retranchement et doit fuir un Assaut, auquel cas elle quitte le retranchement immédiatement et cela ne déclenche pas de Tir d'Opportunité (bien que la fuite puisse en déclencher un). Une Unité dans un retranchement ne peut pas faire d'Assaut.

22.3.4 Qui bénéficie du retranchement ?

Seule l'Unité dans le retranchement en bénéficie. Et une seule Unité n'étant pas en Colonne peut occuper un retranchement. Placez l'Unité sous le marqueur de retranchement pour vous en rappeler. Seul le camp (Allemand, Allié, etc.) qui a construit le retranchement peut l'occuper.

Une Unité qui entre ou sort d'un retranchement et qui subit un Tir d'Opportunité ne bénéficie pas du retranchement, bien qu'elle subisse le Tir d'Opportunité dans le même hex que le retranchement.

Note : Un retranchement doit être "entré" par une Unité, à moins d'occuper la position fortifiée qui a été "améliorée" par une Unité du Génie. Entrer dans un retranchement nécessite une Action entière et peut déclencher un Tir d'Opportunité si l'Action a lieu dans une Zone de Tir.

22.3.5 Comment détruire un retranchement ?

Vous ne pouvez pas ; un retranchement reste où il est, même s'il est abandonné. Il bénéficie à toute Unité amie qui entre dans l'hex et choisit de l'occuper.

22.3.6 Quel est le bénéfice d'un retranchement ?

Une Unité sous un marqueur de retranchement reçoit un modificateur de plus un à sa Valeur de Tir et d'Assaut, un modificateur de moins deux à sa Valeur de Défense, et un modificateur de plus deux à sa Qualité de Troupe. Si un hex défendu avec au moins un retranchement occupé est pris d'Assaut, alors chaque Unité en Assaut doit faire un

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

Test de Bravoure avec un modificateur de moins deux à sa Qualité de Troupe.

Lorsqu'elle se fait tirer dessus, une Unité dans un retranchement utilise la partie Cible Blindée de la Table des Résultats du Combat.

23.0 Barrages Routiers

23.1 Qui peut construire un barrage routier et comment ?

Seules les Unités du génie qui ne sont pas en Colonne peuvent construire des barrages routiers (road blocks). Sperre est le mot Allemand pour barrage routier.

Un barrage routier ne peut être construit que dans un hex qui contient une route (ex: route, voie ferrée, sentier, piste et chemin).

Construire un barrage routier est une Action du Génie, une Unité du génie doit réussir un Test de Qualité de Troupe (pas de Point de Commandement pour une réussite automatique ici) ; un marqueur de Travaux (Mena t Work) peut être placé en cas d'échec (voir la Règle 25.0). Construire un barrage routier est une Action du Génie et déclenche le Tir d'Opportunité, on ne peut pas dépenser un Point de Commandement pour accomplir cette Action.

Chaque Armée a une limite au nombre de barrages routiers qu'elle peut avoir en jeu à tout moment. Cela est indiqué dans les règles exclusives, et chaque pion indique la Division à laquelle le barrage routier appartient.

Lorsqu'un barrage routier est retiré, le pion est à nouveau disponible pour être placé ailleurs.

23.2 Quels sont les effets d'un barrage routier ?

Un barrage routier annule toutes les Routes dans l'hex qu'il occupe pour toutes les Unités ennemies et aussi pour les Unités amies qui n'appartiennent pas à la Division de l'Unité qui l'a construit. Les pions de barrages routiers disposent d'un code de couleur pour indiquer à quelle Armée et à quelle Division ils appartiennent.

23.3 Comment retirer un barrage routier ?

Une Unité du génie qui n'est pas en Colonne peut dépenser une Action pour retirer un barrage routier dans son hex. L'Unité du génie n'a pas à réussir un Test de Qualité de Troupe : l'élimination est automatique.

Les Unités d'Infanterie à Pieds qui ne sont pas en Colonne dans un hex de barrage routier peuvent dépenser une Action pour le retirer, mais elles doivent réussir un Test de Qualité de Troupe pour cela.

Retirer out tenter de retirer un barrage routier est une Action du Génie, donc cela déclenche le Tir d'Opportunité, et on ne peut pas dépenser un Point de Commandement pour accomplir l'Action, ni pour réussir un éventuel Test de Qualité de Troupe.

24.0 Arrière Garde

24.1 Qu'est-ce que l'Arrière Garde ?

Une Arrière Garde est une Unité qui se sépare d'une Unité d'Infanterie qui n'est pas en Colonne. Elle est représentée par un pion d'arrière garde générique.

Toutes les Unités d'arrière garde ont une Valeur de Tir et de Défense de zéro, zéro Pas, pas de capacité de mouvement (elles sont Immobiles), et une Qualité de Troupe comme indiquée sur le pion.

L'arrière garde appartient à sa Formation d'origine et peut observer pour le Tir Indirect comme les autres Unités de la Formation.

24.2 Comment créer une Arrière Garde ?

Une Unité d'Infanterie qui n'est pas en Colonne peut créer une Arrière Garde en dépensant une Action et en réussissant un Test de Qualité de Troupe.

