Grand Operational Simulation Series

REGLES 2020 DU SYSTEME GOSS

Le système Grand Operational Simulation Series (GOSS) représente les combats de la Seconde Guerre Mondiale à l'échelle du bataillon.

Enregistrer votre jeu en ligne sur : *www.decisiongames.com* pour accéder aux modules VASSAL, erratas et les nouveaux produits de Decision Game. Les règles du système GOSS font usage de beaucoup d'abréviations et d'acronymes. Les joueurs doivent bien se familiariser avec les sections Définitions, Abréviations & Acronymes à la fin des règles (26.0).

Les joueurs familiarisés avec les précédentes versions de GOSS devraient lire attentivement les règles du système GOSS. Plusieurs concepts et règles ont été mis à jour et réorganisés pour aider les joueurs à mieux comprendre les règles. Cette version des règles du système GOSS est utilisable pour tous les jeux précédents Wacht am Rhein (WAR), Hurtgen Hell's Forest (HHF) et Atlantic Wall (AW).

Beaucoup d'acronymes n'ont pas été traduit par soucis de compréhension car ils sont soit imprimés sur les pièces du jeu (pions, réglettes, etc) soit utilisés par la communauté comme référence.

TABLES DES MATIERES

GOSS Clarifications et changements majeurs 8
Règles du système GOSS 2020 8
1.0 COMPOSANTS DU JEU 8
1.1.0 Règle des jeux de la série 8
1.2.0 Cartographie de jeux 8
1.3.0 Diagrammes et Tableaux 8
1.4.0 Les pions et marqueurs 8
1.4.1 Détacher les pions 8
1.5.0 La règle de l'arrondi 9
1.6.0 Échelle de jeu 9
1.7.0 Inventaire des parties de jeu 9
2.0 MISE EN PLACE DU JEU 9
2.1.0 Choisir son camp 9
2.2.0 Mise en place de la carte et des pions 9
3.0 LE TOUR DE JEU 9
3.1.0 Règles pour le premier tour des scénarios 9
3.1.1 Enregistrement des tours de jeu 9
3.2.0 Séquence de jeu (SoP) 9
3.2.1 Joueur actif 9
3.3.0 Aperçu de la SoP 10
3.3.1 Activités conjointes préalables à chaque journée 10
3.3.1a Phase d'allocation conjointe des ressources aériennes 10
3.3.1b Phasecommune Météo 10
3.3.1c Phase conjointe de commandement 10
3.3.1d Phase Logistique commune 10
3.3.1e Phase commune de détermination de la quantité de carburant reçue par les formations 10
3.3.2 Tour du joueur Allié 10
3.3.2a Phase de détermination des modes 10
3.2.2b Phase de construction 11
3.3.2c Phase de mouvement 11
3.3.2d Phase d'exploitation pour le joueur inactif 11
3.3.2e Phase de Combat 11
3.3.2f Phase d'exploitation du joueur actif 12
3.3.2g Phase administrative 12
3.3.3 Le tour du joueur de l'Axe 12
3.3.4 Mise à jour de l'indicateur de tour de jeu 12
3.3.5 Phase d'exploitation pendant un GT de nuit 12
3.4.0 Prolongation des activités nocturnes (ENA) 12
3.4.1 Détermination de l'initiative : 12
3.4.2 Activation des unités de l'ENA 12
3.4.2a Activation de l'ENA par un leader 12
3.4.2b Activation de l'ENA unité par unité 13
3.4.3 Restrictions de l'ENA 13
3.4.4 ENA et Carburant 13
3.4.5 Séquence de jeu de l'ENA 13
3.4.5a Tour du premier joueur de l'ENA 13
3.4.5b Tour du deuxième joueur de l'ENA 13
3.4.5c Phase de fatigue mutuelle de l'ENA 13
3.4.6 ENA & Fatigue 13
3.5.0 Tours de jeu de repos 13
3.5.1 Tour de repos Alliés 13
3.5.2 Tour de repos Allemand 13
3.5.3 Restrictions pendant les GT de repos 14
3.5.4 Tour de repos & fatigue 14
3.5.4 Unités exemptées 14
4.0 CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS. 14
4.1.0 Taille de l'unité 14
4.1.1 Bataillons (Bn) 14
4.1.2 Compagnies (Co) 14
4.1.3 Unités Z-step 14
4.1.4 Unités hybrides 15
4.2.0 Step d'une unité 15
4.2.1 Pertes de Steps 15
4.2.1a Perte maximale de steps 15
4.2.2 Noter les pertes de Step 15
4.3.0 Classe de mouvement des unités 16
4.3.1 Unités à pied 16
4.3.2 Unités de classe Mech 16
4.3.3 Unités de classe Statique 16
4.4.0 Niveau de compétence de l'unité 16
4.4.1 Contrôle de compétence des unités 17
4.4.2 Contrôle de compétences des Ldr 17
4.4.3 Niveaux de compétence des Co issues de la scission de bataillons. (Breakdown Unit=BU Co) 17
4.5.0 Divisions non aguerries (= green formations) 17
4.5.1 Tests des Divisions non aguerries 17
4.6.0 Unités Spéciales et Formations 18
4.6.1 Pz Bn Génériques Allemands 18
4.6.2 Régiments de Flak 18
4.6.3 Unités d'échelon arrière 18
4.6.4 Nebelwerfer & Bdes/Rgts d'Artillerie Allemands 18
4.6.5 Kangaroos 18
4.6.6 Commandos 19
4.6.7 Chars du génie : 19
4.6.8 CW Recon Bn 19
5.0 MODES DE L'UNITÉ 19
5.1.0 Mode tactique (Tac) 19
5.1.1 Mouvement 19
5.1.2 Désignation Assaut tactique (TA) 19
5.1.3 Autres fonctions 20
5.2.0 Mode Assaut préparé (PA) 20
5.2.1 Restrictions du mode PA 20
5.2.2 Mode PA & faible niveau/manque de carburant 20
5.2.3 Mouvement PA 20
5.2.4 Combat 21
5.2.5 Retirer les marqueurs PA 21
5.3.0 Mode Exploitation 21
5.3.1 Unités de reconnaissance (Recon) & Exploitation 21
5.3.2 Sortir du Mode Exploitation 22
5.3.3 Revenir en Mode Exploitation 22
5.3.4 Mouvement Exploitation 22
5.3.4a Exploitation & Unités ennemies 22
5.3.4b Exploitation & Overrun 22
5.3.4c Missions GS et mouvement d'exploitation 23
5.3.5 Combat par Overrun 23
5.3.5a Overrun réussi 24
5.3.5b Overrun infructueux 24
5.3.5c Exploitation et GA 24
5.4.0 Mode Réserve de manoeuvre 24
5.4.1 Fuel / Carburant 25
5.4.2 Restrictions du mode MR 25
5.4.3 Mode MR vers le mode Exploitation 25

5.4.4 Période de bonus MR.....25
5.4.4a Bonus de mouvement.....25
5.4.4b Bonus de combat.....26
5.4.4c Approvisionnement Général (GenS).....26
5.4.4d Fatigue.....26
5.5.0 Mode stratégique.....26
5.5.1 Entrer en mode Strat.....26
5.5.2 Sortir du mode "Strat.....26
5.5.3 Avantages du mode Strat.....26
5.5.3a Statut de commandement....26
5.5.3b Bonus de mouvement.....26
5.5.4Restrictions du Mode Strat.....26
5.5.5 Mode Strat et empilement.....27
5.5.6 Mode Strat & Combat.....27
5.6.0 Posture des unités d'artillerie..27
5.6.1 Mouvement d'Artillerie tractée en batterie.....27
5.6.2 Artillerie hippomobile.....28
5.7.0 QG et mode.....28
5.8.0 Réserve de combat (CR).....28
6.0 EMPILEMENT.....28
6.1.0 Limites d'empilement.....28
6.2.0 Empilement spécial.....28
6.2.1 Compagnies de blindés allemands (AFV coy).....29
6.2.2 Compagnies de génie et compagnies antichars (AT).....29
6.2.3 Bataillon de cavalerie US.....29
6.3.0 Empilement en terrain non escarpé.....29
6.4.0 Empilement en terrain escarpé.....30
6.5.0 Effet des unités mécanisées sur l'empilement.....30
6.6.0 Empilement en mode mixte.....30
6.7.0 Effets du sur-empilement.....30
7.0 MOUVEMENT.....30
7.1.0 Capacité de mouvement (MA)....31
7.2.0 Points de mouvement (MP).....31
7.3.0 Mouvement minimum.....31
7.4.0 Catégories de mouvement.....31
7.5.0 Procédures du mouvement.....31
7.5.1 Éligibilité des mouvements.....32
7.5.2 Ordre des mouvements.....32
7.6.0 Modification de la capacité de mouvement (MA).....32
7.6.1 Réductions de la MA d'une unité.....32
7.6.1a MA et carburant.....33
7.6.1b Augmentation de la MA d'une unité.....33
7.6.1c MA réduite de moitié.....33
7.6.1d MA réduite au quart.....33
7.6.1 e MA et conditions du terrain 33
7.6.1f Mouvement pendant la nuit.34
7.6.2 Unités à pied et routes.....34
7.7.0 Interruption des mouvements.34
7.7.1 Artillerie.....34
7.7.2 AT/Flak lourde.....34
7.7.3 Ouvrages fortiifés.....34
7.7.4 Interdiction au sol.....34
7.7.5 Restriction de mouvement dû au manque de ravitaillement (GenS).....34
7.8.0 Unités adjacentes ennemies....35
7.9.0 Hexagones avec ET 3/Forts/Zones fortifiées.....35
7.9.1 Mouvement et hexagons avec une zone fortifiée.....35
7.9.1a Zones fortifiées et unités Mech.....35
7.9.1b Zones fortifiées et unités ennemies.....35
7.10.0 Mouvement sur route des unités mécanisées (Mech).....35
7.10.1 Intersections.....36
7.10.2 Ponts.....36
7.10.2a Embouteillage des ponts....36
7.10.3 Empilement pendant les mouvements routiers.....36
7.11.0 Mouvement non routier.....37
7.11.1 Terrain escarpé.....37
7.11.2 Éviter les pénialités de terrain escarpé.....37
7.11.3 Pénalité pour terrain escarpé37
7.11.4 Talus de chemin de fer.....38
7.12.0 Changement de catégorie de mouvement.....38
7.12.1 Procédure pour descendre des moyens de transport.....38
7.12.1a Effets après être descendu de transport.....39
7.12.2 Procédure pour embarquer dans un transport.....39
7.12.3 Motorisation.....39
7.12.3a TP de l'armée.....39
7.12.3b Transport inhérent des alliés 39
7.12.4 Mouvements spéciaux.....40
7.12.4a Unités à pied (AT).....40
7.12.4b Unités AT tractées.....40
7.12.4c Unités de génie alliées.....40
7.12.5 Unités transportées et combat.....40
7.13.0 Marqueurs d'actions retardatrices (Delay).....40
7.13.1 Création d'actions retardatrices.....40
7.13.2 Effets des marqueurs « delay ».....41
7.13.3 Retrait des marqueurs « delay ».....41
7.14.0 Coup de main (CdM).....41
7.14.1 Points éligibles.....41
7.14.2 Exigences relatives aux unités accomplissant le CdM.....41
7.14.3 Conduite du CdM.....42
7.14.4 Tentative CdM réussie.....42
8.0 OBSERVATION ET BROUILLARD DE GUERRE.....42
8.1.0 Ligne d'observation.....43
8.1.1 LOS et terrain bloquant.....43
8.1.2 Portée de l'observation.....43
8.2.1a LOS et terrain accidenté (Rough).....43
8.1.2b LOS et GT de nuit.....43
8.1.2c Conditions atmosphériques..43
8.1.2d Points de vue en hauteur (HVP).....43
8.2.0 Observation et Terrains de Couverture (CT).....44
8.2.1 Terrain cachant le mouvement (MCT).....44
8.2.2 Terrain couvrant l'observation44
8.2.3 Les unités toujours observées...44
8.3.0 Observations aériennes.....45
8.4.0 Brouillard de guerre.....45
8.4.1 Unités de reconnaissance.....45
8.4.2 Points d'observation.....45
8.4.3 Tirs de soutien (FS).....45
8.4.4 Attaques au sol (GA).....46
9.0 COMMANDEMENTS.....46
9.1.0 Affectation.....46
9.2.0 Délimitation des secteurs de commandement.....46
9.3.0 Structure de commandement..47
9.3.1 Armée.....47
9.3.2 Corps.....47
9.3.3 Formations.....47

9.3.3a Groupes de combat (BG) 47
9.3.4 Classes des formations.....47
9.3.4a Formations d'infanterie à pied et unités mécanisées de l'Axe.....48
9.3.5 Exigences en matière de commandement 48
9.3.6 Soutiens d'armée et de corps d'armée 48
9.4.0 Changement de commandement 48
9.4.1 Changement de commandement en urgence....49
9.5.0 Capacité de commandement ...49
9.6.0 Attachements et détachements 49
9.6.1 Limite de détachement 49
9.6.2 Limite de rattachement 49
9.6.2a Affectations spéciales.....49
9.6.2b US Tank, TD & AT 49
9.6.2c Unités allemandes d'échelon arrière (RE).....50
9.6.2d Groupes de cavalerie blindée US.....50
9.6.2e Brigades blindées du Commonwealth (CW) 50
9.6.2f Kampfgruppe allemands (KG) 50
9.7.0 Renforts 50
9.8.0 Pénalités OoC 50
9.9.0 Pénalités pour formations multiples.....50
10.0 LES COMBATS.....51
10.1.0 Séquences de la phase de combat 51
10.2.0 Désignation des attaques tactiques (TA) 51
10.3.0 Missions d'appui-feu (FS).....51
10.4.0 Attaques au sol (GA) 51
11.0 MISSIONS D'APPUI-FEU 51
11.1.0 Séquence de la mission FS pendant le tour de jeu.....51
11.2.0 Déclarer la mission FS 52
11.2.1 Observateur (spotter) 52
11.2.1a Limitation de l'bservateur...52
11.2.2 L'hexagone cible 52
11.2.3 Désigner les unités de la mission 52
11.2.4 Intensité de la mission 53
11.2.4a Missions d'intensité légère 53
11.2.4b Mission d'intensité moyenne 53
11.2.4c Missions de forte intensité . 53
11.2.4d Modifications de la capacité 53
11.2.5 Conditions pours les formations 53
11.3.0 Limites de portée 54
11.3.1 Portée de tir des unites d'artillerie 54
11.3.2 Portée des unités navales 54
11.3.3 Portéed es missions aériennes 54
11.4.0 Points des missions FS..... 54
11.4.1 Points de l'artillerie 54
11.4.1a Nombre de salves..... 54
11.4.1b Unités Flak de 88mm 54
11.4.1c Unités alliées de tank destroyers 55
11.4.1d Division des tirs d'artillerie.... 55
11.4.1e Tour de jeu avec surprise et trêves..... 55
11.4.1f Artillerie lourde 55
11.4.1g Tirs intensifs 55
11.4.2 Missions de l'artillerie navale (NGS FS) 55
11.4.3 Missions aériennes de support au sol (GS)..... 56
11.5.0 DRM des missions FS 56
11.5.1 Terrain (Groupe A)..... 56
11.5.2 Ouvrages défensifs (Groupe B) 56
11.5.3 Blindés (Groupe C)..... 56
11.5.4 Densité des unités (Groupe D) 57
11.5.5 Autres conditions (Groupe E)57
11.6.0 Résolution des missions FS 57
11.6.1 Appliquer les décalages d'artillerie (AS)..... 58
11.6.2 Résolution des impacts numériques..... 58
11.6.2a Premier impact numérique converti en perte de step..... 58
11.6.2b Premier impact numérique converti en retraite..... 59
11.6.3 Retraite après une mission FS . 59
11.6.3a Priorités de la retraite 59
11.6.3b Effrondrement de ponts 60
11.6.3c Retraite et autres unités 60
11.6.3d Unités ennemies et pas de MCT 60
11.6.3e Unités d'artillerie..... 60
11.7.0 Avance après une mission FS..... 60
11.8.0 Épuisement des munitions (AD) 61
11.8.1 AD et ravitaillement sur stocks internes 61
11.9.0 Disponibilté des navires 61
12.0 SEGMENT D'AJUSTEMENT DU STATUT DE L'ATTAQUANT 61
12.1.0 Ajustements obligatoires 62
12.2.0 Ajustements volontaires 62
13.0 ASSAUTS AU SOL (GA) 62
13.1.0 Table des assauts..... 62
13.1.1 Colonnes pour les jets de dé de l'Attaquant/Défenseur..... 62
13.2.0 Séquence GA 62
13.3.0 Étape 1 : Identifier l'hexagone du défenseur 63
13.3.1 Hexagones en féfense/Unités.. 63
13.3.2 Ligne du terrain retenue pour la défense..... 63
13.4.0 Étape 2 : Identifier les hexagones des attaquants 63
13.4.1 Attaques à partir de plusieurs hexagones 63
13.4.2 Restrictions concernant les attaques 63
13.4.3 Limitation des GA en terrain escarpé..... 64
13.5.0 Étape 3 :Déterminer le statut de l'unité 64
13.5.1 Capitulation 64
13.5.2 Mise en retrait des blindés (Standoff)..... 64
13.5.3 Déclarer l'utilisation des stocks internes 64
13.5.4 ENA et tours de repos..... 64
13.5.5 Défenseurs ayant déjà retraité 64
13.5.6 Ponts..... 64
13.5.6a Démolition précipitée d'un pont 65
13.5.6b Test d'effondrement d'un pont 65
13.6.0 Étape 4 : Déterminer les Valeurs d'Attaque (GAV) 65
13.6.1 Modificateurs de la force de combat 65
13.6.1a Modificateurs de la force de combat de l'attaquant (CS)..... 65
13.6.1b Modificateurs de la force de combat (CS) du Défenseur 65
13.6.1c Unités d'artillerie ayant épuisé leurs munitions (AD)..... 66
13.6.1d Armes combinées 66
13.6.2 Détermination du rapport de force entre GAV..... 66