Créer une Arrière Garde est une Action du Génie. Par conséquent on ne peut pas dépenser un Point de Commandement pour effectuer cette Action, ni pour réussir le Test de Qualité de Troupe demandé.

Chaque Armée a une limite au nombre d'Arrière Garde qu'elle peut avoir en jeu à tout moment. Cela est indiqué dans les règles exclusives.

Créer une Arrière Garde déclenche un Tir d'Opportunité contre l'Unité d'Infanterie.

24.3 Où puis-je placer une Arrière Garde ?

Vous pouvez placer une Arrière Garde dans un hex vide qui : (1) n'est pas dans une Zone de Tir ennemie, (2) est dans les deux hexs de l'Unité d'Infanterie qui la créée, et (3) n'est pas à plus d'une activation de mouvement hors marche forcée de l'Unité d'Infanterie qui l'a créée (calculée depuis l'Unité jusqu'à l'Arrière Garde).

24.4 Comment retirer une Arrière Garde ?

Une Arrière Garde peut être attaquée par des Unités ennemies et subit les résultats du combat comme toute autre Unité.

Une Arrière Garde peut être retirée de la carte dans le cadre d'une Action.

Notez qu'une Arrière Garde n'est pas retirée de la carte simplement parce que l'Unité qui l'a créée s'en éloigne.

24.5 Combien d'Arrière Gardes puis-je créer ?

Les règles exclusives donnent les limites aux nombres d'Arrière Gardes que vous pouvez créer ou avoir en jeu.

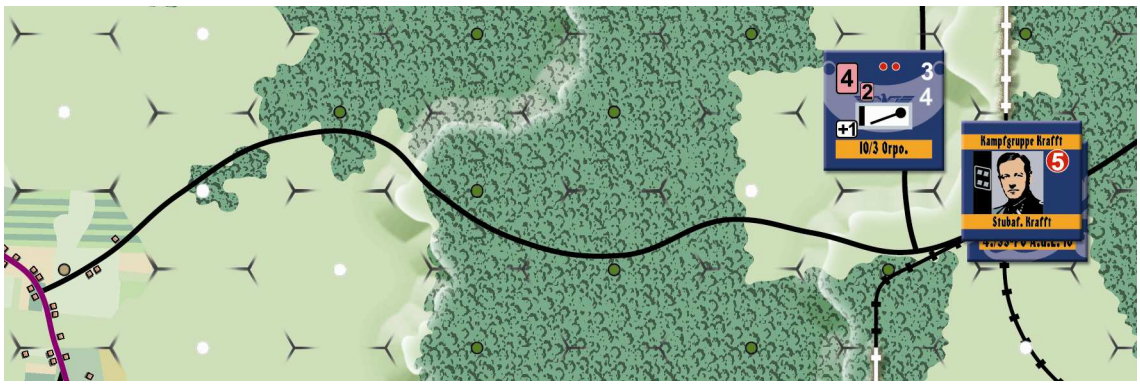
Lorsqu'une Arrière Garde est éliminée ou retirée, le pion est à nouveau disponible pour être réutilisé.

25.0 Règle spéciale du génie (travaux)

A chaque fois qu'une Unité essaie d'accomplir une Action du Génie et échoue (ex : construire un barrage routier ou un retranchement), elle reçoit un marqueur Travaux +1 (Men at Work +1). La prochaine fois où cette Unité fera un Test de Qualité de Troupe pour construire la même chose dans le même hex, chaque marqueur de travaux ajoute un à la Qualité de Troupe de l'Unité. Il n'y a pas de limite au nombre de ces marqueurs pouvant être accumulés par l'Unité. Les marqueurs sont retirés dès que l'Action est terminée ou si l'Unité entreprend une Action différente.

Exemple de Mouvement de Chef

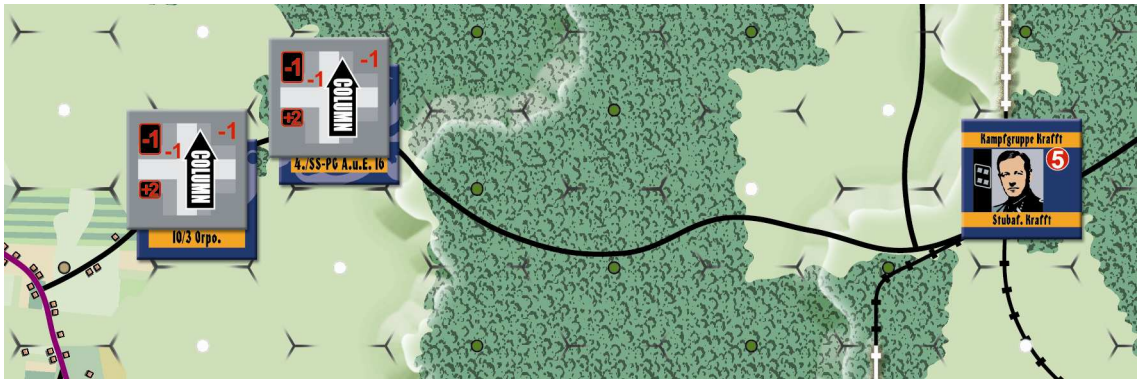
Dans la situation ci-dessous, les deux Unités Allemandes et leur Chef ont été activés par un Marqueur d'Activation de



Formation. Les deux Unités sont Commandées parce qu'elles sont dans les cinq hexs du Chef. L'Unité 10/3 Orpo passe en Colonne (un PM) puis se déplace sur la route pour un total de six hexs en utilisant toute sa capacité de mouvement.

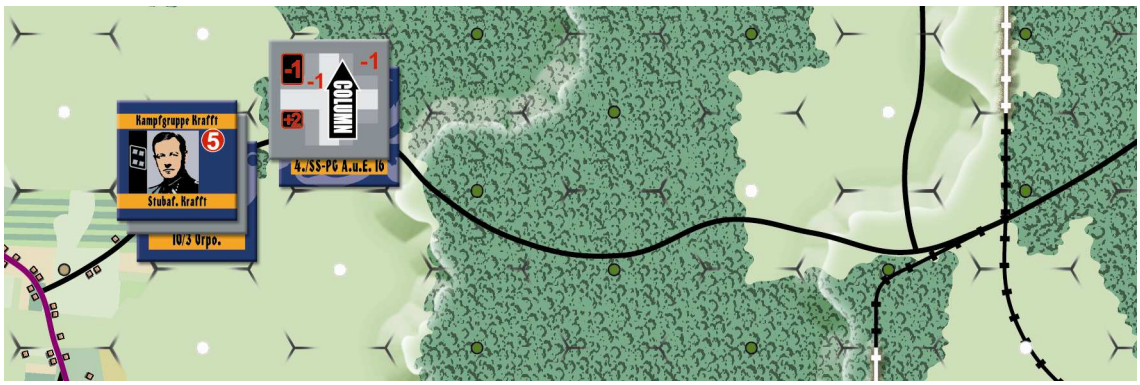
Lorsqu'elle s'arrête, elle est alors à six hexs de son Chef, et n'est donc plus Commandée. Cela signifie qu'elle ne peut pas faire de Seconde Action.

L'autre Unité Allemande passe en Colonne et se déplace sur la route, et s'arrête avant d'entrer dans le même hex que la



première Unité (l'empilement des Unités en Colonne est toujours interdit). Cette Unité est à cinq hexs de son Chef, donc elle est toujours Commandée et peut donc effectuer une Seconde Action Si elle le désire. La situation est représentée ci-contre.

Maintenant que toutes les Unités de la Formation ont été activée, le Chef doit se transférer pour être empilé avec l'une de ses Unités. Le Chef se transfère et s'empile avec l'Unité 10/3 Orpo, remettant ainsi les deux Unités sous son Commandement. La situation finale est illustrée ci-dessous.



Notez que si un Chef est empilé avec une Unité qui bouge grâce à la dépense d'un Point de Commandement (soit par Commandement Direct, soit par une Seconde Action), alors ce Chef se déplace avec l'Unité.

Notez que le Commandement est toujours déterminé « sur le moment » et un bon séquençage des actions pour en tirer avantage n'est pas considéré comme douteux et est plutôt encouragé.

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

26.0 Météo

Avant le premier tour de jour de chaque journée, pendant la phase de météo et de disponibilité de l'aviation, l'un des joueurs fait un jet sur la Table Météo pour déterminer le temps qu'il fera pour la journée à venir ; pendant les tours de jour ultérieurs, l'un des joueurs fera des jets pour le changement de la météo si nécessaire. Les instructions de la table vous diront comment faire le jet de météo et aussi quels en sont les effets.

Il y a quatre types de météo :

Clair	Aucun effet sur le jeu.
Brouillard	Moins un à la Valeur de Tir et à la Valeur d'Assaut pour toutes les Unités ; la distance maximale des Lignes de Vue est de deux hexs ; tous les coûts de mouvement sont augmentés de un ; pas de frappes aériennes.
Couvert	Pas de frappes aériennes.
Pluie	Moins deux à la Valeur de Tir et à la Valeur d'Assaut pour toutes les Unités ; la distance maximale des Lignes de Vue est de deux hexs ; tous les coûts de mouvement sont augmentés de un si l'Unité n'est pas en Colonne en mouvement sur une Route ; pas de frappes aériennes.

Note : Si le brouillard ne s'est pas levé après le jet de météo du tour 1100, alors le temps sera couvert pour tous les tours restants de la journée.

27.0 Aviation

Avant le premier tour de jour de chaque journée, pendant la phase de météo et de la disponibilité de l'aviation, les deux camps vérifient combien de soutiens aériens ils obtiennent pour la journée à venir (c'est-à-dire jusqu'à la fin du dernier tour de jour de cette journée).

Les règles exclusives de chaque jeu vous indiqueront combien d'Unités aériennes vous aurez pour chaque tour de temps clair de la journée. Vous ne pouvez utiliser les Unités aériennes que pendant les tours de temps clair. Si le temps n'est pas clair, vous n'avez pas d'Unités aériennes.

Les frappes aériennes sont lancées après le placement des renforts et pendant la même phase.