13.7.0 Étape 5 : Déterminer les décalages de colonne 66
13.7.1 Déterminer les décalages de colonnes dans le GA 66
13.7.2 Limites de décalage de colonnes 66
13.7.3 Décalage de la colonne pour les attaquants 66
13.7.4 Décalage de colonne pour les défenseurs 67
13.7.4a Défenseurs adjacents 67
13.7.4b Génie 67
13.7.4c Commandos 68
13.8.0 Étape 6 : Déterminer les modificateurs (DRM) pour les DR des combats 68
13.8.1 Bonus de compétence 68
13.8.2 Réserves de combat 68
13.8.3 Bonus d'Intégrité Régimantaire 69
13.8.3a Éligibilité au RIB 69
13.8.3b Éligibilité des unités au RIB . 69
13.8.4 Bonus pour facteur blindé (Arm) et Anti-Tank (AT) 69
13.8.4a Comparaisons entre le facteur blindé et le facteur AT 70
13.8.4b Facteur AT contre AT 70
13.8.4c Facteur Arm contre Arm 70
13.8.4d Facteur Arm contre AT 70
13.8.4e Facteur AT contre Arm 71
13.8.4f Limites des facteurs blindés et AT 71
13.8.4g Valeur de bonus Arm/AT 71
13.8.5 Totaliser tous les DRM 71
13.9.0 Étape 7 : Déterminer le résultat du GA 71
13.9.1 Colonnes de résultats du GA 72
13.9.2 Lecture des résultats du GA .. 72
13.10.0 Étape 8 : Appliquer les résultats du GA 72
13.10.1 Test PRC obligatoire 72
13.10.2 Réduction/Conversion des impacts obligatoires 72
13.10.3 Résoudre les impacts obligatoires 72
13.10.4 Résoudre les impacts discrétionnaires 73
13.10.4a Tenir la position 74
13.10.4b Conduire une retraire limitée 75
13.10.4c Conduire une pleine retraite ... 75
13.11.0 Procédures de retraite après un GA 75
13.11.1 Distance maximale de retraite 76
13.11.2 Retraite et autres unités 76
13.11.3 Retraite adjacente à des unités ennemies 76
13.11.4 Retraite des unités d'artillerie 77
13.11.5 Test d'effondrement d'un pont 77
13.12.0 Avance après GA 77
13.12.1 Unités éligibles pour avancer après un GA 77
13.12.2 Procédures de l'avance 77
13.12.3 Distance de l'avance 77
13.12.4 Chemin de l'avance 78
13.12.5 Restrictions dans l'avance .. 78
13.12.5a Ets/Forts/Zones fortifiées 78
13.12.5b Boue 78
13.12.5c GT de nuit et périodes ENA . 78
13.12.5d Carburant 78
13.13.0 Retrait des marqueurs AS 78
14.0 FATIGUE 78
14.1.0 Enregistrement de la fatigue . 78
14.2.0 Les effets de la fatigue 78
14.2.1 Effets de la fatigue 1 78
14.2.2 Effets de la fatigue 2 79
14.3.0 Récupération de la fatigue 79
15.0 RAVITAILLEMENT 79
15.1.0 Ravitaillement général (GenS) 79
15.1.1 A quel moment le GenS est déterminé ? 79
15.1.2 Statut de ravitaillement 79
15.2.0 Ligne de ravitaillement du GenS 79
15.2.1 Procédures d'acheminement du ravitaillement 80
15.2.1a Acheminement du ravitaillement (GenS) par mouvement mécanisé 80
15.2.1b Acheminement du GenS par moyen pédestre 80
15.2.2 Acheminement du GenS de QG à QG 81
15.2.3 Acheminement du GenS d'un QG vers ses unités 81
15.2.4 Extensions des lignes de ravitaillement (GenS) 81
15.2.4a Soutien logistique supplémentaire avec des camions .. 82
15.2.5 Lignes de ravitaillement en situation (OhS) 82
15.2.6 Lignes de ravitaillement et météo 82
15.3.0 Ravitaillement des unités de support de corps et d'armée 82
15.4.0 Support des QG 82
15.4.1 Support d'un QG d'armée 82
15.4.2 Support des QG de corps d'armée 83
15.4.2a Valeur des QG de formation 83
15.4.2b Support des corps d'armée ... 83
15.4.3 Effets d'un non support 83
15.5.0 Approvisionnement sur stocks internes 84
15.5.1 QG et approvisionnement sur sotcks internes 84
15.5.1a Emploi des ressources d'un QG OhS 84
15.5.1b Ajout de points OhS disponibles 84
15.5.2 Unités et utilisation de l'OhS 85
15.6.0 Effets d'être sans ravitaillement (OoS) 85
15.7.0 Isolement 85
15.7.1 Reddition 85
15.8.0 Dépôts 86
15.8.1 Ligne de ravitaillement à partir de dépôts 86
15.8.2 Déplacement des dépôts 86
15.9.0 Têtes de pont sur les rivières majeures 86
16.0 LOGISTIQUE ET CAMIONS 87
16.1.0 Points de transport (TP) 87
16.1.1 Disponibilité des points de transport 87
16.1.2 Affectation des TP 87
16.1.2a TP et munitions 87
16.1.2b TP et carburant 88
16.1.2c TP et motorisation des unités 88
16.2.0 TP et table logistique 88
16.2.1 Munitions et livraison de carburant 88
16.2.2 Modificateurs du dé (DRM) pour les livraisons 88
16.3.0 Munitions pour l'artillerie 88
16.3.1 Livraison des munitions 88
16.3.2 ADV & AmP : Processus de livraison 88
16.3.3 ADV & Limitation de GA 89
16.3.4 AMPs & Unités non soutenues 90
16.3.5 Transferts d'AmPs 90
16.3.6 Stocks de munitions 90

16.3.7 Réapprovisionnement en munitions des unités d'artillerie 90
16.3.7a Réapprovisionnement en munitions en dépensant des AmPs 90
16.3.7b Réapprovisionnement avec DR 90
16.4.0 Carburant 91
16.4.1 Livraison de carburant 91
16.4.2 Allocation du carburant 91
16.4.3 État du carburant 91
16.4.3a Unités et état du carburant 91
16.4.3b Unités de soutien de l'armée/du corps 91
16.4.3c Unités mécanisées et situation du carburant 91
16.4.4 Besoins en carburant 91
16.4.4a Divisions réduites et exigences en matière de carburant .92
16.4.4b Unités des divisions d'infanterie alliées 92
16.4.5 Niveau en carburant 92
16.4.5a Déterminer le niveau de carburant 92
16.4.5b Niveau du carburant et capacité de mouvement (MA) des unités 92
17.0 GÉNIE ET OUVRAGES DÉFENSIFS ..93
17.1.0 Génie et GA 93
17.2.0 Convoyage avec le génie 93
17.2.1 Convoyage à travers les ruisseaux et rivières 93
17.2.2 Convoyage à travers les rivières majeures 94
17.2.3 Traversée des grands fleuves 94
17.3.0 Constructions 94
17.3.1 Construction de ponts 94
17.3.1a Procédures de construction des ponts 95
17.3.1b Nombre de GTs pour construire des ponts 95
17.3.1c Unités de pont lourd 95
17.3.1d Ponts et routes 95
17.3.2 Démolition et effondrement de ponts 95
17.3.2a Effondrement 95
17.3.2b Démolition précipitée d'un pont 96
17.3.2c Démolition préparée d'un pont 96
17.3.3 Ouvrages de campagne (FWs) 96
17.3.3a Positions améliorées (IP) 97
17.3.3b Construction de ET 2 97
17.3.3c Construction de ET 3 97
17.4.0 Ouvrages défensifs (DW) 97
17.4.1 Bénéfices des ouvrages défensifs 98
17.4.1a Effet des DW sur le PR 98
17.4.1b Interruption du mouvement 98
17.4.1c Observation 98
17.4.1d Missions FS 98
17.4.1e GA/Overrun 98
17.4.1f Destruction des ouvrages défensifs 98
17.5.0 Hexagones des zones fortifiées 99
Forts 99
17.7.0 Amélioration des routes 99
17.7.1 Préocédure 99
17.1.2 Effets de l'amélioration 99
18.0 SCISSION DE L'UNITÉ 100
18.1.0 Revers des pions issus de scission 100
18.2.0 Statut des unités issues de scission 100
18.3.0 Conditions de scission 100
18.4.0 Procédure de scission 100
18.5.0 Scission des unités d'infanterie de l'Axe 100
18.6.0 Scission des unités hybrides 101
18.7.0 Recombinaison des unités BU 101
18.8.0 Scission des Z steps 101
18.9.0 Scission et pertes de steps 101
18.10.0 Bataillons TO & E génériques 101
19.0 MÉTÉO 101
19.1.0 Détermination de la météo 101
19.2.0 Comment la météo est déterminée 101
19.2.1 Météo historique 101
19.2.2 Détermination d'une météo variable 102
19.3.0 Conditions atmosphériques 102
19.3.1 Clair 102
19.3.2 Ciel partiellement couvert (POvr) 102
19.3.3 Ciel couvert (Ovr) 102
19.3.4 Tempête 102
19.4.0 Conditions du terrain 102
19.4.1 Sec 102
19.4.2 Humide 102
19.4.3 Boue 102
19.4.4 Gel 103
19.4.5 Neige 103
19.5.0 Pluie 103
19.5.1 Effets des précipitations 103
20.0 PUISSANCE AÉRIENNE 103
20.1.0 Disponibilité des points aériens 103
20.1.1 Allocation des points aériens 103
20.1.2 Utilisation des points aériens 103
20.1.3 Points aériens et types de missions 103
20.2.0 Appui au sol (GS) 104
20.2.1 Mener des missions GS 104
20.2.2 Missions GS contre des unités en exploitation 104
20.2.3 Erreurs de mission 104
20.3.0 Interdiction au sol 104
20.3.1 Valeur de l'interdiction 104
20.3.2 Procédures relatives aux GI 105
20.3.2a Conduite des attaques GI .105
20.3.2b Résolution des attaques GI ..105
20.3.2c Attaques multiples avec les GI 105
20.4.0 Interdiction du ravitaillement (SI) 105
20.4.1 Conduite des missions SI 106
20.5.0 Ravitaillement par voie aérienne 106
20.5.1 Conduite du ravitaillement aérien 106
20.5.2 L'hexagone de la zone de largage 106
20.5.3 Résoudre le largage 106
20.6.0 Supériorité aérienne (ASup) .107
20.6.1 Quand faut-il mener des Missions ASup ? 107
20.6.1a ASup contre les missions de GI 107
20.6.2 Conduite de la supériorité aérienne 107
20.7.0 Lutte anti-aérienne (Flak) 107
20.7.1 Points de Flak 107
20.7.2 Flak & Missions SI 107
21.0 RENFORTS 108
21.1.0 Arrivée des soutiens divisionnaires 108
21.2.0 Arrivée sur une route 108
21.3.0 Listes des renforts 108
21.3.1 Renforts et pertes de steps 109
21.4.0 Retraits 109
22.0 REMPLACEMENTS 109

22.1.0 Points de remplacement 109
22.1.1 Réception des RePs 109
22.2.0 Enregistrement des steps de recyclage 109
22.2.1 Conversion des steps de recyclage 109
22.3.0 Remplacements journaliers .. 110
22.4.0 Reconstitution des formations 110
22.4.1 Admissibilité à la reconstitution 110
22.4.2 Transfert de steps pendant la reconstitution 110
22.4.3 Les RePs de reconstitution .. 111
22.4.4 Arrêt involontaire de la reconstitution 111
22.4.5 Arrêt volontaire de la reconstitution 111
22.5.0 Remplacement des steps perdus 111
22.5.1 Reconstitution des unités sur carte 111
22.5.1a Consolidation d'unités 112
22.5.1b Unités d'échelon arrièreet de remplacement 112
22.5.1c Unités Ersatz allemandes .. 112
22.5.2 Ressusciter des unités 112
22.5.2a Procédure de résurrection 112
22.5.2b Placement des unités ressuscitées 113
22.5.2c Résurrection avec des untiés RE 113
22.6.0 Remplacement pour les unités hybrides 113
23.0 LEADERS 113
23.1.0 Activation des Ldrs 113
23.2.0 Bénéfices des Ldrs 114
23.2.1 Bénéfices des Ldrs de formations 114
23.2.1a Bonus de déplacement du Ldr pour sa formation 114
23.2.1b Bonus de combat des Ldrs de formation 114
23.2.1c Activation d'un Ldr de formation pendant une phase ENA 114
23.2.1d Annulation de la pénalité Multi-formation par un Ldr de formation .. 114
23.2.1e Bonus d'un Ldr de formation pour les tests PRC 115
23.2.1f Bonus d'avance après GA .. 115
23.2.2 Ldrs de corps et d'armée 115
23.3.0 Perte d'un Leader 115
24.0 TRÊVES 115
24.1.0 Quand une trêve se produit 115
24.1.1 Trêves volontaires 115
24.1.2 Demande d'une trêve 115
24.2.0 Effets de la trêve 115
24.2.1 Mouvement et modes durant une trêve 116
24.2.2 Combat pendant une trêve. 116
24.2.3 Missions aériennes pendant une trêve 116
24.2.4 Remplacements et renforts pendant une trêve 116
24.2.5 Constructions et démolitions durant une trêve 116
24.3.0 Mettre fin à une trêve 117
24.4.0 Effets de la fin d'une trêve 117
24.5.0 Contre-offensive mettant fin à une trêve 117
25.0 RÉSERVE D'ARMÉE 117
25.1.0 Mouvement des réserves d'armée 118
25.2.0 Quitter la réserve 118
26.0 DÉFINITIONS, ABBRÉVIATIONS ET ACRONYMES 118

CREDITS

Concepteur du jeu : Joe Youst

Développement : Doug Johnson

Testeurs : Dave Bolt, Dave Collins, Dave Davieau, Mike Fallon, Mark Fisher, Michael Hershey, Lance Jones, Chris Lestochi, Justin Martinez, Scot McConnauchie, Charles McKenzie, Jeff Milliefoglie, Cory Rube, Dick Sauer

Relecture des règles : Björn Engqvist, Matthias Hardel, Michael Hershey, Lance Jones, Fredrik Karlsson, Chris Lestochi, Guy Miller, Tyler Roush, Joey Sabin, Dick Sauer, Thomas Stearns, Matt Strickland, Michael Ward, Peter Wyche

Graphisme des pions : Joe Youst

Graphisme des cartes : Joe Youst

Mise en page des règles : Richard Aguirre

Traduction française :

Coordination de la traduction : Michel Debrand

Traduction automatique : Emmanuel Elineau

Relecture et traduction : Michel Debrand (Micke), Jordan Sirot, Arnaud Colin-Villecroix, Jean-François Pakula.

Mise en page : Baptiste Villani

Les erratas du 22/10/2020 ont été intégrés dans la version française et sont indiqués en vert.

© 2020, Decision Games, Bakersfield, CA

GOSS Clarifications et changements majeurs

Le segment de détermination des GenS des QG a été supprimé. Tous les GenS (QG puis unités) ont lieu lors du Segment de Détermination du Ravitaillement pendant la Phase Administrative du joueur en phase.

5.5.0 Mode stratégique

Le mouvement Stratégique est désormais défini comme un mode.

5.8.0 Réserve de combat (CR) & 13.8.2 Réserve de combat

La règle stipule maintenant qu'une unité doit se trouver dans un rayon de trois hexagones d'au moins une unité amie qui participe à un GA en cours. Les règles précédentes du GOSS stipulaient "à trois hexagones de l'hexagone de défense".

7.10.2a Embouteillage des ponts

Règle ajoutée à partir des règles exclusives d'un jeu précédent.

7.14.0 Coup de main (CdM)

Nouvelle règle.

11.4.1c Unités alliées de tank destroyers

Leur soutien d'artillerie est ramené de quatre à deux hexagones. Clarification de toutes les restrictions pour les unités TD.

11.5.3 Blindés (Groupe C)

Blindés mixtes : clarifié, voir UTC et 26.0 pour la définition des blindés mixtes lors de la détermination des DRM pendant les missions de FS. Toute unité avec un symbole de blindage (ovale au centre du symbole du type d'unité) est un blindé mixte.

11.8.3b Éligibilité des unités au RIB

Extension des règles et clarification des exigences.

13.10.4a Tenir la position

13.10.4b Conduire une retraite limitée

13.10.4c Conduire une pleine retraite

Les options de retraite suite à un combat (GA) ont été clarifiées.

15.2.3 Acheminement du GenS d'un QG vers une unité

Clarification : Les QG des formations mécanisées ne peuvent établir un GenS vers des unités de classe mécanisées qu'en utilisant une ligne de ravitaillement décomptée en points de mouvement mécanisé.

17.7.0 Amélioration des routes

Nouvelle règle

22.4.0 Reconstitution des formations

Changement de règle. La reconstitution n'est plus limitée aux formations allemandes.

24.0 TRÊVE

24.2.0 Effets de la trêve

Règle modifiée pour réduire le nombre maximum d'unités d'artillerie de corps/armées

Règles du système GOSS 2020

1.0 COMPOSANTS

1.1.0 Règle des jeux de la série

Il existe deux livrets de règles des jeux. Les règles du **système GOSS** sont communes à tous les jeux de la série. Considérez-les comme les règles de base. Les règles des scénarios sont spécifiques à chaque jeu. Les règles des scénarios couvrent toutes les règles spéciales, les scénarios et les configurations qui se rapportent à ce jeu.
Les règles sont présentées sous forme de paragraphes numérotés avec, au sein de la même section, les règles aux numéros plus élevés prenant préséance sur les règles aux numéros moins élevées.
Les règles figurant dans le livret de scénarios peuvent changer, s'ajouter et remplacer les règles de base.