Les Unités aériennes peuvent être utilisées pour lancer des frappes aériennes contre des Unités ennemies. Placez simplement une Unité aérienne sur l'Unité ennemie que vous voulez attaquer. Lorsque toutes les Unités aériennes ont été placée, vous pouvez commencez à résoudre les attaques. Vous pouvez attaquer la même Unité avec plusieurs Unités aériennes, mais vous devez résoudre chaque attaque séparément. Lorsqu'une Unité aérienne attaque une Unité ennemie, faites un jet sur la ligne appropriée de la Table des Résultats du Combat, déterminée par la couleur de la Valeur de Tir de l'Unité aérienne ; les seuls modificateurs pris en compte sont les modificateurs de Tir Direct avec des valeurs positives (c'est ça—pas de modificateurs négatifs, même pour les retranchements ou les Valeurs de Défense négatives !). Toutefois, ne placez pas de marqueurs de barrage, quelle que soit la couleur de la Valeur de Tir.

28.0 Nuit

Les modifications suivantes s'appliquent pendant les tours de nuit :

1. La distance maximale des Lignes de Vue est réduite à deux hexs.
2. Une Action de Ralliement réussit automatiquement si l'Unité n'est pas dans une Zone de Tir ennemie.
3. Une Unité dans une Zone de Tir ennemie peut se Rallier d'une Suppression ou d'une Perte de Cohésion si elle réussit un Test de Qualité de Troupe.
4. Tous les coûts sur le Tableau des Effets du Terrain sont doublés, après avoir compté les effets de la météo.
5. Toutes les Unités reçoivent un modificateur de moins deux à leur Valeur de Tir et d'Assaut.

29.0 Glossaire

29.1 Action

Quelque chose qu'une Unité Active peut accomplir. Selon le type de l'Unité activée, cela peut inclure le mouvement, le tir, l'Assaut, le Ralliement, et effectuer une Action du Génie. Voir aussi Seconde Action.

29.1 Marqueur d'Activation

Un pion tiré au sort pour savoir quelle est la Formation ou la Division activée. Chaque Marqueur d'Activation représente une Division ou une Formation.

29.3 Formation Active ; Jouer Actif ; Unité Active

La Formation Active est la Division (et toutes ses Formations subordonnées) ou la seule Formation dont le Marqueur d'Activation est actuellement en jeu. Le Joueur Actif est le joueur qui contrôle la Formation Active. Une Unité Active est une Unité de la Formation Active. Si un Marqueur de Commandement Direct est tiré, c'est le joueur qui le possède qui est considéré comme étant le Joueur Actif, ainsi que toute Unité pour laquelle le Joueur Actif dépense un Point de Commandement.

29.4 Unité Blindée

Une Unité dons la Valeur de Défense est sur fond noir.

29.5 Armée

C'est le plus grand groupe d'Unités dans le jeu, un niveau au-dessus de la Division, distinguant les Unités de chaque nation, ex : Britannique ou Allemande.

29.6 Assaut

C'est le mécanisme de jeu qui représente une force en attaque qui avance sur une force en défense pour la

déloger de sa position. L'Assaut est une Action.

29.7 Tir d'Assaut

C'est un type de Tir Direct entre des Unités en Assaut et des Unités qui se défendent contre l'Assaut. Le Tir d'Assaut n'a lieu que pendant un Assaut. Avec certaines exceptions, dont certains modificateurs, les règles de Tir Direct gouvernent le Tir d'Assaut. Le Tir d'Assaut n'est pas une Action.

29.8 Valeur d'Assaut

C'est le nombre qui apparaît dans le coin supérieur gauche du pion, à côté de la Valeur de Tir dans une case colorée. La case colorée indique la Classe d'Armement. Plus le nombre est élevé, meilleure est la Valeur d'Assaut. Notez qu'une valeur de zéro est une Valeur d'Assaut valide. Si la Valeur d'Assaut est rouge, alors l'Unité utilise cette valeur deux fois lorsqu'elle fait un Tir d'Assaut ; si la Valeur d'Assaut est noire, alors l'Unité fait un Tir d'Assaut avec sa Valeur d'Assaut et un autre avec sa Valeur de Tir. Une Unité avec une Valeur d'Assaut vierge n'a pas de Valeur d'Assaut et ne peut pas faire d'Assaut ni de Tir d'Assaut.

29.9 Terrain bloquant

C'est un terrain qui bloque la Ligne de Vue si celle-ci passe à travers lui. Les terrains bloquants sont indiqués sur le Tableau des Effets du Terrain. Une Ligne de Vue tracée le long d'un côté d'hex entre un hex de terrain bloquant et un hex qui n'est pas bloquant n'est pas bloquée.

29.10 Test de Bravoure

Lorsqu'une Unité doit faire un Assaut particulièrement difficile (ex : contre une Unité Blindée, une Unité retranchée, ou à travers un pont/ferry), chaque Unité en Assaut doit réussir un Test de Qualité de Troupe appelé Test de Bravoure. Si l'Unité rate son Test de Bravoure, elle ne peut pas effectuer l'Assaut. On ne peut pas utiliser un Point de Commandement pour réussir un Test de Bravoure.