1.2.0 Cartographie des jeux

Chaque carte d'un jeu de la série est une représentation graphique de la zone géographique dans laquelle s'est déroulée la bataille simulée par le jeu. La grille d'hexagones de la carte régule la distance et les emplacements pour diverses fonctions du jeu. Un numéro d'identification unique est imprimé dans chaque hexagone. Les caractéristiques du terrain figurent à la fois dans les hexagones et le long des côtés d'hexagone. Une charte présente les caractéristiques des différents terrains.
Important : Le défenseur choisit toujours la caractéristique du terrain dans l'hexagone de défense. Pour les déplacements utilisez toujours le terrain le plus coûteux présent dans un hex ou côté d'hex sauf si vous utilisez une forme de mouvement routier.

1.3.0 Diagrammes et Tableaux

Chaque jeu de la série est livré avec différents tableaux et diagrammes. Voir les définitions dans la Section Abréviations & Acronymes à la fin des règles pour les informations concernant les différents diagrammes et tableaux.

1.4.0 Les pions et marqueurs

Chaque jeu comprend des pièces en carton (pions).

- Les pions représentent les quartiers généraux (QG) et les unités qui ont participé à la bataille. Les joueurs peuvent trouver des informations détaillées sur le tableau des UTC.
- Tous les autres pions (marqueurs) enregistrent ou conservent des informations sur la carte du jeu ou sur des pistes d'enregistrement hors carte. Les marqueurs enregistrent également tout changement dans l'état de ravitaillement, la force ou le mode d'une unité.

1.4.1 Détacher les pions

Les joueurs doivent faire des photocopies de chaque feuille de pions avant de les

détacher. Il sera beaucoup plus facile de trouver un pion si vous avez une copie des feuilles de pions à portée de main pour identifier rapidement l'unité.

1.5.0 La règle de l'arrondi

À moins qu'une règle n'en dispose autrement, il faut toujours arrondir les nombres fractionnaires au nombre entier supérieur

Exemple : Arrondir 1.3 à 2.

Exceptions : Valeur de formation (15.4.2a).

Une règle peut exiger que le joueur arrondisse les fractions au nombre entier le plus proche en utilisant la règle mathématique standard d'arrondi.

Exemple : Arrondir 1.3 à 1 et 1.5 à 2.

Important : Pendant le calcul de l'effectif des unités du GA ou du FS :

1) Appliquer les modifications à chaque unité individuellement. (N'arrondissez pas chaque unité)
2) Totaliser les forces modifiées de toutes les unités participantes.
3) Arrondissez la valeur totale finale au nombre entier suivant.

Exemple : Une pile de 2 bataillons d'infanterie (Bn.) et 1 compagnie de génie (Cie Eng) se défendent contre un assaut. La pile n'est pas ravitaillée. Réduire de moitié les facteurs de combat de chaque unité. Chaque bataillon a un facteur de défense imprimé de 5 et la Cie Eng a un facteur de défense imprimé de 3. Le total serait (5÷2=2.5) + (5÷2=2.5) + (3÷2=1.5) = 6.5 arrondis à 7.

1.6.0 Échelle de jeu

Chaque hexagone représente une distance réelle de 1 mile d'un côté à l'autre. Les unités représentent des Cos. et des Bns. Les tours de jeu se déroulent le matin (AM), l'après-midi (PM) ou pendant la nuit (Night). Les tours du matin et de l'après-midi se déroulent à la lumière du jour, les tours de nuit dans l'obscurité. Les tours de jeu lors de la phase ENA représentent un effort supplémentaire de la part des troupes pendant la nuit, alors qu'elles devraient normalement se reposer ou se rééquiper.

1.7.0 Inventaire des parties de jeu

Chaque jeu fournit une liste complète des composants de la boite.

2.0 MISE EN PLACE DU JEU

Important : La terminologie utilisée pour définir les formations et leur relation avec la hiérarchie de commandement est une fonction importante du jeu. Les joueurs doivent se familiariser avec les termes suivants : régiments (Rgt), brigades (Bde), divisions (Div), groupe de combat (BG) et formations (9.0 & 26.0).

2.1.0 Choisir son camp

Les joueurs choisissent le camp qu'ils vont jouer.

- Le camp allié contrôle toutes les unités alliées, y compris toutes les unités américaines (US), britanniques/du Commonwealth (CW), et toutes les autres unités alliées mineures (comme les Français libres).
- Le camp de l'Axe contrôle toutes les unités allemandes (y compris les SS, la Kriegsmarine et la Luftwaffe), italiennes et autres unités appartenant aux alliés mineurs de l'Axe.

***Note :** La composition des forces nationales pour chaque jeu est indiquée dans les règles du Scénario.*

2.2.0 Mise en place de la carte et des pions

Si un jeu se compose de plusieurs cartes, les règles du scénario expliqueront la disposition des cartes. Les joueurs doivent trier les unités et les marqueurs par formation et par utilisation. Une fois que les joueurs ont choisi un scénario, les unités qui commencent le scénario sur la carte sont mises en place selon les règles du scénario.

- Lors de la mise en place des unités, les joueurs peuvent identifier les hexagones par l'identifiant de la carte (lettre ou chiffre) et le numéro d'hexagone imprimé dans chaque hexagone.

3.0 LE TOUR DE JEU

La séquence de jeu (SoP) divise chaque GT en phases.

- Les phases peuvent être subdivisées en périodes plus petites d'activité de jeu appelées segments.
- Chaque date historique (GD) est composée de trois GT : AM, PM, et GT de nuit. Les joueurs peuvent prolonger un GD de nuit en utilisant l'activité nocturne prolongée (ENA) si l'un des deux camps le souhaite.

3.1.0 Règles pour le premier tour des scénarios

Les scénarios peuvent commencer par un GT qui a une SoP non standard. Les règles du scénario expliquent quand et comment cela se produit.

3.1.1 Enregistrement des tours de jeu

Le GTRT (Game Turn Record Track) peut être localisé sur la carte ou sur une carte autonome. Le GTRT peut contenir les informations suivantes:

a) Date historique et le numéro du GD.
b) Météo historique.
c) Nombre de points disponibles pour les transports aériens et routiers.
d) Liste des renforts.
e) Retraits d'unités.
f) Tableaux de remplacement.

- En plus des cases GD, il y a des cases de GT pour AM, PM, et de nuit. Ces cases permettent de suivre les GT dans chaque GD.
- Les joueurs doivent placer les marqueurs GD et GT dans les cases appropriées pour enregistrer le passage des jours et des GT.

3.2.0 Séquence de jeu (SoP)

3.2.1 Joueur actif

Un GT se compose de :

a) Une à cinq phases préliminaires communes.
b) Tour du joueur Allié.
c) Tour du joueur de l'Axe.

- Pendant chaque Tour de joueur, un côté est le joueur actif, l'autre côté est le joueur inactif.

Exemple : Le joueur Allié est le joueur actif pendant le tour du joueur Allié.

- Le joueur actif effectue des tâches pendant son tour de jeu, sauf exceptions comme décrit dans la SoP.

3.3.0 Aperçu de la SoP

Les joueurs de la séquence de jeu conduisent chaque tour de jeu dans l'ordre indiqué ci-dessous. Toutes les phases et segments doivent se dérouler dans l'ordre indiqué.

3.3.1 Activités conjointes préalables à chaque journée

Les deux camps effectuent les phases suivantes avant le tour du matin du joueur allié.

Important : La phase météorologique commune (3.3.1b) et la phase commune de détermination de la valeur du carburant (3.3.1e) sont également effectuées avant chaque GT.

3.3.1a Phase d'allocation conjointe des ressources aériennes

Les règles du scénario de la phase d'allocation conjointe des ressources aériennes déterminent le nombre de points aériens (AP) disponibles et les éventuelles restrictions opérationnelles. Voir 20.0 pour l'utilisation des APs.

1) Les deux partis déterminent le nombre de APs dont ils disposent pour l'ensemble de la journée (20.1.0 et règles des scénarios).
2) Les deux partis allouent les APs disponibles à des missions spécifiques (20.1.1 et règles de scénario).
3) Les deux camps peuvent replacer sur la carte les unités de la Flak retirées pour se protéger contre les missions aériennes d'interdiction du ravitaillement (SI : 20.7.2).
4) Les deux parties peuvent retirer des unités de Flak de la carte pour se protéger contre les attaques aériennes d'interdiction de ravitaillement (20.7.2).

3.3.1b Phase Météo commune

Important : Les joueurs effectuent la phase Météo commune avant le Tour de jeu du joueur Allié (AM, PM, Nuit).

Segment Météorologique : Déterminer les conditions atmosphériques, les conditions au sol et les précipitations pour le GT actuel en fonction des règles des scénarios (19.0).

Segment de Valeur d'Interdiction au Sol : Les deux joueurs déterminent les valeurs d'interdiction au sol.

3.3.1c Phase conjointe de commandement

Segment de désignation du tour de repos : Les deux parties désignent secrètement le GT qui sera leur GT de repos (3.5.0).

Important : Le joueur Allié doit normalement effectuer ses GT de repos la nuit (3.5.1).

Segment de commandement : Les deux parties peuvent :

1) Attacher et/ou détacher des unités/formations (9.6.0).
2) Créer et/ou modifier les limites des corps et des armées (9.2.0).
3) Entrer/libérer des formations admissibles au reconstitution. (22.4.0).
4) Entrer/libérer des formations éligibles vers/depuis la réserve de l'armée (25.0).

Segment d'affectation des unités navales : Les joueurs déterminent le nombre d'unités navales disponibles (11.9.0).

Segment de déclaration de trêve : Les deux parties peuvent demander une trêve (24.1.0).

Segment d'activation des leaders : Les deux camps tentent d'activer leurs leaders (23.1.0).

Segment Capitulation : Les deux camps déterminent si les unités isolées se rendent (15.7.1).

3.3.1d Phase Logistique commune

Les deux camps effectuent les segments suivants avec chacune de leurs armées.

Important : Les 2 parties doivent déterminer s'il y a des modifications à apporter à cette phase en consultant les règles du scénario.

Segment d'affectation des points de transport :

1) Déterminez le nombre total de camions (TP) dont dispose chaque armée (16.1.0).

2) Affecter les TP à l'une des 3 tâches (16.1.2) : munitions, carburant et/ou motorisation.

Segment d'Interdiction du ravitaillement (SI): Les deux parties peuvent mener des attaques aériennes d'interdiction contre le ravitaillement adverse (20.4.0).

Segment de distribution des munitions (AmPs) : Les deux parties déterminent les AmPs livrés et ensuite les valeurs d'épuisement des munitions (ADV) pour chaque armée et corps en suivant les procédures en 16.2.0 & 16.3.0. L'ADV déterminée pendant cette phase s'applique à tous les GT de la journée.

Segment de distribution du carburant :

1) Les 2 camps déterminent le nombre de points de fuel/carburant livrés à chaque armée (16.4.0).

2) Les 2 camps attribuent le fuel aux différents QG comme ils le souhaitent (16.4.2).

Segment de placement des dépôts : Déplacer ou placer de nouveaux dépôts (15.8.0).

Segment des points de remplacement :

1) Les deux camps convertissent par recyclage les steps perdus par l'infanterie et les blindés en points de remplacement (ReP) d'infanterie et de blindés. (22.2.1).

2) Les deux parties déterminent le type et le nombre de ReP reçus pour la journée (22.3.0).

3.3.1e Phase commune de détermination de la quantité de carburant reçue par les formations

Important : Les joueurs conduisent simultanément cette phase au début de chaque tour du joueur Allié (Matin, Après-midi, Nuit).

Les deux parties déterminent la quantité de carburant reçu pour les QG en situation low/faible ou no/manque de fuel. (16.4.5).

3.3.2 Tour du joueur Allié

Le camp Allié est le joueur actif ; le camp de l'Axe est le joueur inactif.

Important : Sauf indication contraire, le joueur actif mène toutes les phases pendant son tour de jeu.

3.3.2a Phase de détermination des modes

Déterminer le mode dans lequel chaque unité sera placé pour ce GT (5.0). Cela inclut le placement des unités d'artillerie en batterie ou hors batterie (5.6.0).

3.2.2b Phase de construction

Segment Construction : Réalisation de la construction de fortifications (FW) et construction/réparation des ponts (17.3.0).

Etape 1 : Retournez tous les marqueurs de construction de FW et de ponts pour les constructions qui sont achevées. (17.3.0).

Etape 2 : Avancer la construction des ponts en retirant l'un des marqueurs indiquant le délai de construction du pont.

Etape 3 : Démarrer de nouvelles constructions en plaçant des marqueurs construction de FW et construction de ponts dans les hexagones éligibles

Important : Si la durée de la construction est supérieure à un GT, placer des marqueurs indiquant le nombre de GT nécessaires pour achever la construction (on peut utiliser des marqueurs « as de pique » rouges ou bleus).

Segment Démolition : Les unités de génie peuvent tenter de détruire des ponts (17.3.2c).

3.3.2c Phase de mouvement

Segment de désignation des unités placées en réserve de combat : Placer des marqueurs CR sur les unités éligibles, comme vous le souhaitez (5.8.0).

Segment de mouvement : Le joueur actif effectue les étapes 1 à 5 dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Important : Les unités en mode MR (5.4.0), en mode Exploitation (5.3.0) et en CR (5.8.0) ne peuvent pas se déplacer.

Étape 1 : Le joueur actif peut :

a) Placer des renforts (21.0).
b) Effectuer les retraits requis (21.4.0)
c) Effectuer des changements de commandement en urgence (9.4.1)

Important : Le joueur actif mène des attaques d'interdiction au sol pendant les étapes 2 à 4 contre ses propres unités en mouvement si nécessaire (20.3.0).

Étape 2 : Les unités en mode "Strat" peuvent se déplacer. Les unités mécanisées qui se déplacent dans ce segment doivent obligatoirement utiliser un mouvement routier. (Mechanized road movement) (5.5.0).

Étape 3 : Le joueur actif déclare et effectue des attaques de type Coup de Main (CdM) (7.14.0).

Étape 4 : Le joueur actif déplace ses unités en mode tactique (5.1.0). Déplacer les unités dans l'ordre indiqué ci-dessous:

1) Unités mécanisées utilisant un mouvement routier (7.10.0).
2) Toutes les unités utilisant un mouvement non routier (7.11.0).

Pendant l'étape 4, les joueurs peuvent :

a) Diviser (18.4.0) ou recombiner (18.7.0) des unités.
b) Embarquer et débarquer des unités qui utilisent des camions (7.12.0).
c) Placer des marqueurs d'actions retardatrices (delay) (7.13.0).

Étape 5 : Les unités en mode PA (Prepared Assault) peuvent bouger (5.2.0).

Segment de vérification du commandement : Déterminer le statut de commandement de toutes les unités et QG amis (9.0).

Segment de construction rapide : Terminer la construction des FW éligibles (17.3.3).

3.3.2d Phase d'exploitation pour le joueur inactif

Étape 1 : Les formations placées en mode « réserve de manœuvre » (MR) peuvent entrer en mode Exploitation (5.3.0).

Étape 2 : Le joueur inactif déclare les attaques sur des impacts de main. (CdM) (7.14.0).

Étape 3 : Les unités en exploitation peuvent se déplacer (5.3.4) et effectuer des overruns (5.3.4b). Les unités en mouvement pendant la phase d'exploitation peuvent être soumises à des attaques d'appui au sol (GS) (5.3.4c) par le joueur actif pendant leur mouvement et peuvent être soumises à des missions d'appui-feu d'artillerie (FS) lorsqu'elles effectuent un overrun (5.3.5).

Important : Les unités d'exploitation doivent se déplacer dans le même ordre que les unités en mode Tac lors de la phase de mouvement (7.5.2).

AM ou PM GT : peuvent se déplacer jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement pendant chaque phase d'Exploitation amie durant le GT en cours.

Pendant un GT de nuit et pendant une phase ENA : Le joueur inactif doit choisir de se déplacer soit en phase d'exploitation pendant le GT adverse, soit pendant la phase d'exploitation où le joueur est actif. Pendant la phase choisie, les unités peuvent se déplacer à pleine capacité de mouvement (5.3.4).

3.3.2e Phase de Combat

Segment de désignation des attaques tactiques :

1) Désigner les unités qui effectueront des assauts tactiques (5.1.2 & 10.2.0)
2) Tenter de supprimer les marqueurs « delay » (7.13.3).

Segment de remplacement : Les unités éligibles peuvent remplacer leurs pertes. (22.5.0).

Segment d'appui-feu (FS) : Les deux parties effectuent des missions d'appui-feu dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Support aérien offensif : Le joueur actif mène des missions d'appui au sol (GS) (20.2.0).

Soutien défensif : Le joueur inactif effectue des missions de soutien défensif ; l'artillerie d'abord (11.0), suivie par des missions aériennes de soutien au sol (20.2.0) et/ou le soutien naval selon les besoins (11.0).

Soutien offensif : Le joueur actif mène des missions de soutien offensif ; l'artillerie d'abord, puis le soutien naval (11.0).

Segment d'ajustement du statut de l'attaquant :

1) Retirer les marqueurs de désignation d'attaque (TA et PA) des unités qui ne sont plus adjacentes aux unités ennemies.
2) Retirer les marqueurs de désignation d'attaque (TA et/ou PA) en excès qui ne sont pas conformes aux limitations dues à l'ADV (12.1.0).

3) Tenter volontairement de retirer les marqueurs de désignation d'attaque des unités qui sont adjacentes aux unités ennemies (12.2.0).