29.11 Perte de Cohésion

C'est un résultat de combat qui représente des dégâts ou des pertes mineures et la désorganisation d'une Unité.

29.12 Colonne

Les Unités peuvent payer des points de mouvement pour se mettre en Colonne et bénéficier de l'avantage du mouvement Routier plus rapide, mais sont désavantagées si elles sont attaquées. Entrer ou sortir d'une Colonne fait partie du mouvement et déclenche le Tir d'Opportunité, mais une Unité peut quitter une Colonne en subissant une Perte de Cohésion au lieu de dépenser des points de mouvement et par conséquent ne déclenche pas le Tir d'Opportunité. Une Unité en Colonne ne peut pas s'empiler avec, ni traverser un hex contenant une autre Unité en Colonne

Les Unités en Colonne ne peuvent pas faire d'Actions du Génie.

29.13 Points de Commandement

Ils sont utilisés :

1. Pour activer des Unités après le tirage d'un Marqueur de Commandement Direct ;
2. pour activer des Unités pour effectuer une Seconde Action.
3. pour permettre à une Unité de réussir automatiquement certains Tests de Qualité de Troupe, mais pas pour les Tests de Bravoure, les Actions du Génie et le Tir d'Opportunité (et d'autres définis dans les règles exclusives).

Les Points de Commandement d'une Division sont gagnés lorsque le Marqueur d'Activation de cette Division est tiré, et ils ne peuvent être dépensés que pour les Unités de cette Division.

Les Points de Commandement ne peuvent être utilisés que pour des Unités Commandées.

29.14 Portée de Commandement

Elle est imprimée sur chaque pion Chef, c'est la distance maximale en hexs à laquelle une Unité peut être éloignée de son Chef et toujours être Commandée.

29.15 Valeur de Commandement

Elle est utilisée pour déterminer combien de Points de Commandement obtient une Division. Les Valeurs de Commandement sont indiquées par Division dans les aides de jeu et dans les règles exclusives de chaque jeu.

29.16 Bonus de Compagnie

C'est un modificateur positif à la Valeur de Tir et à la Valeur d'Assaut disponible pour les Unités à deux pas à pleine puissance qui réussissent un Test de Qualité de Troupe avant de tirer (un neuf est toujours un échec et un zéro toujours une réussite). L'Unité ne peut pas en bénéficier si elle a perdu un Pas. Si l'Unité est Commandée, on peut dépenser un Point de Commandement pour réussir automatiquement le Test de Qualité de Troupe. Les Unités qui font un Tir d'Opportunité ne peuvent pas utiliser le Bonus de Compagnie.

29.17 Valeur de Défense

C'est une mesure de la vulnérabilité d'une Unité face à la puissance de feu. Plus elle est basse, meilleure est la protection. Les Unités non blindées comme l'infanterie ont généralement une Valeur de Défense de zéro ou plus. Les Unités Blindées comme les chars ont généralement une Valeur de Défense de moins un ou moins. La Valeur de Défense d'une Unité est ajoutée à la Valeur de Tir d'une Unité qui lui tire dessus. La Valeur de Défense d'une Unité Blindée est un nombre blanc sur fond noir, tandis que celle d'une Unité non blindée est un nombre noir sur fond blanc.

29.18 Marqueur de Commandement Direct

Il permet l'activation de n'importe quelles Unités du joueur, mais seulement en dépensant des Points de

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

Commandement. Une Unité (ou une pile) ne peut pas faire de Seconde Action si elle a été activée grâce à un Marqueur de Commandement Direct.

29.19 Tir Direct

C'est un tir à distance utilisant les modificateurs de Tir Direct de la Table des Résultats du Combat ; une Ligne de Vue est nécessaire pour le Tir Direct. Le Tir Direct est une Action.

29.20 Points de Dispatch

Ils sont utilisés pour "acheter" les Marqueurs d'Activation des Formations au début d'un tour pour les utiliser soit à ce tour, soit au prochain tour (un Marqueur d'Activation coûte moins de Points de Dispatch s'il est acheté pour le prochain tour). Les Points de dispatch d'une Division sont gagnés lorsque le Marqueur d'Activation de cette Division est tiré, et ils ne peuvent être dépensés que pour les Formations de cette Division.

29.21 Valeur de Dispatch

Elle est utilisée pour déterminer combien de Points de Dispatch obtient une Division. Les Valeurs de Dispatch sont imprimées sur les aides de jeu des divisions et également indiquées dans les règles exclusives de chaque jeu.

29.22 Division

Une Division est un groupe de Formations et est représentée dans le jeu par un Marqueur d'Activation Divisionnaire. Une Division possède des Points de Commandement et de Dispatch qui ne peuvent être dépensés que pour les Unités et les Formations de cette Division.

29.23 Action du Génie

Les Actions du Génie sont : construire une position fortifiée, construire un retranchement, créer une Arrière Garde, construire un barrage routier, retirer un barrage routier, et d'autres actions définies dans les règles exclusives. Les Unités en Colonne ne peuvent pas faire d'Actions du Génie.