Segment d'assaut au sol (GA) : Le joueur actif mène des assauts contre les unités ennemies (13.0). Avant chaque attaque il faut vérifier:

a) Si un pont peut être démoli à la hâte. (17.3.2b).
b) L'effondrement d'un pont (17.3.2a).
c) La capitulation des défenseurs isolés (15.7.1).

Segment de retrait des marqueurs de décalage d'artillerie (AS) : Les deux joueurs retirent tous les marqueurs « AS » de la carte (13.13.0).

3.3.2f Phase d'exploitation du joueur actif

Le joueur actif mène cette phase en utilisant les procédures décrites en 3.3.2d.

3.3.2g Phase administrative

Segment de ravitaillement aérien : (uniquement pour les GT AM et PM) Le joueur actif effectue des missions de ravitaillement aérien (20.5.0).

Segment de détermination du ravitaillement : Le joueur actif vérifie l'état de tous les QG, puis toutes les unités en marquant les QG/unités disposant de stocks internes (OhS), à court de ravitaillement (OoS) et isolées selon les situations. (15.0).

Segment de réapprovisionnement en munitions :

Étape 1 : Le joueur actif peut réapprovisionner les unités d'artillerie à court de munitions (AD) en dépensant des points de munitions (AmP) (16.3.7a).

Étape 2 : Le joueur actif effectue un jet de dé pour tenter de réapprovisionner les unités d'artillerie à cours de munition (AD) (16.3.7b).

Étape 3 : Le joueur inactif peut réapprovisionner les unités d'artillerie AD en dépensant des AmPs. (16.3.7a).

Segment de récupération de la fatigue : Le joueur actif peut retirer un niveau de fatigue à toutes les unités éligibles (14.3.0).

Segment de retrait des marqueurs delay : Le joueur qui a placé ce type de marqueurs peut les retirer suivant son désir. Le joueur adverse peut retirer les marqueurs delay ennemis si ses unités occupent un hexagone avec un marqueur delay (7.13.0).

3.3.3 Le tour du joueur de l'Axe

Le tour du joueur de l'Axe est identique à celui du joueur allié, sauf que le joueur de l'Axe est le joueur actif et que le joueur allié est le joueur inactif. Après avoir effectué le Tour du joueur de l'Axe, le Tour de Jeu est terminé.

3.3.4 Mise à jour de l'indicateur de tour de jeu

Si le dernier tour du scénario est terminé ou si un joueur remplit une condition de victoire par mort subite, la partie est terminée. Les joueurs doivent consulter les conditions de victoire du scénario pour déterminer quel camp a gagné et le niveau de victoire obtenu. Si aucune des conditions ci-dessus ne s'applique, avancer le marqueur GT et démarrer un nouveau GT.

3.3.5 Phase d'exploitation pendant un GT de nuit

La séquence pour les GT de nuit est identique à celle des GT AM et PM.

Exception : Pendant les périodes de nuit des GT et de l'ENA, chaque partie ne peut mener qu'une seule activité d'exploitation pendant l'une des deux phases d'exploitation attribuées aux joueurs amis, soit pendant le GT de l'autre joueur pendant la Phase d'Exploitation amie, soit pendant le GT du 1er joueur pendant la phase d'Exploitation amie) (5.3.4).

Exemple : Il s'agit d'un GT de nuit. Le joueur allemand a une formation en mode Exploitation, il a deux options :

a) Pendant le tour du joueur allié lors de la phase d'exploitation du joueur inactif, le joueur allemand peut déplacer toutes ses unités en mode d'exploitation jusqu'à leur pleine capacité de mouvement ou,
b) Pendant le Tour du joueur allemand : lors de la Phase d'Exploitation de ce joueur actif, le joueur allemand peut déplacer toutes les unités en mode Exploitation jusqu'à leur pleine capacité de mouvement.

Important : Le joueur allemand ne peut pas effectuer de mouvement d'exploitation à la fois pendant son tour et celui de son adversaire.

3.4.0 Prolongation des activités nocturnes

À la fin du Tour du joueur de l'Axe de chaque GT de nuit, les deux camps peuvent prolonger le GT de nuit avec une période ENA. Cette période ENA utilise une séquence spécifique décrite en 3.4.5. Les unités qui se déplacent ou qui mènent des combats peuvent subir les effets de la fatigue (3.4.6).

Important : Certains scénarios ou modules n'ont pas de période ENA. (Exemple Atlantic Wall)

3.4.1 Détermination de l'initiative :

Si un seul camp décide de mener une période ENA, ce camp est automatiquement le premier joueur. Si les deux camps décident de mener une période ENA, les deux camps doivent effectuer un jet de dé. (1d10). Le camp ayant le DR le plus élevé (l'Axe gagne en cas d'égalité) choisira quel camp sera le premier joueur dans la SoP spécifique à l'ENA (3.4.5). Ces DR déterminent également le nombre d'unités activées pour cette ENA (3.4.2). ***Remarque :*** *Les règles des scénarios peuvent attribuer des modificateurs au DR ENA.*

3.4.2 Activation des unités de l'ENA

Le résultat du DR d'ENA pour chaque camp correspond au nombre d'unités que ce camp peut tenter d'activer pendant cette période. Une unité ne peut pas être OoS et/ou OOC et doit être en mode Tactique ou Exploit.

3.4.2a Activation de l'ENA par un leader

Un joueur peut choisir d'utiliser un commandant de formation (Ldr) pour activer des unités.

- Le Ldr doit être actif et empilé avec (dans le cas de la formation Ldr), le QG de la formation. Dans le cas d'un Rgt Ldr, le Ldr doit être empilé avec une unité de ce Rgt.
- Le Ldr effectue un contrôle d'activation (utiliser le niveau d'activation du Ldr). Si

le DR est inférieur à ce nombre, toutes les unités de sa formation (y compris les unités attachées) peuvent être activées pour l'ENA.
- La tentative du Ldr utilise la moitié de la capacité d'activation de l'ENA autorisée pour cette période.
- Si le Ldr a échoué son DR d'activation ENA, aucune des unités ne peut s'activer, cependant la tentative compte toujours pour la moitié du nombre d'unités activées.

Exemple : Le joueur allié a obtenu un 8 lors de son DR d'activation. Le Général Harmon (2ème division blindée américaine) est actif, son activation est de 7 et il obtient un 6. Toutes les unités de la 2ème division blindée peuvent potentiellement être activées pour l'ENA, laissant au joueur allié le choix de retenir 4 unités capables de s'activer pour l'ENA (la moitié du DR d'activation de 8).

3.4.2b Activation de l'ENA unité par unité

Un joueur peut tenter d'activer chaque unité pour l'ENA individuellement en effectuant un test de compétence (PRC) en utilisant le PR offensif de l'unité (les unités sans PR offensif utilisent leur PR défensif). Ce test doit être effectué au début d'une phase de mouvement ou d'exploitation ENA amie.

Réussite : Activer l'unité.

Échec : L'unité ne peut pas s'activer. L'échec compte dans le nombre de tentatives autorisées. L'unité non activée n'est pas fatiguée.

3.4.3 Restrictions de l'ENA

Pendant une période ENA :

a) Les unités en mode Strat ne peuvent pas se déplacer.
b) Les unités ne peuvent procéder à aucune construction. Ne pas compter une période ENA comme GT pour une construction en cours.

Exception : Les unités peuvent tenter de démolir un pont à la hâte (17.3.2b).

c) Les unités ne peuvent pas changer de mode volontairement.

3.4.4 ENA et Carburant

Les unités mécas utilisent l'état du carburant de leur formation dans le GT précédent de la nuit (16.4.3).

3.4.5 Séquence de jeu de l'ENA

L'activité nocturne prolongée se produit dans l'ordre suivant :

Important : Il n'y a pas de phase de détermination du mode ou de phase d'administration pendant les périodes ENA.

3.4.5a Tour du premier joueur de l'ENA

1) Phase Mouvement du 1er joueur
2) Phase Exploitation du 2ème joueur (MA complète). Le 2ème joueur peut choisir d'utiliser cette phase d'Exploit ou la phase Exploit au tour du 2ème joueur.
3) Phase Combat du 1er joueur.
4) Phase Exploitation du 1er joueur (MA complète). Le premier joueur peut choisir d'utiliser cette phase d'Exploit ou la phase d'Exploit du premier joueur au tour du second joueur.

3.4.5b Tour du deuxième joueur de l'ENA

1) Phase Mouvement du 2ème joueur.
2) Phase Exploitation du 1er joueur (MA complète). Si le premier joueur a mené une phase Exploit lors du tour du premier joueur, ignorez cette phase.
3) Phase Combat du 2ème joueur.
4) Phase Exploitation du 2ème joueur (MA complète). Si le deuxième joueur a mené une phase Exploit lors du tour du premier joueur, ignorez cette phase.

3.4.5c Phase de fatigue mutuelle de l'ENA

Placez tous les impacts de fatigue dus à tout type d'activité de l'ENA et uniquement dans cette phase.

3.4.6 ENA & Fatigue

Une unité encaisse un impact de fatigue (14.1.0) pour chaque action effectuée dans la liste ci-dessous pendant une période ENA :

a) Si l'unité dépense des MPs.
b) Si l'unité participe à un GA offensif.
c) Se défend contre un GA en utilisant plus de la moitié de son CS actuel (13.6.1).
d) Si une unité d'artillerie participe à une mission offensive ou défensive de FS.

Exception : Les unités qui se trouvent dans une période de bonus MR ne sont pas soumises à la fatigue pendant l'ENA.

Exemple : Deux unités allemandes activées se déplacent puis effectuent un TA. Les deux camps engagent 2 unités d'artillerie au combat et le défenseur décide d'utiliser son plein potentiel de défense. A la fin du tour ENA du joueur allemand, les 2 unités allemandes qui se déplacent et attaquent subissent 2 impacts de fatigue et les 2 unités d'art allemandes reçoivent 1 impact de fatigue. L'unité alliée en défense et les deux unités d'artillerie recevront toutes un impact de fatigue.

Important : Voir 14.2.0 et 14.3.0 pour l'effet et la récupération de la fatigue.

3.5.0 Tours de jeu de repos

À moins que les règles du scénario n'en disposent autrement, les joueurs doivent effectuer un GT de repos par GD. Les GT de repos n'ont pas d'impact sur la capacité d'un camp à mener l'ENA.

Exemple : Le joueur allié peut mener une période d'ENA même si le GT de nuit est le GT de repos allié. Les unités activées subissent toujours les pénalités d'une période d'ENA.

3.5.1 Tour de repos Alliés

Toutes les forces alliées occidentales doivent prendre un tour de repos chaque GT de nuit, sauf si les règles du scénario en disposent autrement.

Note des concepteurs : La doctrine tactique allié (en particulier pour les unités du CW) était telle que les unités avaient tendance à utiliser ce temps pour réorganiser et approvisionner leurs unités. À quelques exceptions près, la plupart des commandants ne pouvaient ou ne voulaient pas tenter la coordination requise pour un assaut à grande échelle pendant les heures d'obscurité.

3.5.2 Tour de repos Allemand

À chaque GD pendant la phase de Commandement, le côté de l'Axe doit

secrètement (note sur un papier) désigner un GT de repos (AM, PM ou Nuit).

- Avant le début d'une partie, les joueurs doivent s'entendre sur l'une des options suivantes :
  1) Toutes les armées (et toutes les unités subordonnées) désignent le même GT de repos.
  2) Chaque armée (et toutes les unités subordonnées) peut désigner séparément un GT de repos.
  3) Chaque corps (et toutes les unités subordonnées) peut désigner séparément un GT de repos.
  4) Chaque formation (et toutes les unités subordonnées) peut désigner séparément un GT de repos.

Important : Quelle que soit l'option convenue, si une unité effectue une action pendant un GT de nuit qui violerait la 3.5.3, le joueur de l'Axe doit révéler le GT de repos désignée pour cette unité.

3.5.3 Restrictions pendant les GT de repos

Modes de fonctionnement des unités : Les unités ne peuvent pas entrer en mode PA ou Exploit pendant un GT de repos.

Important : Les unités déjà en mode Exploitation peuvent rester en mode Exploitation.

Mouvement : Les unités ne peuvent pas se déplacer directement d'un hexagone adjacent à une unité ennemie à un autre hexagone adjacent à cette même unité ennemie ou à une unité différente.

Exception : Les unités marquées d'un marqueur "isolé" et/ou "OoS", et qui se déplacent vers leur source de GenS sont exemptées de la restriction ci-dessus concernant les unités ennemies adjacentes, bien que les coûts normaux de MH et de MP s'appliquent toujours.

3.5.4 Tour de repos & fatigue

Une unité devient fatiguée pour avoir effectué chacune des actions suivantes pendant son GT de repos :

a) Se déplacer de plus de la moitié de sa MA modifiée. Appliquer l'effet de la fatigue au moment où une unité termine son mouvement lors de la phase de mouvement et d'exploitation.

b) Si marqué avec un marqueur TA. Appliquer l'effet de la fatigue lors du retrait du marqueur TA (retrait volontaire ou involontaire).

Important : Appliquer le impact de fatigue même si l'unité n'a pas effectué de TA.

c) Se défend contre un GA en utilisant plus de la moitié de sa CS.

d) Effectue tout type de mission de FS en utilisant plus de la moitié de son facteur de barrage (11.4.1). Appliquer l'effet de la fatigue lorsque vous participez à une mission de FS.

e) Si marqué CR (5.8.0) et soutien un GA offensif ou défensif.

Exception : Les unités qui sont dans une période bonus du MR (5.4.4d).

3.5.4 Unités exemptées

Les unités suivantes sont exemptées des restrictions de mouvement et des pénalités de fatigue lors du GT de repos.

a) Les unités mécas (y compris les unités piétonnes transportées par TP) qui utilisent le mouvement routier Mech et restent à au moins six hexagones d'une unité ennemie (5 hexagones intermédiaires).

b) Les unités dans une période de MR Bonus (5.4.4).

c) Les MPs dépensés par les unités lors du placement des marqueurs de retard (Delay) ne comptent pas pour la fatigue (7.13.0).

d) Les unités d'artillerie utilisant le mouvement en batterie (5.6.1).

4.0 CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Cette section traite de la taille des unités, des pas des unités (steps), de la classe de mouvement et de la force. Les joueurs doivent se référer à l'UTC lors de la lecture de cette section.

4.1.0 Taille de l'unité

La taille de l'unité affecte les fonctions du jeu tout au long des règles. La taille des unités varie entre les Bn (les plus grandes) aux unités Z-step (les plus petites).

4.1.1 Bataillons (Bn)

Un bataillon aura un symbole de Bn (2 traits verticaux) sur le pion d'unité.

Important : Les unités hybrides à 3 steps n'ont pas toujours le symbole Bn.

- Un Bn peut contenir de 1 à 3 steps (Co). Traiter un Bn de 1 à 2 steps comme un Bn sauf indication contraire dans les règles.

Exemple : Bn Artillerie (Art), Bn Reconnaissance (RE), Bn de reconnaissance du CW et les unités de QG.

- Une unité hybride 3-step est toujours une unité de la taille d'un Bn.

Important : Il existe des unités d'artillerie désignées comme des Co ou des Z-step. Sauf indication contraire dans les règles du scénario, toutes les unités d'artillerie (à l'exception des unités Z-step) se composent d'un seul step.

4.1.2 Compagnies (Co)

Une unité de la taille d'une Co a une bande blanche sur le pion derrière la box représentant le type d'unité ou la silhouette d'un blindé (AFV) (icône) et peut avoir un symbole de Co (un trait vertical).

- Une unité de la taille d'une Co peut contenir un ou deux steps (Co). Une Co à 2-steps a une deuxième box ou icône AFV superposée sur sa box/icône d'unité d'AFV.
- Une unité hybride 2-step est une unité de la taille d'une Co.

Important : Une unité de Co 2-step est toujours une unité de la taille d'une Co, même si elle représente 2 Co, elle n'est pas un Bn.

4.1.3 Unités Z-step

Une unité Z-step n'a pas de symbole de taille d'unité ou de point de step, à la place, elle aura un cercle blanc ou rouge derrière la box ou l'icône du type d'unité.

- Une Co qui possède un Z-step aura une unité Z-step du même type imprimée au verso du pion. Ceci s'applique aux Co générées lors de la division d'un bataillon (BU) et aux simples Co.

- Une Co possédant un Z-step peut se décomposer en 2 unités de Z-step (18.8.0).
- Si une Co subit une perte de step et que la Co possède un Z-step, retourner le pion de sorte que son côté Z-step s'affiche.
- Indépendamment des autres unités dans un hexagone, on ne peut pas empiler plus de 2 unités de Z-step dans un hex (6.1.0).

Lors de missions de FS, les unités Z-step :

a) Comptent comme la moitié d'un Z-step pour la densité des unités (arrondir au supérieur) (11.5.4).
b) Ne peuvent pas observer pour les missions de FS (11.2.1).
c) Ne peuvent pas absorber un impact de perte si elles sont empilées avec une Co ou un Bn.
d) Lors d'un résultat de combat qui nécessite n'importe quel type de perte de step pour l'hex en défense, elles sont éliminées si elles ne sont pas au minimum empilé avec une unité de la taille d'une Co.
e) Si une unité Z-step avec un facteur défensif de 0 est la seule unité dans un hexagone, et fait l'objet d'un GA, utiliser la colonne la plus à droite du CRT et appliquer les décalages normalement.

Lors de la participation à un GA :

a) Les unités Z-step peuvent seulement participer à un GA offensif si elles sont au moins empilées avec une unité de la taille d'une Co et que cette unité participe au même GA.
b) Les unités Z-step ne peuvent jamais être en tête des PR ou des unités blindées lors d'un GA offensif s'il y a des unités de la taille d'une Co ou d'un Bn participant au GA (13.8.1 et 13.8.4).

Exception : Une unité Z-step de Pz V, Pz VI ou Pz VIb peut être le leader du PR et/ou l'unité blindée. Ceci s'applique en attaque ou en défense.

c) Les unités Z-step qui sont les seules unités dans un hex en défense pendant un GA, peuvent être le leader du PR et /ou l'unité blindée de tête.
d) Chaque perte de step suite à une perte de step obligatoire sur un GA élimine également une unité de Z-step (si présente). Cette perte ne satisfait à aucune obligation de perte de step (13.10.3).
e) Si, après avoir résolu toutes les pertes de step dans un GA, il n'y a plus de Co ou de Bn survivant dans un hexagone, éliminer toutes les unités de Z-step survivantes dans l'hexagone qui ont participé à ce GA.
f) Eliminer toutes les unités de Z-step qui ne sont pas empilées avec une unité d'au moins la taille d'une Co si elles sont soumises à un résultat de combat d'un GA qui nécessite n'importe quel type de perte de step pour l'hexagone en défense.

Exception : Lors d'une résolution d'un GA, si une Co subit une perte de step qui la réduit à un Z-step, cette unité Z-step nouvellement créée applique l'une ou l'autre des règles ci-dessus.

4.1.4 Unités hybrides

Les unités hybrides sont des unités qui représentent une ou deux compagnies d'AFV et une Co de Mot Inf, Arm Inf ou Arm Recon. Ce sont des unités de classe Mécanisée (Mech). Voir UTC et 22.6.0.

4.2.0 Step d'une unité

Le nombre de steps qu'une unité possède actuellement est égal au nombre de points sur le pion de l'unité. Chaque step représente une Co.

- Le dos d'une unité a 2 ou 3-step représente l'unité après qu'elle ait subi une perte d'un step. Une bande de couleur à travers les valeurs de combat et de mouvement du pion indique que l'unité a subi une perte d'un step.
- L'arrière d'une unité à 1 step peut :
  a) Afficher une unité Z-step (4.1.3) ; ou,
  b) Afficher uniquement un symbole d'unité.

Important : Voir 22.6.0 pour déterminer les pertes et les remplacements des steps hybrides.

4.2.1 Pertes de Steps

Lors des résultats de la résolution d'une mission de FS ou d'un GA, une seule unité ne peut pas subir de perte de step supplémentaires tant que toutes les unités affectées dans l'hexagone n'ont pas perdu un nombre égal de steps.

- Réduire le nombre de steps dans une unité pour chaque perte de step subie.

Important : Un Bn ou une Co a 2-step reste un Bn ou une unité de taille d'une Co quel que soit le nombre de pertes de step qu'elles ont subies. Voir 4.1.3 pour l'effet sur les Co qui ont un Z-step sur leur verso.

- Eliminer les unités lorsqu'elles ont perdu leur dernier step (les retirer de la carte).

Exception : Les unités de Co qui ont une unité de Z-step au verso du pion (4.1.3).

- Les unités éliminées peuvent être éligibles à la résurrection (22.5.2).

4.2.1a Perte maximale de steps

Une unité ne peut pas subir plus d'une perte de step au cours d'une même mission de FS ou d'un GA sauf s'il est spécifiquement indiqué que la perte maximale de step ne s'applique pas. Voir l'empilement spécial (6.2.0).

4.2.2 Noter les pertes de Step

Marquer les pertes de step des unités en utilisant les procédures ci-dessous :

Important : Le PR, la valeur de blindage (armor rating), la valeur AT et la MA d'une unité ne sont pas affectés par les pertes.

Unités Z-Step : Eliminer l'unité si elle subit une perte quelconque (4.1.3).

Unités 1-Step : Eliminer l'unité si elle subit une perte de step.

Exception : Si l'unité a une unité Z-step sur son verso, retourner le pion de sorte que le côté Z-step s'affiche.

Unités 2-Step :

Perte du 1er Step : Retourner le pion pour que sa face réduite apparaisse. Les facteurs de combat imprimés sur la face réduite du pion sont sa CS (force de combat en attaque et défense).

Perte du 2ème Step : Eliminer l'unité lorsqu'elle subit sa deuxième perte de step.

Unités à 3-Step :

Perte du 1er Step : Retourner le pion pour que sa face réduite apparaisse. Les facteurs de combat imprimés sur la face réduite du pion sont sa CS.

Perte du 2ème Step : Le pion continue d'afficher sa face réduite. Placer un marqueur As de pique sous l'unité. Calculer la CS de l'unité en divisant par 2 les facteurs de combat indiqués sur sa face réduite.

Exemple : Si un Bn à 3-step avec une force de combat (CS) de **7-8** subit une perte de step, retourner le pion pour que sa face réduite soit visible. Le Bn a maintenant un CS de **5-6**. Si l'unité subit une deuxième perte de step, placer un marqueur « impact » sous l'unité. La CS du Bn serait maintenant **3-3** (5÷2 = 2,5 et 6÷2 = 3).

Perte du 3ème Step : Eliminer l'unité lorsqu'elle subit sa troisième perte de step.

- Les joueurs placent les unités éliminées dans la case des unités éliminées correspondante.
  - **a)** Les joueurs doivent garder les unités éliminées qui étaient isolées séparées des autres unités éliminées (22.5.0).
  - **b)** Les joueurs ne peuvent pas ressusciter un QG éliminé pendant le même GD d'élimination. Placer le QG éliminé dans la prochaine case du GD sur le GTRT. Placer le dans la case des unités éliminées au début de ce GD.

Important : Voir 22.6.0 pour déterminer les pertes et les remplacements des steps hybrides.

4.3.0 Classe de mouvement des unités

La classe de mouvement d'une unité détermine le nombre de MP dépensés en fonction du terrain dans lequel l'unité entre ou traverse lors de son mouvement (7.0 & TEC) et peut affecter les autres capacités de l'unité tout au long des règles. Chaque unité appartient à l'une des trois classes de mouvement :

4.3.1 Unités à pied

Les unités à pied (classe Leg) représentent les unités qui n'ont pas suffisamment de véhicules à roues ou à chenilles pour transporter tout l'équipement et le personnel qui leur sont assignés.

Important : Les unités à pied sont toujours des unités de type personnel.

4.3.2 Unités de classe Mech

Les unités mécanisées (classe Mech) représentent les unités qui :

- **a)** Ont suffisamment de véhicules pour transporter tout le personnel ; ou,

Exemple : Unités d'infanterie motorisées, blindées et à moto.

- **b)** Se composent principalement de véhicule à roues / à chenilles (y compris les véhicules hippomobiles).

Exemple : QG, unités uniquement AFV, unités tractées/SPA et les unités blindées de reconnaissance (Armored Recon).

- **c)** Tous les QG sont des unités de classe Mech, sauf indication contraire dans les règles du scénario.

Important : Les unités de classe Mech peuvent être des unités de type personnel ou de type véhicule. Voir le tableau des types d'unités (UTC).

- Les unités à pied peuvent temporairement devenir des unités de classe Mech en utilisant des TP (7.12.3a) ou les transports inhérents des Alliés.
- Les unités de classe Mech peuvent débarquer (quitter leurs véhicules) et devenir temporairement des unités à pied (7.12.1)

Important : Les unités Ldr peuvent passer de la classe Mec à la classe Leg et peuvent utiliser le mouvement sur route Mech et le mouvement non routier dans la même phase d'exploitation ou de mouvement (23.1.0).

4.3.3 Unités de classe Statique

Les unités statiques d'artillerie, AT et de Flak sont des unités qui ont une MA imprimée de zéro. Elles peuvent avoir un **« T »** imprimé sur le pion ou avoir des roues sous la boite du type d'unité qui sont creuses (non noircies) ; ces roues creuses montrent que ces unités n'ont pas de transport organique.

- Les unités statiques ne peuvent se déplacer que si elles sont transportées par des TP depuis l'allocation de TP de motorisation de leur QG d'armée supérieur.
- Les unités statiques embarquent ou débarquent en utilisant les procédures de 7.12.0.
- Les unités d'artillerie statique qui ne sont pas représentées par un type de symbole de motorisation (roues creuses), ou qui n'ont qu'un symbole de type d'unité (et un identifiant d'unité) ne peuvent pas se déplacer après qu'un joueur les ai placées sur la carte.
- Les unités statiques d'Art, AT et de Flak en cours de transport ne peuvent pas mener de missions de FS ou de GA offensif. Elles se défendent avec une force de 1 et ne possèdent pas de capacités de Flak ou AT.

4.4.0 Niveau de compétence de l'unité

Toutes les unités ont un Proficiency Rating [PR] (Niveau de compétence). Consulter l'UTC pour l'emplacement de ces valeurs sur les pions.

- La plupart des unités ont à la fois un PR offensif et défensif.
- Il y a des unités qui uniquement un PR défensif mais pas de PR offensif. Ces unités ne peuvent pas participer à un GA offensif si elles sont la seule unité dans un hexagone. Elles peuvent mener un GA offensif si elles sont empilées avec une unité non Z-step qui possède des compétences d'attaque. Elles ne peuvent pas fonctionner en tant qu'unité leader pour le PR.

Exception : Les unités d'artillerie à distance (les unités avec une portée imprimée supérieur à 0) ne peuvent jamais participer à un GA offensif.

4.4.1 Contrôle de compétence des unités

Utiliser la procédure ci-dessous lors d'un Proficiency Rating Check (PRC).

- Lancer 1d10, appliquer les modificateurs applicables.
  - **a)** Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de PR de l'unité, elle a raté son test de PRC.
  - **b)** Si le résultat est inférieur à la valeur de PR de l'unité, elle a passé son PRC.

Important : Si empilé avec un Ldr, appliquer un DRM de -1.

- Sauf indication contraire, utiliser le PR offensif lorsque l'unité est du côté actif et le PR défensif lorsque l'unité est du côté inactif.
- Dans les phases où les deux camps sont actifs (phase de commandement) utiliser les valeurs de PR indiqué dans la règle spécifique.

4.4.2 Contrôle de compétences des Ldr

Les PRC de Ldr utilisent la même procédure que les PRC des unités. Utiliser le chiffre d'activation du Ldr comme son PR.

4.4.3 Niveaux de compétence des Co issues de la scission de bataillons. (Breakdown Unit=BU Co)

Sauf indication contraire dans les règles du scénario, les niveaux standards de PR (PR offensif / PR défensif) pour les BU Co sont les suivantes :

Avant le 1er Septembre 1944

1-2-6 Leg Infanterie Co Allemandes : 4/5

Autres Co à pied Allemandes : 5/6

Co Mech Allemandes : 6/6

Toutes les Co Alliés : 5/6

A partir du 1er Septembre 1944

1-2-6 Leg Infanterie Co Allemandes : 4/5

Autres Co à pied Allemandes : 5/6

Co Mech Allemandes: 6/6

Co à pied Alliées: 6/6

Mech Co Alliés : 6/7

Important : Consulter les règles de scénario pour déterminer le PR des BU Co pour les autres nationalités.

- Une BU Co ne peut se recombiner (18.7.0) qu'en une unité ayant une cote de PR identique ou inférieure.

4.5.0 Divisions non aguerries (= green formations)

Historiquement, les formations n'ayant jamais combattu n'ont pas été performantes au départ lors de leurs premiers combats. Les règles des scénarios indiquent quelles sont les formations non aguerries et les effets spéciaux supplémentaires que cela peut entraîner.

Important : Cette règle n'affecte pas les unités indépendantes de soutien de corps/armée (y compris les groupes de cavalerie blindée (=Arm CvGps).

- Il existe 3 niveaux d'entraînement dans le jeu. Du pire au meilleur : novice (Raw), Bleu (Green) et Vétéran (Vet).

Effets sur le GA :

Novice : Si une unité au statut de novice participe à un GA :

- **a)** Si elle fait partie de la force d'attaque, décaler le rapport de force de 2 colonnes vers la gauche.
- **b)** Si elle fait partie de la force de défense, décaler le rapport de force d'une colonne vers la droite en faveur de l'attaquant.
- **c)** Les unités vétérans attachées à une formation novice subissent les mêmes pénalités au GA que les unités novices même si aucune unité novice ne participe au GA.

Bleu/Green : Si une unité bleue participe à un GA :

- **a)** Si elle fait partie de la force d'attaque, décaler d'une colonne vers la gauche.
- **b)** Si elle fait partie de la force de défense, décaler d'une colonne vers la droite en faveur de l'attaquant.
- **c)** Les unités vétérans attachées à une formation verte subissent les mêmes pénalités pendant un GA que les unités bleues même si aucune unité verte ne participe au GA.

Restrictions de commandement:

- **a)** Les joueurs ne peuvent pas attacher des unités novices et bleues à une formation qui est elle-même, dans un statut novice ou bleu.
- **b)** Les joueurs peuvent attacher des unités novices et bleues à une formation vétéran.

Important : Lorsque des unités novices et bleues participent à un GA alors qu'elles sont attachées à une formation vétéran, ce GA subit le ou les changements de colonne défavorables.

- **c)** Les formations blindées américaines (US armored formations) novices ou bleues ne peuvent pas fonctionner en tant que formation divisionnaire tant qu'au moins deux groupes de combat (Combat Command=CC) subordonnés à la formation n'ont pas obtenu le statut de vétéran. Chaque CC (qui peut inclure des unités de soutien divisionnaire) doit fonctionner comme un groupe de combat indépendant. (Battle Group=BG) Les joueurs peuvent rattacher le CC à une formation vétéran, comme indiqué ci-dessus.

4.5.1 Tests des Divisions non aguerries

Une formation *novice* ou bleue peut améliorer son statut lorsque deux Rgts subordonnés atteignent un niveau d'expérience plus élevé (de novice à bleu ou de bleu à vétéran).

- Un Rgt peut changer de statut lorsqu'au moins deux Bn subordonnés au même Rgt contribuant au RIB réussissent un GA offensif.

Important : Le GA offensif est réussi si les unités en défense subissent au total plus de impacts (obligatoires et discrétionnaires) que les unités attaquantes.

- Immédiatement après la fin d'un GA offensif réussi, lancer 1d10 et si le résultat est supérieur à 3, le Rgt gagne un niveau d'expérience. Si la formation a un Ldr divisionnaire actif, appliquer un DRM +1 (le Ldr peut être n'importe où sur la carte).
- Chaque Rgt peut effectuer cette vérification après chaque GA réussie.
- Si un Rgt assigné à une division réussit un test, le joueur ne peut plus effectuer de contrôle pour cette division pendant le GD en cours.

Important : Un seul Rgt dans chaque formation peut augmenter son expérience d'un niveau par GD.

- Une fois que deux Rgts ont acquis un niveau d'expérience, la formation entière monte d'un niveau.

4.6.0 Unités Spéciales et Formations

4.6.1 Pz Bn Génériques Allemands

Le camp de l'Axe peut avoir des pions de Pz Bn générique allemands. Chaque Bn est spécifique, représentant un type de panzer. Pour utiliser un Pz Bn.

- Le joueur de l'Axe peut, pendant une phase amie, de détermination du mode retirer de la carte 3 steps de blindées qui sont tous du même type que le Pz Bn. Les steps doivent provenir de la même formation, être commandés et en GenS.
- Il place ensuite un Pz Bn générique (du même type que les steps supprimées) sur ou à côté du QG de la formation.
- Le Pz Bn générique fonctionne avec la force combinée des 3 Pz Co et les PR de n'importe quelle Co qu'elle a remplacée (choix du joueur). Traiter le Bn comme un Bn 3-step.
- Lorsqu'un Pz Bn subit une perte de step, l'une des Pz Co's hors carte doit perdre un step (il pourra être retourné sur son côté Z-step). Deux unités de Pz de Z-step sont égales à une Co, si le Bn subit une deuxième perte de step (réduisant une deuxième Co à une unité Z-step), le joueur de l'Axe doit recombiner les 2 unités de Z-step en une seule Co à pleine puissance. Ces unités de Z-step hors carte ne sont pas soumises aux règles de pertes de Z-step en 4.1.3.
- Il n'y a aucune obligation pour le joueur de l'Axe de révéler la force réelle d'un Pz Bn générique au camp allié, jusqu'à ce que le Bn participe à un GA (offensif ou défensif).
- Les joueurs de l'Axe doivent garder une trace des unités assignées au Bn sur papier ou dans une boite ad hoc.
- Le joueur de l'Axe peut, pendant une phase amie de détermination du mode, retirer un Pz Bn générique en GenS de la carte et le remplacer par tous les steps de blindés survivants retirés de la boite ad hoc.

4.6.2 Régiments de Flak

A moins que les règles du scénario ne le dictent autrement, suivre les procédures ci-dessous lorsque des unités/formations de Flak de la Luftwaffe sont présentes.

Important : Les Co de Flak de la Luftwaffe ne bloque pas le mouvement sur route Mech sauf si la Co Flak est une unité statique transportée par TP ou si elle est en mode Strat.

- Co Flak Luftwaffe:
  - **a)** Sont commandées et en GenS si elles peuvent tracer une ligne de GenS vers n'importe quel QG ami.
  - **b)** Ne sont pas tenues d'être rattachées ou affectées à un QG supérieur.
  - **c)** Ne nécessitent pas de carburant (Elles sont toujours approvisionnées normalement en carburant).
  - **d)** Aucune pénalité de multi-formation lorsqu'elles sont empilées avec d'autres formations.
  - **e)** Ont une capacité limitée à mener des missions de FS (11.4.1b).