Un joueur ne peut pas dépenser de Points de Commandement pour faire une Action du Génie, et cette restriction inclut les Tests de Qualité de Troupe pour terminer une Action du Génie. (Cela signifie aussi que les Actions du Génie ne peuvent pas être faites en tant que Seconde Action). Notez que cette restriction s'applique à toutes les Actions du Génie, quel que soit le type de l'Unité qui l'accomplit. Les Actions du Génie sont des Actions, et déclenchent donc le Tir d'Opportunité.

29.24 Portée de Tir

C'est la distance maximale en hexs consécutifs à laquelle une cible peut se trouver d'une Unité qui tire. La Portée de Tir est imprimée sur le pion à droite de la Valeur de Tir. S'il n'y a pas de Portée de Tir, cela signifie que l'Unité à une Portée de Tir d'un hex. La portée est déterminée en comptant l'hex de la cible, mais pas celui de l'Unité qui tire.

29.25 Valeur de Tir

C'est le nombre qui apparaît dans le coin supérieur gauche du pion sur un fond coloré. La couleur de la case représente la Classe d'Armement. Plus le nombre est élevée, meilleure est la Valeur de Tir. Notez qu'une valeur de zéro est une Valeur de Tir valide. Une Unité avec une Valeur de Tir "No" signifie que cette Unité n'a aucune capacité de tir et ne peut pas tirer.

29.26 Zone de Tir

C'est un hex vers lequel une Unité a une Ligne de Vue et qui est dans sa Portée de Tir, sauf :

1. Si une Unité a une ou plusieurs Unités ennemies qui lui sont adjacentes, alors la Portée de Tir de l'Unité est réduite à un hex, et par conséquent sa Zone de Tir est réduite aux six hexs qui l'entourent ;
2. Si une Unité est dans un hex avec un marqueur de barrage, sa Portée de Tir est réduite à un hex, et par conséquent sa Zone de Tir est réduite aux six hexs qui l'entourent ;
3. Les Unités Indirectes HE ont une Zone de Tir avec une portée de trois hexs ; et
4. Les Unités de Mortiers n'ont pas de Zone de Tir.

29.27 Formation ; Formation Indépendante

Une unité militaire de la taille d'un régiment ou d'une brigade est représentée dans le jeu par un Marqueur d'Activation de Formation. Chaque Formation est composée d'un certain nombre d'Unités de la taille d'une compagnie, représentées chacune dans le jeu par son propre pion Unité. Plusieurs Formations sont généralement regroupées sous un même commandement, qui est représenté dans le jeu par une Division. Une Formation fait toujours partie d'une Division, avec un code de couleur sur le pion. Par exemple, les 1er, 2ème et 3ème Régiments de la 5ème Division sont des Formations, la 5ème Division étant la Division mère. Notez que certains types d'Unités, généralement le soutien, comme la reconnaissance ou le génie au sein d'une Division sont désignés comme des Formations "indépendantes" de cette Division. Ils sont regroupés pour les règles d'activation et ont leur propre Marqueur d'Activation, ce qui dans l'exemple précédent serait "Indepent/5th Division".

29.28 Commandé

Les Unités à Portée de Commandement de leur Chef sont considérées comme étant Commandées. Le Commandement est vérifié pour une Unité au moment où elle fait quelque chose : (1) qui nécessite d'être Commandé (ex : faire une Seconde Action, dépenser un Point de Commandement pour réussir un Test de Qualité de Troupe), ou (2) qui l'affecterait si elle n'était pas Commandée (ex : réussir un Test de Qualité de Troupe). Les Unités indépendantes sont Commandées si elles sont à portée d'un quelconque Chef de la Division. Les Unités en renforts dans les hexs d'entrée des renforts ne sont pas Commandées.

29.29 Formation Indépendante

Voir "Formation".

29.30 Tir Indirect

C'est un tir à distance utilisant les modificateurs de Tir Indirect de la Table des Résultats du Combat ; une Ligne de Vue entre l'Unité qui tire et sa cible n'est pas nécessaire pour le Tir Indirect. Pour pouvoir faire un Tir Indirect sans Ligne de Vue, une autre Unité doit servir d'observateur.

29.31 Chef

Pour chaque Formation (sauf les Formations Indépendantes), il y a un pion Chef. Une Chef n'est pas une Unité et ne compte pas dans l'empilement. Un Chef doit toujours être empilé avec une Unité de sa Formation, et est retiré du jeu si toute sa Formation est éliminée. Les Chefs n'ont pas de capacité de mouvement ni de Valeur de Tir. Les Chefs sont utilisés pour déterminer si une Unité est Commandée.

29.32 Ligne de Vue (LDV)

Une Ligne de Vue est une ligne droite non bloquée entre le point central de l'hex contenant une Unité qui tire ou qui observe et le point central de l'hex contenant l'Unité cible. Une Ligne de Vue peut entrer ou sortir d'un hex contenant un Terrain Bloquant, tant qu'elle ne traverse pas un tel hex. La distance maximum d'une Ligne de Vue pendant un tour de jour clair est de huit hexs. La distance maximum d'une Ligne de Vue pendant un tour de jour avec du brouillard ou de la pluie, ou pendant un tour de nuit, est de deux hexs. Les postes d'observations et les fortifications sont des exceptions aux règles de Lignes de Vue.