Note des concepteurs : *Les unités de Flak de la Luftwaffe étaient normalement sous l'administration et le commandement du Reich Defense Command, donc le commandement de ces unités ne devrait pas être un problème. Les formations de Flak de la Luftwaffe contiennent un nombre variable de compagnies composées de canons motorisés de 88mm Flak (les canons de 20 et 37mm sont traités de manière abstraite).*

4.6.3 Unités d'échelon arrière

Les unités d'échelon arrière (base arrière) / Rear Echelon (RE) ont un cercle ou un rectangle blanc derrière leur symbole d'unité. Un jeu peut également avoir des unités RE supplémentaires (non marquées). Consulter l'UTC du jeu. Les unités RE :

- **a)** Ne peuvent pas être scindées en Co (BU)
- **b)** Ne peuvent pas recevoir de RePs
- **c)** Ne peuvent pas être ressuscitées si elles sont éliminées.
- **d)** Ne comptent pas comme des pertes de steps à des fins de recyclage (22.2.0).
- **e)** Disposent de règles spéciales pour le transfert de steps (22.5.1b).
- **f)** Peuvent fournir des steps pour aider à ressusciter des unités éliminées (22.5.2c).

4.6.4 Nebelwerfer & Bdes/Rgts d'Artillerie Allemands

Les Nebelwerfer et tous les Rgts/Bdes d'artillerie sont des soutiens d'artillerie d'armée/corps (ils n'ont pas de QG séparé). Les joueurs ne peuvent pas attacher des unités de ces Bdes/Rgts à une formation.

Important : Ne traiter pas ces Bdes/Rgts comme des formations. Traiter chaque unité comme une unité de soutien de corps/armée (9.0).

4.6.5 Kangaroos

Les jeux peuvent inclure des unités de transport Kangaroo.

- Chaque unité Kangaroo peut transporter un Bn ou Co de type personnel piéton.
- Toutes les règles relatives à l'embarquement et au débarquement (7.12.0) sont en vigueur avec les exceptions suivantes :
  - **a)** L'utilisation de Kangaroos ne réduit pas la capacité de transport inhérente des Alliés (7.12.3b).
  - **b)** Les unités montées dans les kangaroos sont des unités de classe Mech et de type personnel.
  - **c)** Les unités montées dans les kangaroos peuvent participer à des GA lorsqu'elles sont embarquées.
  - **d)** Ils fournissent le DRM AFV mixte lorsqu'ils se défendent contre une mission FS.

4.6.6 Commandos

Les CDOs ont les capacités et restrictions suivantes :

- Les CDOs peuvent tenter d'ignorer les MH en raison de la présence d'unités ennemies adjacentes (7.7.0).
  - **a)** Quand un commando pénètre dans un hexagone soumis à un MH, lancer 1d10. Si le résultat est 0-4, il peut ignorer le MH dans cet hexagone.
  - **b)** Le commando peut faire cette tentative dans chaque hexagone sujet à un MH dans lequel il entre. **Exception :** Si motorisé à l'aide de TP ou d'un transport inhérent allié, un CDO ne peut pas utiliser l'avantage ci-dessus.
- Les joueurs ne peuvent pas sélectionner une unité CDO comme l'unité leader du PR dans un GA à moins que :
  - **a)** L'unité CDO participe à un GA offensif et l'hexagone en défense contient un fort, un hexagone de zone fortifiée ou est un objectif spécial détaillé dans les règles du scénario ; ou,
  - **b)** Les unités CDO sont les seules unités participant à un GA (offensif / défensif).
- Les joueurs ne peuvent attacher qu'un seul CDO à une formation.
- Voir 13.7.4c pour les capacités spéciales de génie.

4.6.7 Chars du génie :

Les règles de scénario identifieront les unités de chars (AFV) dotées de capacités spéciales de génie de combat. Les AFV du génie ont les capacités suivantes:

- **a)** Ce sont des unités purement AFV.
- **b)** Pour les GA, chaque step équivaut à un step d'Eng.
- EIles ne possèdent pas de capacités de construction/démolition de ponts ou de transport par transbordement.

Important : Les Eng AFV identifiés comme des chars lance-flammes ont un **« F »** à la place de leur force de combat offensive. Ces unités peuvent faire partie d'un GA offensif, mais ne contribuent pas à la force totale de la force attaquante. Cependant, ils peuvent fournir des décalages pendant les combats comme des unités de génie. (13.7.4b).

4.6.8 CW Recon Bn

Un Bn de reconnaissance du CW est soumis aux restrictions suivantes :

- S'il est seul dans un hex, il ne peut pas mener un GA offensif à moins que la seule unité dans l'hexagone ennemi soit une unité de Z-step
- S'il est empilé avec d'autres unités, il ne peut pas être l'unité leader du PR.
- S'il est empilé avec d'autres unités avec un blindage ou un facteur AT, il ne peut pas être l'unité blindée / AT leader.

Important : Dans **Wacht** et **Hurtgen**, les CW Recon Bn sont représentées comme des unités à 3-steps. Traiter les comme des 2-steps Bn. Leur force de combat reste la même.

5.0 MODES DE L'UNITÉ

Le mode qu'un joueur choisit pour chaque unité représente la configuration tactique de l'unité pendant un GT. Chaque mode est adapté à différentes activités ; un mode peut combiner des fonctions de mouvement et de combat tandis qu'un autre sacrifie la mobilité pour une plus grande puissance de combat.

- Les joueurs ne peuvent changer volontairement de mode d'unité que pendant une phase amie de détermination du mode.

Exceptions : En sortant du mode MR (5.4.3) ou lors de l'ajustement du statut de l'attaquant (12.0).

- Les résultats des combats et d'autres circonstances peuvent forcer une unité à changer involontairement de mode.

Exemple : Une unité en mode PA qui bat en retraite en raison d'une mission de FS ou d'un GA retire son marqueur PA et revient en mode Tac.

- Les unités ne peuvent être que dans un mode à la fois.
- Il n'est pas nécessaire qu'une unité reste dans le même mode d'un tour à l'autre.
- Toutes les unités du jeu seront dans l'un des cinq modes suivants :
  - Mode Tactique (5.1.0)
  - Mode Assaut Préparé (5.2.0)
  - Mode Exploitation (5.3.0)
  - Mode Manœuvre de réserve (5.4.0)
  - Mode Stratégique (5.5.0)

Important : Ne pas confondre le mode de l'unité avec le type de mouvement. Les unités en mode Tac peuvent se déplacer en utilisant le mouvement sur route Mech ou le mouvement non routier. Les unités en mode Exploit peuvent utiliser le mouvement Mech sur route ou le mouvement non routier. Note : Les unités en mode Strat doivent utiliser uniquement le mouvement sur route mécanisé.

5.1.0 Mode tactique (Tac)

Le mode Tactique (Tac) est le plus flexible en termes de manœuvre et de combat. Le mode Tac est le paramètre par défaut pour une unité sans marqueur de mode.

5.1.1 Mouvement

Voir 7.0 pour les procédures de déplacement en mode Tac.

Important : Ne pas confondre le mode tactique avec la désignation d'un assaut tactique (TA).

5.1.2 Désignation Assaut tactique (TA)

Les unités en mode Tac peuvent être marquées d'un marqueur d'assaut tactique / tactical assault (TA) pendant le segment de désignation d'attaque de la phase de combat (10.2.0).

Important : Les unités transportées par TP ou par le transport inhérent des Alliés ne peuvent pas être désignées pour une attaque (7.12.3).

- Le placement d'un marqueur TA sur une unité et/ou une pile d'unités la/les désigne comme éligibles pour mener un assaut tactique.
- Les unités marquées d'un marqueur TA :
  - **a)** Doivent participer à un GA si elles sont adjacentes à une unité ennemie au début du segment de GA.
  - **b)** Ne reçoivent aucun avantage pour le terrain, les villes ou villages ou les FW/Fort/zone fortifiés lorsqu'elles sont la cible d'une mission de FS.
  - **c)** Sont toujours observables par les unités adjacentes (même si les unités marquées TA sont dans un terrain MCT).
  - **d)** Peuvent toujours observer les unités ennemies dans les

hexagones adjacents, quel que soit le terrain ou les caractéristiques des unités ennemies.

- Les unités marquées d'un marqueur TA ne peuvent pas :
  - **a)** Se combiner avec d'autres unités présentes dans d'autres hexagones pour mener un GA multi-hex (13.4.0).
  - **b)** Avancer de plus d'un hexagone après le GA (13.12.0).
  - **c)** Observer (spotter) pour une mission de forte intensité FS (11.2.4).
- Un joueur retire les marqueurs TA des unités amies :
  - **a)** Pendant le segment d'ajustement de l'attaquant (12.0). Cette suppression peut être volontaire ou obligatoire.
  - **b)** Après avoir avancé en raison d'une mission de FS (11.7.0).
  - **c)** Après une retraite due à une mission de FS (11.6.2).
  - **d)** Après qu'une unité ait mené un GA offensif (13.11.0).

5.1.3 Autres fonctions

Une unité doit être en mode Tac pour :

- **a)** Se scinder (Breakdown) en Co ou se recombiner dans son unité parente (18.0).
- **b)** Être désignée comme réserve de combat (5.8.0).
- **c)** Réduire son niveau de fatigue (14.3.0).
- **d)** Conduire des opérations de transbordement (Traversée de rivière) (unités de génie uniquement) (17.2.0).

Exception : Les unités de génie en mode PA peuvent faire traverser par transbordement des unités à pied qui sont aussi en mode PA (17.2.1).

- **e)** Effectuer tout type de travaux de construction (17.3.0).
- **f)** Recevoir du remplacements (hommes/matériels) (22.5.0).

Important : Les unités en mode MR peuvent également recevoir des remplacements (5.4.0).

- **g)** Entrer dans la carte en tant que renforts.

Exception : les renforts peuvent également entrer en mode Strat (21.0).

Important : Les règles des scénarios peuvent permettre à des unités d'entrer en renfort dans d'autres modes.

5.2.0 Mode Assaut préparé (PA)

Le mode Assault préparé/Prepared Assault (PA) maximise les capacités d'attaque et d'avance après le résultat des capacités de combat.

- Les unités entrent en mode PA pendant une phase amie de Détermination du mode.
- Marquer ces unités avec un marqueur PA.

5.2.1 Restrictions du mode PA

Important : Les unités ne peuvent pas entrer en mode PA pendant un GT de repos.

Les unités suivantes ne peuvent pas entrer en mode PA :

- **a)** QG
- **b)** Unités d'Artillerie.
- **c)** Unités Surempilées (6.7.0).
- **d)** Unités non ravitaillées (OoS) (15.6.0).
- **e)** Unités avec 2 niveaux de fatigue (14.2.2).
- **f)** Unités non commandées (OoC) (9.8.0).
- **g)** Unités qui ne peuvent pas effectuer de mouvement PA pour atteindre un hexagone adjacent à une unité ennemie.
- **h)** Unités transportées par TP ou transport inhérent des Alliés (7.12.3a & b).

Important : Les joueurs ne peuvent pas placer des unités en mode PA où le placement forcerait le joueur à mener plus de GA que ne le permet 16.3.3.

5.2.2 Mode PA & faible niveau/manque de carburant

Si une unité de formation Mech est dans un niveau manque/faible de carburant, la formation doit répondre à l'une des exigences ci-dessous pour qu'elle puisse entrer en mode PA.

- **a)** Si un joueur a déterminé la valeur de carburant de la formation en utilisant l'option 1 de la procédure en 16.4.5b, et que la valeur de carburant de la formation est d'au moins 6 MP, alors un nombre quelconque d'unités de la formation peut entrer en mode PA ; ou,
- **b)** Si le joueur a déterminé la valeur de carburant de la formation en utilisant l'option 2 de la procédure en 16.4.5b, et que cette valeur est inférieure à 6, alors le joueur propriétaire ne peut placer en mode PA que le nombre d'unités inférieur ou égal au résultat du DR de la valeur de carburant. Aucune autre unité subordonnée à la formation ne peut entrer en mode PA.

5.2.3 Mouvement PA

Les unités en mode PA se déplacent en utilisant le mouvement PA. Ce type de mouvement n'utilise pas de MP. Le mouvement PA est déterminé par le nombre d'hexagones de progression.

- Une unité utilisant le mouvement PA :
  - **a)** Ne peut entrer ou traverser un terrain interdit qu'il ne pouvait pas entrer ou traverser en utilisant le mouvement Tac.

Important : Les unités de génie en mode PA peuvent faire traverser par transbordement des unités de classe Leg qui sont aussi en mode PA à travers des ruisseaux et rivières (17.2.0).

- **b)** Doit s'arrêter dès qu'il se retrouve adjacent à une unité ennemie. Cela n'interdit pas à l'unité de commencer le mouvement PA adjacent à une unité ennemie puis de se déplacer à une autre unité ennemie adjacente ou à un autre hexagone adjacent à la même unité ennemie.

Exception: 7.9.0

- Les limites de mouvement PA sont les suivantes :
  - **Unités à pied :** Peuvent se déplacer d'un hexagone.

Important : Les unités CDO à pied peuvent bouger de 2 hexagones, sauf lors de conditions de terrain boueux (mud) ou les GT de nuit.

Unités de classe Mech : Peuvent se déplacer jusqu'à 2 hexagones pendant les GT AM et PM. Les unités de classe Mech ne peuvent se déplacer que d'un seul hex si :

a) C'est un GT de nuit.

b) Si le sol est boueux à moins que l'unité ne se déplace entièrement le long des routes principales ou secondaires.

c) Si le QG de la formation de l'unité est à faible niveau ou en manque de carburant.

Important : Une unité Mech doit arrêter le mouvement PA lorsqu'elle entre dans hex de bois, forêt, marécage, terrain meuble, marais, bocage, haie, talus de voie ferrée ou terrain escarpé si elle n'est pas entrée dans l'hex par une route (de n'importe quel type).

Exemple d'un mouvement PA : Deux unités Alliés en mode PA se déplacent pour attaquer les unités du 902 Mot Inf Rgt.

- Le 3/317 Inf et le Bn de chars M4 peuvent se déplacer en PA pour être adjacent aux I/902 Mot Inf Bn en entrant dans l'hex 2712 ou 2713. Ils ne peuvent pas se déplacer dans l'hex 2614 car les 2 unités doivent arrêter leur mouvement PA (l'Inf Bn a bougé au maximum, et le M4 Bn doit s'arrêter en raison d'un terrain forestier le long d'une route).
- Le 1/317 Inf Bn peut effectuer un mouvement PA dans l'hex 2714 ou 2715.

5.2.4 Combat

Unité en mode PA :

- Doit participer à un GA si elle est adjacente à une unité ennemie au début du segment de GA.
- Si elle est la cible d'une mission de FS, elle ne reçoit aucun avantage pour le terrain, les caractéristiques de population ou FW/forts/zones fortifiées.

Important : Voir 8.2.1 et 8.2.2 pour le mode PA et l'observation.

- Peut toujours observer les unités ennemies dans les hexagones adjacents indépendamment du terrain ou des caractéristiques de l'unité qui s'y trouve.
- Peut se combiner avec des unités dans d'autres hexs qui sont en mode PA pour mener un GA offensif multi-hex (13.4.0).
- Peut avancer de plus d'un hexagone après le GA (13.12.3).
- Reçoit un décalage d'une colonne en leur faveur lors de la conduite d'un GA (13.7.3).
- Si l'unité est de la taille d'un Bn, elle peut spot une mission lourde de FS (11.2.4).

5.2.5 Retirer les marqueurs PA

Un joueur retire les marqueurs PA des unités amies :

a) Après une retraite due à une mission de FS (11.6.3).

b) Pendant le segment d'ajustement de l'attaquant (12.0). Cette suppression peut être volontaire ou obligatoire.

c) Après avoir mené un GA.

5.3.0 Mode Exploitation

Le mode Exploitation permet aux unités de se déplacer pendant la Phase Exploitation en leur donnant une chance de réagir aux opportunités offensives ou défensives en dehors de la Phase de mouvement normal.

- Les unités peuvent entrer en mode Exploitation :
  - **a)** Pendant une Phase de Détermination ami hors GT de repos (3.5.3) ; ou,
  - **b)** Pendant une Phase d'Exploitation amie si les unités sont en réserve de manœuvre (MR).
- Les unités entrant en mode Exploitation :
  - **a)** Ne peuvent pas avoir 1 ou 2 niveaux de fatigue ; et,
  - **b)** Ne peuvent pas être adjacente à une unité ennemie ; et,
  - **c)** Doivent être en GenS et commandées ; et,
  - **d)** Ne peuvent pas être en manque de carburant. (No fuel)
  - **e)** Doivent être des unités de classe Mech ou des unités à pied motorisées utilisant des TP ou le transport inhérent des Alliés.

Important : Si des points de carburant (FP) ne sont pas attribués à la formation de l'unité pendant la phase logistique, l'unité doit revenir en mode Tac pendant cette phase logistique.

- Marquer les unités entrant en mode Exploitation avec un marqueur Exploit.
- Les unités en mode Exploitation ne peuvent se déplacer que pendant une Phase Exploitation amie. Elles ne peuvent pas se déplacer volontairement dans une autre phase.
- Les unités n'entrent pas ou ne sortent pas du mode Exploitation individuellement ; elles doivent le faire dans le cadre d'une formation ou d'un Rgt.
  - **a)** Pour entrer en mode Exploitation, toutes les unités de classe Mech subordonnées à une formation ou Rgt (y compris les unités attachées) doivent entrer en mode Exploitation.
  - **b)** Les unités de soutien divisionnaires de classe Mech (26.0) peuvent entrer en mode Exploitation avec un Rgt subordonné à la même formation. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de soutien divisionnaires qui peuvent entrer en mode Exploitation avec un Rgt.

Exemple : Une division peut avoir toutes les unités d'un de ses Rgts en mode Exploitation. Cependant, une partie de ce Rgt ne peut pas entrer en mode Exploitation alors que d'autres unités du même Rgt ne le font pas.

5.3.1 Unités de reconnaissance (Recon) & Exploitation

Les unités individuelles de reconnaissance (Recon) de classe Mech (voir UTC) peuvent entrer en mode Exploitation sans avoir à placer l'ensemble de la formation /Rgt en mode Exploitation.

- Toutes les autres règles concernant l'entrée en mode Exploitation sont en vigueur.
- Les unités de reconnaissance en mode Exploitation ne peuvent à aucun moment s'empiler avec des unités qui ne sont pas en mode Exploitation.
- Si à la fin d'une phase, une unité de reconnaissance est dans une pile avec une unité qui n'est pas en Exploitation, le joueur propriétaire doit immédiatement retirer le marqueur Exploitation de l'unité de reconnaissance.
- Une unité de reconnaissance peut s'empiler avec n'importe quelle unité en mode Exploitation autorisé par l'empilement spécial (6.2.0).

5.3.2 Sortir du Mode Exploitation

Le joueur propriétaire peut retirer volontairement les marqueurs Exploit pendant la phase de détermination du mode.

- Le joueur propriétaire doit retirer un marqueur Exploit d'une unité dans les phases ci-dessous :
  - **a)** La Phase administrative si l'unité est OoS.
  - **b)** La Phase Exploitation si :
    - **1)** L'unité est adjacente à une unité ennemie en mode PA (5.3.4a).
    - **2)** L'unité bat en retraite en raison du résultat d'une mission de FS (5.3.4c).
    - **3)** L'unité effectue un overrun infructueux (5.3.5b).
  - **c)** La Phase combat si elle est forcée involontairement, retrait du marqueur Exploit (5.3.5c).

5.3.3 Revenir en Mode Exploitation

Les unités individuelles forcées de quitter involontairement le mode Exploit peuvent revenir en mode Exploitation pendant une Phase de Détermination du Mode hors du GT de repos (3.5.3) si :

- **a)** Au moins une unité de leur formation ou Rgt est toujours en mode Exploitation ; et,
- **b)** L'unité n'est pas adjacente à une unité ennemie ; et,
- **c)** L'unité est en GenS et commandée.

5.3.4 Mouvement Exploitation

Chaque camp a 2 phases Exploitation dans chaque GT.

- Les unités en mode Exploitation peuvent se déplacer dans l'ordre suivant :
  - **a)** Unités utilisant un mouvement sur route Mech.
  - **b)** Unités utilisant un mouvement non routier
- Pendant les GT AM ou PM, les unités en mode Exploitation peuvent se déplacer jusqu'à la moitié (arrondir) de leur MA modifié dans les 2 Phases d'Exploitation amies.
- Pendant les périodes de GT de nuit et d'ENA, chaque camp ne peut utiliser qu'une seule de ses 2 phases d'exploitation amies. Les unités qui se déplacent dans cette phase d'Exploitation peuvent se déplacer jusqu'à leur pleine MA modifiée.

Important : Pendant un GT de nuit ou d'ENA, le joueur propriétaire doit choisir l'une des 2 phases d'exploitation amies pendant cette période de GT/ENA pour déplacer toutes ses unités en mode Exploitation.

Important : Si elle est marquée OhS, une unité en mode Exploitation est immédiatement marquée OoS si elle dépense des MP pendant une Phase Exploitation.

Voir 15.2.2 pour les conséquences du statut OhS sur les unités en mode exploitation.

5.3.4a Exploitation & Unités ennemies

- Les unités en mode Exploitation ne paient pas de MP supplémentaires en arrivant adjacentes aux unités ennemies si l'hexagone entré est de type MCT.
- Une unité en mode Exploitation qui commence une Phase Exploitation adjacente à une unité ennemie en mode PA doit battre en retraite.

Important : La présence d'une unité ennemie adjacente avec un marqueur TA ne force pas une unité à quitter le mode Exploitation.

- **a)** L'unité en mode Exploitation peut battre en retraite jusqu'à la distance de retraite maximale autorisée par la 13.11.1.
- **b)** Une fois cette retraite terminée, l'unité revient en mode Tac (retirer le marqueur Exploit).
- **c)** Le joueur ennemi peut avancer ses unités en mode PA d'un hexagone.
- **d)** Après avoir terminé l'avance, le joueur propriétaire retire le marqueur PA ; et,
  - **1)** Remplace le marqueur PA par un marqueur TA si l'unité est adjacente à une unité ennemie et que le joueur propriétaire souhaite mener un assaut tactique (TA) ; ou,
  - **2)** Si l'unité qui avance n'est pas adjacente à une unité ennemie ou si le joueur propriétaire ne souhaite pas mener de TA, il retire simplement le marqueur PA.

5.3.4b Exploitation & Overrun

Les overruns combinent le mouvement d'Exploitation et le combat permettant aux unités en mode Exploitation de déplacer ou de détruire les forces ennemies lors de leurs déplacements.

- Seules les unités de classe Mech (et non les unités de classe Leg transportées par TP ou par transport inhérent des Alliés) peuvent effectuer un overrun.

Exception : Les unités transportées par les Kangaroos (4.6.5).

- Une seule unité à la fois peut effectuer un overrun (c'est-à-dire que le joueur ne peut pas effectuer un overrun en utilisant une pile d'unités).

Important : Traiter toutes les unités empilées en utilisant l'empilement spécial (6.2.0) comme une seule unité pour cette règle.

- Les unités suivantes ne peuvent pas effectuer de overrun :
  - **a)** Unités OoS.
  - **b)** Unités OoC.
  - **c)** Unités fatiguées (niveau 1 ou 2).
  - **d)** Unités dans un hex sans MCT (dernier hex avant d'entrer dans l'hex de overrun) si cet hex est adjacent à plus d'un hex occupé par l'ennemi.

Important : Pendant les GT de nuit, traiter tous les OCT comme des MCT.

- L'unité effectuant le overrun doit pouvoir entrer dans l'hexagone de overrun. L'unité en overrun:
  - **a)** Peut commencer son mouvement Exploitation en déclarant et en effectuant un overrun contre une unité adjacente ou peut se déplacer et en entrant dans un hex adjacent à une unité ennemie, déclarer immédiatement un overrun contre cette unité adjacente.
  - **b)** Dépenser un MP supplémentaire pour effectuer le overrun (cela s'ajoute au coût en MP d'entré dans l'hexagone de overrun).
  - **c)** Dépenser tous les coûts normaux d'hexagone et de terrain de côté d'hexagone pour entrer dans l'hexagone en cours de overrun, y compris le coût de mouvement adjacent à une unité ennemie (7.8.0).

Important : Ceci ne s'applique que si l'hexagone de overrun n'est pas un MCT et qu'il y a des unités adjacentes amies aux unités en cours de overrun.

  - **d)** Peut effectuer un overrun indépendamment du fait qu'il se déplace via un mouvement sur route ou un mouvement non routier Mech.
- Un hexagone peut faire l'objet d'un overrun plus d'une fois par Phase d'Exploitation.
- Une unité ou une pile d'unité peut être soumis à un overrun plus d'une fois par Phase d'Exploitation.
- Une unité peut déborder plus d'un hexagone dans la même Phase d'Exploitation, mais la même unité ne peut pas déborder les mêmes unités dans le même hex plus d'une fois dans une Phase d'Exploitation.

Exemple : Le diagramme ci-dessus montre l'effet des unités adjacentes. Le camp Allemand ne dispose pas d'artillerie à portée qui créerait des MH. Le 1/CCA pourrait se déplacer dans l'hex 2208 et puis déborder le 2./3 209th Eng Co même si l'hex 2208 est un terrain dégagé. Cependant, il ne pouvait pas aller dans l'hex clair 2207 et déborder le Bitche Inf Bn or l'Eng Co en raison de la présence de 2 unités ennemies adjacentes.

Le 2/CCA est dans un MCT et pourrait donc commencer son mouvement d'Exploitation en dépassant soit le 835 Bn de Sec soit le Bitche Inf Bn. Le 2/CCA ne peut pas entrer dans l'hexagone 2207 pour dépasser le Bitche Inf Bn ou l'Eng Bn.

5.3.4c Missions GS et mouvement d'exploitation

Les unités exécutant un mouvement d'Exploitation peuvent être soumises à un maximum d'une attaque aérienne de soutien au sol (Ground support= GS) dans chaque hexagone pénétré si l'hexagone entré :

  - **a)** Se trouve dans un rayon de six hexagones d'une unité ennemie ; et
  - **b)** Ne contient pas de MCT (en ignorant FW) ; et,
  - **c)** Est observable par une unité terrestre amie ou par une observation aérienne.
- Un joueur adverse ne peut effectuer qu'une seule mission GS dans chaque hexagone éligible où entre l'unité d'exploitation.

Important : Un joueur ne peut effectuer au maximum qu'une seule mission GS dans chaque hexagone contre une seule unité.

- Effectuer des missions de GS en utilisant les procédures standard (20.2.1).
- Si l'unité en exploitation bat en retraite en raison d'un résultat de mission de GS, le joueur propriétaire doit immédiatement retirer le marqueur Exploit de l'unité.

5.3.5 Combat par Overrun

Les joueurs résolvent les overruns en utilisant les procédures normales de missions de FS et GA (11.0 & 13.0), sauf dans les cas modifiés ci-dessous.

Important : L'hexagone cible pour toute mission défensive FS est le dernier hexagone pénétré avant d'entrer dans l'hexagone contenant les unités en overrun.

Missions FS:

  - **a)** Le joueur réalisant un overrun ne peut pas mener de missions offensives FS.
  - **b)** Le joueur en défense peut mener une mission de support d'artillerie d'intensité moyenne (medium fire support) contre les unités en overrun si les unités subissant l'overrun se trouvent dans un ET, Fort, ou zone fortifiée ; ou,
  - **c)** Si l'unité subissant l'overrun ne répond pas aux exigences ci-dessus mais est un Bn, le joueur en défense peut effectuer une mission de FS d'artillerie de faible intensité.

Important : Les unités réalisant l'overrun sont toujours observables par les unités dans l'hexagone de overrun. Elles ne sont observables par les unités non adjacentes que si l'hex de overrun est dégagé ou OCT.

Assaut au sol (GA):

  - **a)** Aucun des deux camps ne peut utiliser les réserves de combat. (CR)

Important : Tous les autres ajustements de CS, décalages de colonnes et DRM s'appliquent, y compris les modifications engendrées par le côté d'hexagone traversé lors de l'entrée dans l'hexagone de overrun.

  - **b)** Après avoir déterminé le résultat du GA mais avant de résoudre ces résultats, les joueurs doivent déterminer si l'overrun a été réussi ou non en suivant les étapes ci-dessous :
    - **1)** Le joueur attaquant doit déclarer s'il va convertir tous les

impacts discrétionnaires en pertes de step. S'il choisit de ne pas convertir tous les impacts discrétionnaires, le dépassement est infructueux.

2) Si l'attaquant convertit tous les impacts discrétionnaires en pertes de steps, les joueurs comparent le total des impacts de l'attaquant (obligatoires et discrétionnaires) au total des impacts du défenseur. Si le total de l'attaquant est inférieur à celui des défenseurs, le overrun est réussi.

Important : Un overrun réussi ne nécessite pas de dégager l'hexagone des unités ennemies en overrun.

c) Une unité qui effectue un overrun infructueux suit les procédures décrites au point 5.3.5b.

5.3.5a Overrun réussi

Les joueurs résolvent les résultats des combats.

- L'attaquant doit s'infliger tous les impacts comme des impacts obligatoires (pertes de step) (13.10.3). La perte de step maximale ne s'applique pas.
- Le défenseur résout les impacts en utilisant la procédure standard du GA (13.9.0).
- L'avance après combat n'a pas lieu, mais une unité qui réussit à déborder un hexagone peut continuer à bouger (et à déborder) si elle lui reste des MP.
- Les unités en exploitation qui ont effectué le overrun peuvent ignorer les unités ennemies débordées et leurs effets sur le mouvement pour le reste de la phase d'exploitation en cours. Ceci est vrai même si les unités en overrun retraitent dans un autre hex.
- Les unités qui débordent ne peuvent pas terminer leur mouvement, empilées avec des unités ennemies.
- Si le overrun n'a pas repoussé les unités en défense de l'hexagone de overrun, les unités qui débordent doivent sortir de l'hexagone.
  - **a)** S'ils leur restent suffisamment de MP, elles peuvent continuer à se déplacer normalement, en ignorant les unités de overrun ; ou,
  - **b)** S'il n'y a pas assez de PM pour sortir de l'hexagone, le joueur doit les renvoyer dans l'hexagone par lequel elles sont entrées dans l'hexagone débordé. Elles peuvent conserver leur marqueur Exploit, mais ils ne peuvent pas aller plus loin au cours de cette phase.

5.3.5b Overrun infructueux

Un overrun infructueux oblige l'unité attaquante à retourner dans l'hexagone d'où elle a lancé le overrun.

- Le joueur propriétaire doit retirer le marqueur "Exploit" de l'unité.
- L'attaquant résout alors tous les impacts normalement comme s'il avait choisi l'option de la retraite (13.10.2). Compter les hexs de retraite à partir de l'hex occupé par l'unité (pas l'hex de overrun).
- Le défenseur résout les impacts en utilisant la procédure standard du GA (13.9.0).

5.3.5c Exploitation et GA

Les unités en mode Exploitation peuvent effectuer un TA pendant une phase de combat ami.

- Marquer les unités en mode Exploitation avec un marqueur TA pendant le Segment de Désignation d'Attaque (le marqueur Exploit reste en place).
- Résoudre toutes les missions de FS et le TA en utilisant les procédures standard.
- Les unités en mode Exploitation doivent retirer le marqueur Exploit si elles sont forcées de retirer involontairement le marqueur TA.
- Les unités de défense en mode Exploitation reçoivent un décalage d'une colonne vers la droite.

Exception : Le retrait d'un marqueur TA après une avance due à une mission FS ou à la fin de la phase de combat n'entraîne pas le retrait d'un marqueur Exploit.

5.4.0 Mode Réserve de manoeuvre

Important : Les formations/unités à pied et Mech (9.3.4) peuvent entrer en mode MR.

Le mode MR représente la rétention d'une formation sans exercer d'activité afin qu'elle puisse être introduite dans la bataille à un moment ultérieur, plus avantageux pour le camp propriétaire.

Important : Une formation (9.3.3) ne peut pas entrer en mode MR si elle a déjà été dans une période de bonus MR au cours des sept derniers GD.

- Les unités ne peuvent pas entrer en mode MR individuellement ; elles entrent en tant que partie d'une formation.
- Lorsqu'une formation/Rgt passe en mode MR, toutes les unités de cette formation/Rgt doivent passer en mode MR.

Exception : Les unités d'art subordonnées à la formation/Rgt peuvent rester en mode Tac (en batterie ou hors batterie).

- Placer des marqueurs MR sur les unités pour indiquer qu'elles sont en mode MR.

Important : les unités en mode MR peuvent recevoir des remplacements.

- Toutes les unités de la formation/Rgt entrant en mode MR :
  - **1)** Ont reçu suffisamment de points de carburant (FP) pour être dans un état de carburant normal (16.4.2).
  - **2)** Sont en GenS.
  - **3)** Sont commandées
  - **4)** Sont dans un rayon de six hexagones autour de leur QG.
  - **5)** Sont à plus de quatre hexagones au moins d'une unité ennemie.

Exemple 1 : Le joueur a attaché des unités de la 30ème division d'infanterie à la 2ème division blindée. Si la 2ème division blindée entre en mode MR, les unités de la 30ème division d'infanterie attachées doivent entrer en mode MR.

Exemple 2 : Le joueur a détaché le CCB de la 2e division blindée et il opère en tant que groupe de combat (BG) indépendant. Le joueur propriétaire pourrait placer le CCB (et les unités qui lui sont rattachées) en mode MR sans placer le reste de la division en mode MR.

5.4.1 Fuel / Carburant

Les joueurs n'ont pas besoin d'attribuer des points de carburant à une formation/Rgt actuellement en mode MR.

- La formation/Rgt reste dans un état de carburant normal jusqu'à ce qu'elle soit libérée du mode MR.
- Si la formation/Rgt satisfait aux exigences de la période de bonus MR (5.4.4) lorsqu'elle est libérée, elle est en situation de carburant normale pour le reste du GD plus un GD supplémentaire.
- Si un joueur libère la formation/Rgt de la MR (pour quelque raison que ce soit) avant de satisfaire aux exigences de la période de bonus MR, elle est en situation normale de carburant pour le GD de libération uniquement.

Exemple : La 2e Division Blindée est entrée en MR pendant la phase de détermination du mode pendant le GT d'AM du GD 4. Au GT AM du 7e jour, le joueur la libère de la MR. La 2e DB n'aura pas besoin d'allocation de points de carburant avant la Phase de Logistique du GD 9.

Si le joueur libérait la division sur le GT PM du GD 6, l'attribution de points de carburant serait exigée sur le GT AM du GD 7.

5.4.2 Restrictions du mode MR

En mode MR, les unités doivent respecter les restrictions suivantes :

a) Elles ne peuvent pas bouger.
b) Elles ne peuvent pas être adjacentes à une unité ennemie.
c) Elles ne peuvent être la cible d'aucun type de mission de FS qui infligerait un impact numérique.

- Si, à un moment quelconque, une unité est en infraction avec l'une des exigences ci-dessus, l'ensemble de la formation quitte immédiatement et involontairement le mode MR et entre en mode Tac.
- Si une formation quitte le mode MR involontairement, elle ne reçoit pas le bonus de MR.

5.4.3 Mode MR vers le mode Exploitation

Les Formations/Rgts Mech (9.3.4) et les unités individuelles de reconnaissance d'une formation en MR peuvent quitter le mode MR et entrer en mode Exploitation au début de toute phase d'exploitation amie.

- Les unités peuvent sortir du mode MR et entrer en mode Exploitation quel que soit le nombre de GT dépensés en mode MR, même si elles ne sont pas éligibles au bonus de MR.

Important : Il s'agit d'une exception à la règle selon laquelle tous les changements volontaires de mode ont lieu pendant la phase de détermination du mode.