29.33 Action de Mouvement

Les actions suivantes sont considérées comme étant des Actions de Mouvement : mouvement d'un hex à un autre (y compris entrer ou sortir du mode Colonne, et sortir du Mode Transport), entrer en Mode Transport, et entrer ou sortir d'un retranchement. Ces actions déclenchent toutes les Tir d'Opportunité, sauf si le joueur choisit de subir une Perte de Cohésion pour sortir du Mode Colonne. Si une Unité fait une Action de Mouvement pour sa première Action, alors sa Seconde Action ne pourra pas être aussi une Action de Mouvement.

29.34 Classe de Mouvement

Il y a quatre Classes de Mouvement : Roues, Chenilles, à Pieds et Immobile.

La Classe de Mouvement est indiquée sur les pions Unités de cette façon :

Capacité de mouvement en noir = Roues (W)

Capacité de mouvement en rouge = Chenilles (T)

Capacité de mouvement en blanc = A pieds (L)

Pas de capacité de mouvement = Immobile (I)

29.35 Joueur Inactif ; Unité Inactive

Le joueur Inactif est le joueur qui ne contrôle pas la Formation Active. Toute Unité n'appartenant pas à la Formation Active est une Unité Inactive (cela peut inclure les Unités des deux camps).

29.36 Tir d'Opportunité

Le Tir d'Opportunité est un type de Tir Direct effectué par une Unité Inactive qui peut être déclenché, généralement lorsqu'une Unité Active effectue une Action dans la Zone de Tir de l'Unité Inactive. L'Unité Inactive doit réussir un Test de Qualité de Troupe pour pouvoir faire un Tir d'Opportunité. A l'exception de certains modificateurs différents, les règles de Tir Direct gouvernent le Tir d'Opportunité. Le Tir d'Opportunité n'est pas une Action.

29.37 Transport Organique

Une Unité d'Infanterie ou de Canons qui a une silhouette de véhicule sur son verso dispose d'un Transport Organique qui représente les véhicules que possède l'Unité. Le recto du pion comporte un rectangle noir autour des points représentant les Pas pour indiquer que l'Unité dispose de véhicules de Transport Organique.

29.38 Non Commandé

Une Unité n'est pas Commandée lorsqu'elle est hors de la Portée de Commandement de son Chef. Les Unités qui ne sont pas Commandées ne peuvent pas dépenser de Points de Commandement pour quoi que ce soit, et leur Qualité de Troupe est réduite de un. De plus, elles ne peuvent pas observer pour des missions de Tir Indirect, ni utiliser d'observateurs si ce sont des Unités Indirectes HE ou des Unités de Mortiers.

29.39 Ralliement

C'est une Action effectuée par une Unité pour récupérer d'une Suppression ou d'une Perte de Cohésion. Les Pas perdus ne peuvent jamais être récupérés.

29.40 Arrière Garde

C'est une Unité représentée par un pion générique qui se sépare d'une Unité d'Infanterie.

L'Arrière Garde a une Valeur de Tir et de Défense de zéro, zéro Pas, pas de capacité de mouvement, et une Qualité de Troupe indiquée sur le pion.

29.41 Route

Tout élément de terrain désigné comme route, voie ferrée, sentier, piste ou chemin.

29.42 Seconde Action

Une Unité (ou une pile d'Unités) Commandée qui vient juste d'effectuer une Action suite au tirage d'un Marqueur d'Activation de Formation ou de Division (mais pas suite au tirage d'un Marqueur de Commandement Direct) peut immédiatement effectuer une Seconde Action en dépensant un Point de Commandement (ou, pour une pile d'Unités, un Point de Commandement par Unité dans la pile).

La Seconde Action doit être d'un type différent de celui

© 2008 Multi-Man Publishing, LLC

que l'Unité (ou la pile) vient juste d'effecteur. La Seconde Action ne peut pas être une Action du Génie. Toutes les Unités de la pile doivent effectuer une Seconde Action identique.

La décision d'effectuer une Seconde Action doit être prise avant que la prochaine Unité effectue une Action (et avant de tirer le prochain marqueur).

Une Seconde Action pendant une activation de Division n'est pas soumise aux restrictions d'activation Divisionnaire.

29.43 Pas

C'est la mesure de la taille d'une Unité. Une Unité peut avoir zéro, un ou deux Pas. Une Unité a zéro PAS n'a pas de point au milieu du haut du pion, une Unité a un Pas a un seul point, et une Unité à deux Pas a deux points. Une case noire autour des points de Pas indique que l'Unité dispose d'un Transport Organique.

Les Pas ne comptent pas dans l'empilement.

Les Pas sont importants pour déterminer les modificateurs de masse pour le tir, et pour les pertes qu'une Unité peut absorber.

Dans certains cas, le verso d'une Unité à deux Pas représente cette Unité réduite (avec un seul Pas). Mais si elle a un Transport Organique, le verso du pion représente l'Unité en Mode Transport. Si une Unité a deux Pas avec un Transport Organique perd un Pas, vous devez placer sur cette Unité un marqueur générique de Perte de Pas pour vous rappeler qu'elle a déjà perdu un Pas.

29.44 Suppression

C'est un résultat de combat qui limite fortement la capacité d'une Unité à agir. Tout ce qu'une Unité en suppression peut faire, c'est de tenter de se Rallier ou se défendre contre un Assaut. Une Unité doit se Rallier pour récupérer d'une Suppression.

29.45 Mode Transport

C'est l'état d'une Unité d'Infanterie ou de Canons qui est "montée" sur des véhicules. Les Unités en Mode Transport se déplacent plus rapidement et utilisent leur face en Mode Transport pour déterminer toutes les valeurs de jeu.

29.46 Test de Qualité de Troupe

C'est un test qu'une Unité doit réussir avant de pouvoir faire diverses choses comme se Rallier ou faire un Tir d'Opportunité. Pour faire un Test de Qualité de Troupe, lancez un dé pour l'Unité. L'Unité réussit si le résultat est inférieur ou égal à sa Valeur de Qualité de Troupe (modifiée par d'éventuels modificateurs appropriés). Un neuf est toujours un échec et un zéro toujours une réussite. Une Unité peut être capable de dépenser un Point de Commandement au lieu de lancer le dé pour réussir un Test de Qualité de Troupe, mais un joueur ne peut pas faire les deux (lancer le dé, puis dépenser un Point de commandement).

29.47 Valeur de Qualité de Troupe

C'est la mesure du moral, du ravitaillement et de l'entraînement d'une Unité. C'est ce nombre qui est utilisé pour les Tests de Qualité de Troupe. Un jet inférieur ou égal à la Qualité de Troupe permet de réussir le test. Donc, plus ce nombre est élevé, meilleure est l'Unité. La Valeur de Qualité de Troupe d'une Unité est modifiée, entre autre, si elle n'est pas Commandée, est en Colonne, est en Suppression, a perdu un Pas, est sous un marqueur de barrage, est dans une position fortifiée ou dans un retranchement, ou si elle a subi deux Pertes de Cohésion. Les règles exclusives peuvent aussi fournir d'autres modificateurs. On ne peut pas dépenser un Point de Commandement pour réussir un Test de Qualité de Troupe dans le cadre d'un Test de Bravoure, d'un Tir d'Opportunité et d'une Action du Génie.

29.48 Unité non Blindée

C'est une Unité dont la Valeur de Défense est sur un fond blanc.

29.49 Unité

C'est un pion individuel qui représente une unité réelle qui a combattu ou qui l'aurait pu dans un scénario. Chaque Unité appartient à une Formation qui à son tour appartient à une Division. La plupart des Unités du jeu sont de la taille d'une compagnie. Les Chefs ne sont pas des Unités.

29.50 Classe

Chaque Unité appartient à l'une des trois Classes d'Unités:

Infanterie : Les pions utilisent la symbolisation spécifique aux armées de chaque nation. Les règles exclusives donnent une liste des symboles.

Canon : Les pions utilisent la symbolisation spécifique aux armées de chaque nation. Les règles exclusives donnent une liste des symboles.

Véhicule : Les pions ont des silhouettes de véhicules ainsi qu'une bande blanche à travers la silhouette pour les identifier facilement. Notez que les silhouettes peuvent être différentes au recto et au verso de certains pions. L'image du recto représente soit le véhicule le plus puissant, soit le plus nombreux dans l'Unité, et le verso représente le second véhicule le plus puissant ou le plus nombreux dans l'Unité.

Tous les symboles des Unités sont définis dans les règles exclusives.

29.51 Désignation des Unités

Elles sont données pour l'intérêt historique, mais c'est la couleur de la case elle-même qui identifie la Formation à laquelle appartient l'Unité. Une Unité est activée (et soumise aux règles d'activation) lorsque la Formation de sa couleur est la Formation Active.

29.52 Classe d'Armement

Il y a six Classes d'Armement avec un code de couleur sur les pions. Ne vous souciez pas de mémoriser ces couleurs, car la Tables des Résultats du Combat est codée avec des couleurs similaires afin d'en faciliter l'utilisation. Les codes de couleurs forment la couleur de fond de la Valeur de Tir.

- "DP" = Dual Purpose (rôle double) (AP et HE)—blanc (Tir Direct uniquement)
- "SA" = Small Arms (fusils)—Rose (Tir Direct uniquement)
- "AP" = Armor Piercing (perce-blindage)—Bleu (Tir Direct uniquement)
- "HE" = High Explosive (hautement explosif) (trois sous-classes) :

  (1) Mortier—Vert (Unités de Mortiers, Tir Indirect uniquement, ne peut utiliser le Tir d'Opportunité)

  (2) Indirect HE—Orange (Unités d'artillerie, Tir Direct ou Indirect (utilisez le Jaune pour le Tir Direct))

  (3) Direct HE—Jaune (Tir Direct uniquement) ou Artillerie utilisant le Tir Direct.

Notez que les classes "SA", "AP" et "DP" ne peuvent utiliser que le Tir Direct. Dans la classe "HE", une sous-classe utilise le Tir Direct, et les deux autres le Tir Indirect.