- Si une formation/Rgt ou une unité de reconnaissance quitte le mode MR pour entrer en mode Exploitation de cette manière, elle perd tous les GT qu'elle a accumulés pour obtenir le bonus MR.

Exemple : Une formation a été en mode MR pour 4 GT. La formation pourrait quitter le mode MR pendant sa phase d'exploitation amie, mais comme elle n'a pas dépensé le nombre requis de GT en mode MR, elle ne serait pas éligible pour le bonus MR et si elle revient en mode MR, elle se trouverait au GT 1 pour la détermination du bonus MR.

5.4.4 Période de bonus MR

Une fois qu'une formation a été en mode MR pendant au moins neuf GT consécutifs, elle est éligible pour recevoir le bonus MR.

Important : Si un joueur a attaché un Rgt supplémentaire à une division, celle-ci ajoute un GD au temps requis pour le bonus MR.

- La période de bonus MR dure pour six GTs complets.

Important : En fonction du GT de sortie de MR, une formation peut exiger l'attribution de points carburant pendant la période de bonus MR (5.4.1).

- Le bonus de MR s'applique à toutes les unités de la formation/Rgt qui sortent du mode MR et entrent dans un autre mode.
- Les unités en période de bonus MR bénéficient des avantages décrits aux points 5.4.4a à 5.4.4d.

Exemple 1 : Une formation allemande, libérée de la MR pendant la Phase de Détermination du Mode Allemand du GT AM du 20 décembre, recevra le bonus de MR jusqu'au début de la Phase de Détermination du Mode Allemand du GT AM du 22 décembre (la période de l'ENA ne compte pas comme un GT à cette fin).

Exemple 2 : Une formation allemande est libérée du mode MR pendant la Phase d'Exploitation Allemande du Tour du joueur allemand lors du GT PM le 20 décembre, la formation recevra le bonus MR jusqu'au début de la Phase d'Exploitation Allemande du Tour du joueur allemand au GT PM du 22 décembre (la période ENA ne compte pas comme un GT à cet effet).

5.4.4a Bonus de mouvement

Important : Les unités à pieds ne reçoivent pas de bonus de mouvement pendant une période de bonus MR.

Les Formations/Rgts Mech ou les unités de reconnaissance qui se déplacent pendant une phase de mouvement ou d'exploitation pendant une période de bonus MR peuvent recevoir un bonus de mouvement augmentant le nombre de MP que chaque unité peut dépenser.

Important : Voir 5.4.1 pour l'attribution et le statut du carburant pendant une période de bonus MR.

- Avant de déplacer une formation/Rgt ou une unité de reconnaissance, le joueur qui la possède consulte la table de bonus de MA de la réserve de manœuvre et lance un dé de 1d10.
- Appliquer un DRM +1 s'il s'agit du premier GT après que la formation ait quitté le mode MR.

Important : Effectuer cette procédure au début de chaque phase de mouvement ou d'exploitation pendant la période de bonus MR.

- Le résultat est le nombre de MP supplémentaires que toutes les unités de cette formation/unité de reconnaissance peuvent dépenser lors de la phase de mouvement/d'exploitation.
- Appliquer le bonus de MP avant d'appliquer toute autre modification aux MP de l'unité (y compris les bonus de Ldr).

Exemple : Lors d'une phase d'exploitation AM amie, une formation reçoit un bonus de 2 MP. Le Ldr de la formation dans le même hexagone que le QG de la division donne un bonus supplémentaire de 1 MP. Une unité à une MA imprimée de 12. Le joueur propriétaire ajoute 2 MP (bonus de MP) et 1 MP (bonus du Ldr) à la MA imprimée de l'unité, puis divise par deux (en arrondissant à l'entier supérieur) la MA de l'unité due au mouvement pendant une phase d'exploitation AM. L'unité dispose alors de 8 PM pour cette phase.

5.4.4b Bonus de combat

Si toutes les unités amies impliquées dans un GA ou un overrun (offensif ou défensif) sont dans une période de bonus MR, ce camp reçoit un décalage d'une colonne en sa faveur. Ce bonus est cumulable avec tous les autres décalages.

Important : Ce bonus annule effectivement le décalage défavorable pour une unité en mode Exploitation lors de la participation à un GA (à la fois défensif et offensif) (13.7.0).

5.4.4c Approvisionnement Général (GenS)

Les unités/QG dans une période de bonus MR sont automatiquement et toujours en GenS.

- Les joueurs ne vérifient pas le GenS pour les unités individuelles ou les QG éligibles au bonus MR.
- Les unités éligibles au bonus MR sont exemptées des restrictions de mouvement prévues au point 7.7.5.

Important : Les QG/unités doivent rester dans le rayon de commandement de leur QG supérieur (9.0).

5.4.4d Fatigue

Les unités dans une période de bonus MR ne sont pas :

- Sujettes à la fatigue lors d'un déplacement ou d'une participation à tout type de mission de FS ou GA pendant une période ENA ou un GT de repos.
- Sujettes aux restrictions de mouvement des GT de repos, y compris l'entrée en mode PA.

5.5.0 Mode stratégique

Voir 26.0 pour la définition du mode Strat.

5.5.1 Entrer en mode Strat

Les unités entrent en mode Strat pendant une phase amie de détermination du mode. Placer un marqueur de mouvement stratégique (Strategic move) sur les unités qui entrent en mode Strat.

Important : Les renforts peuvent entrer dans la carte en mode "Strat".

- Une unité est éligible pour entrer en mode Strat si elle est :
  - **a)** Une unité de classe Mech.
  - **b)** Une unité à pied transportée par TP ou par transport inhérent aux Alliés.
  - **c)** En GenS.
  - **d)** Commandée (à moins d'entrer en renfort).
  - **e)** Eligible pour effectuer des mouvements sur route Mech (7.10.0).
  - **f)** Les unités d'artillerie doivent être OoB.
- Une unité ne peut pas entrer en mode Strat si elle est :
  - **a)** OoS, OhS ou OoC.
  - **b)** Fatiguée (niveau 1 ou 2).
  - **c)** En manque de carburant. (No fuel)
- Une unité peut entrer en mode Strat si elle est empilée avec une autre unité Mech, cependant, après être sortie de cet hexagone, elle ne peut entrer dans aucun hexagone contenant une unité de classe Mech.

Important : Les unités en mode "Strat" peuvent utiliser les règles spéciales d'empilement (6.2.0).

5.5.2 Sortir du mode "Strat

Les règles des scénarios peuvent exiger que les unités répondent à des exigences supplémentaires lorsqu'elles sortent du mode Strat. Les unités peuvent sortir du mode Strat :

- **a)** Pendant une phase amie de détermination du mode.
- **b)** S'il s'agit d'un GT de Nuit et que le joueur qui le possède choisit de retirer le marqueur de mode Strat à la fin d'une phase de mouvement amie. Il n'y a pas de coût en MP pour cette action.
- **c)** Si une unité se défend contre un GA et subit un impact obligatoire ou discrétionnaire, elle doit sortir du mode Strat après avoir résolu le GA.

Important : Si le résultat est uniquement un PRC obligatoire et que l'unité réussit le PRC, l'unité reste en mode Strat.

5.5.3 Avantages du mode Strat

5.5.3a Statut de commandement

Toutes les unités en mode Strat sont automatiquement commandées jusqu'à la première phase de commandement AM après la sortie du mode Strat. Néanmoins les QG de ces formations :

- **a)** Ont besoin de carburant (16.4.0) ; et,
- **b)** Ne peuvent recevoir ces points de carburant que de l'armée opérant dans la ZOP dans laquelle se trouve le QG, pendant la phase de logistique conjointe.

5.5.3b Bonus de mouvement

Une unité en mode Strat augmente de 50% sa MA disponible.

- Lorsque vous déterminez la MA disponible d'une unité, modifier la MA de l'unité en fonction de sa valeur en carburant, puis de toutes les conditions de terrain applicable avant d'augmenter la MA de l'unité.

Exemple : Une unité de classe Mech a une MA imprimée de 12, cependant, elle est en situation de faible carburant avec une MA disponible de 8. Le joueur augmenterait la MA de l'unité de 4 (50% de 8, pas 12), permettant ainsi à l'unité de dépenser 12 MP.

5.5.4Restrictions du Mode Strat

Unités en mode Strat :

- **a)** Ne peuvent pas se déplacer pendant les périodes de l'ENA.
- **b)** Doivent se déplacer selon les règles du mouvement sur route Mech (7.10.0).
- **c)** Ne peuvent pas se déplacer à côté d'une unité ennemie.
- **d)** Ne peuvent pas entrer dans un hexagone observé par une unité terrestre ennemie.

e) Doivent respecter les restrictions d'empilement en mode Strat (5.5.5).

f) Ne peuvent mener aucun type d'activité de construction ou de démolition.

g) Ne peuvent pas entrer dans les FW ou les Forts (à l'intérieur du marqueur FW ou Fort), bien qu'ils puissent entrer dans des hexagones contenant des FW et des Forts.

h) Ne peuvent pas utiliser les zones FW/Forts/Zones fortifiés pour déterminer les DRM de FS ou les décalages de colonne d'un GA.

5.5.5 Mode Strat et empilement

Les unités en mode Strat doivent se conformer à toutes les restrictions d'empilement des mouvements sur route Mech (7.10.3). En plus de ces règles:

- Les unités en mode Strat ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant déjà une unité Mech.
- Une unité Mech utilisant n'importe quel type de mouvement ne peut pas entrer dans un hexagone avec une unité en mode Strat.

Exception : Empilement spécial (6.2.0).

5.5.6 Mode Strat & Combat

Les unités en mode Strat ne peuvent pas :

a) Observer pour les missions FS.

b) Mener un GA offensif.

c) Contribuer aux RIB.

d) Fournir des modificateurs de défense pour des hexagones adjacents.

e) Être l'unité leader pour le PR si elle est empilée avec une unité qui n'est pas en mode Strat.

- Unités en mode Strat:
  a) Accordent deux décalages de colonne en faveur de l'attaquant.
  b) Sortent immédiatement du mode Strat après la résolution du GA.
- Si elle est forcée de battre en retraite à cause d'une mission de FS ou GA, l'unité doit se retirer le long de n'importe quel type de route (En conditions de terrain sec, les unités peuvent retraiter dans et à travers des hexagones de terrain dégagé).

Important : Si le joueur propriétaire ne peut pas respecter la restriction de retraite ci-dessus, il doit éliminer l'unité.

5.6.0 Posture des unités d'artillerie

Les unités d'artilleries sont soit en batterie (IB), soit hors batterie (OoB).

- Une face d'un pion d'une unité d'artillerie représente son mode IB et l'autre face son mode OoB (UTC).

Important : les unités d'artillerie automotrices (Self-propelled (SP) Art) sont reconnaissables à la présence d'un carré blanc ou rouge autour de la MA de l'unité sur le pion.

- Les joueurs changent les unités d'art de IB à OoB, ou de OoB à IB pendant la phase de détermination du mode ami.
- Toutes les unités Art OoB sont des unités de classe Mech.

Important : Ne traiter pas les unités d'artillerie positionnées en batterie (IB) tractées/SPA comme des unités de classe Mech pour les besoins des restrictions d'empilement des mouvements sur route Mech (6.5.0 & 7.10.3).

- Les unités d'artillerie tractées doivent être IB pour participer à une mission FS.
- Les unités d'artillerie tractées doivent être OoB pour se déplacer.

Exception : Mouvement d'un hexagone en batterie (IB) (5.6.1).

- Les unités SPA peuvent participer aux missions FS en étant IB ou OoB.
- Les unités SPA qui sont IB peuvent se déplacer à leur MA normale comme indiqué sur leur côté IB.
  a) Les unités SPA qui sont IB peuvent utiliser le mouvement routier Mech.
  b) Les unités SPA qui se déplacent pendant l'IB ou l'OoB sont soumises à des restrictions sur le niveau de carburant.

Important : Toutes les unités d'art IB sont toujours en mode Tac. Les unités d'art OoB peuvent être en mode Tac, MR, Strat ou Exploit.

- Les joueurs peuvent déplacer des unités d'art statiques en utilisant des TP de l'armée (7.12.3a).

5.6.1 Mouvement d'Artillerie tractée en batterie

Important : Les unités d'artillerie tractées ne peuvent pas utiliser le mouvement IB pour entrer dans un hex adjacent à des unités ennemies, sauf si l'unité d'artillerie commence la phase de mouvement déjà adjacente à une unité ennemie et que le seul hex éligible dans lequel l'unité peut entrer est également adjacent à une unité ennemie.

Un joueur peut déplacer des unités remorquées d'artillerie non statiques IB d'un hexagone si :

a) L'unité d'artillerie est:
150mm Allemand (y compris Nebelwerfer) **ou moins**
Toute autre nationalité 155mm ou moins
Britannique 25lb ou moins

Exception : Les unités d'artillerie tractées marquées d'un G à coté de leur calibre ou marquées comme étant des Bn d'art mixtes, ne sont pas éligibles pour un mouvement IB d'un hexagone.

b) Le mouvement doit être conforme à la règle du mouvement minimum (7.3.0).

Exception : Les unités d'art tractées utilisant le mouvement IB d'un hexagone ne peuvent pas traverser un ruisseau ou utiliser un gué.

Important : Les unités d'artillerie tractées qui utilisent le mouvement d'un hexagone IB ne peuvent pas entrer dans un hexagone de terrain escarpé même si elles se déplacent le long d'une route ou lorsqu'elles utilisent les exceptions de 7.11.2.

- Les unités d'artillerie tractées qui effectuent un mouvement IB d'un hexagone n'ont :
  a) Pas besoin de carburant. Elles ne sont pas décomptées lorsqu'on utilise l'option 2 de 16.4.5b pour déterminer la valeur du carburant.
  b) Ne souffrent pas de fatigue due aux mouvements pendant les GT de repos, ou périodes ENA.

- Les unités d'artillerie utilisant ce type de mouvement ne peuvent pas entrer dans un hexagone interdit ou traverser un côté d'hexagone interdit.

5.6.2 Artillerie hippomobile

Toutes les unités d'artillerie qui ne sont pas statiques ou qui ne possèdent pas de symboles de roues ou un ovale à chenilles sont tirées par des chevaux. Elles portent la lettre H après leur MA sur le pion.

- Les unités d'artillerie hippomobiles sont des unités de classe Mech, qui bénéficient de tous les avantages du mouvement Mech sans avoir besoin de carburant. Elles ne comptent pas comme des unités de classe Mech lors de la détermination de la valeur du carburant.
- Les unités d'artillerie hippomobiles ne peuvent pas effectuer une retraite d'un hexagone IB (11.6.3d).
- Les unités d'artillerie hippomobiles peuvent effectuer un mouvement d'un hexagone IB (5.6.1).

5.7.0 QG et mode

Les QG sont normalement en mode Tac. Ils peuvent passer en mode MR, Strat et Exploit.

Important : Ignorer les QG et ne pas les considérer pas comme des unités Mech pour l'empilement des mouvements sur route Mech (7.10.3) ou les restrictions d'empilement en mode Strat (5.5.5).

5.8.0 Réserve de combat (CR)

Important : Le CR n'est pas un mode ; mais il a des restrictions et des bonus spéciaux qui justifient de placer la règle dans cette section.

- Pendant une Phase de Mouvement amie lors du Segment de Désignation CR, le joueur actif peut marquer les unités en mode Tac avec des marqueurs CR et retirer les marqueurs CR des unités déjà ainsi marquées.
  - **a)** Une unité de type « personnel ».
  - **b)** En mode Tac
  - **c)** Non adjacent à une unité ennemie.
  - **d)** Une unité de la taille d'un Bn avec au moins 2 steps restants.
- Un joueur ne peut pas désigner une unité en CR si celle-ci est :
  - **a)** Une Co (un ou 2 steps) ou une unité de la taille d'un Bn avec un seul step restant.
  - **b)** Une unité RE (4.6.3).
  - **c)** OoS, OoC ou marquée d'un niveau de fatigue 1 ou 2.

Le joueur propriétaire doit retirer un marqueur CR d'une unité quand :

- **a)** L'unité est adjacente à une unité ennemie au début d'une Phase de Mouvement amie.
- **b)** L'unité se déplace pendant une Phase Amie de Mouvement.
- **c)** L'unité subit les résultats de missions FS qui impliquent un Artillery Shift (AS).
- **d)** L'unité doit se défendre contre un GA, quel qu'en soit le résultat.
- **e)** Le joueur utilise le bonus CR des unités
- Une unité marquée avec un marqueur CR peut recevoir des remplacements pendant le segment de remplacement de la phase de combat amie.
- Voir 13.8.2 pour déterminer le nombre de bonus CR et comment les appliquer à un GA.

6.0 EMPILEMENT

L'acte de placer plus d'une unité dans un hexagone est un empilement (stacking). Une telle combinaison d'unités dans le même hexagone est une pile. (Stack)

Important : l'ordre d'empilement des unités dans un hexagone est important pour déterminer les informations reçues par un joueur adverse. Voir Brouillard de guerre (8.4.0).

- La limite d'empilement contrôle le nombre d'unités autorisées dans un seul hexagone.
- Les joueurs doivent respecter les limites d'empilement à la fin de chaque phase de mouvement/exploitation.

Exception : Mode Strat (5.5.5), déplacement sur route Mech (7.10.3) et lors de l'entrée en mode PA (5.2.1).

- Les joueurs doivent corriger tous les empilements excédentaires avant la fin de chaque Phase de Mouvement / Exploitation amie (6.7.0).

Important : un joueur peut dépasser la limite d'un hexagone en raison des retraites après combat (qu'il soit FS et GA). Le joueur propriétaire doit résoudre le sur-empilement avant la fin de la première phase de mouvement/d'exploitation au cours de laquelle les unités sont éligibles pour se déplacer.

6.1.0 Limites d'empilement

Les hexagones de terrain escarpé (constricted) et les hexagones de terrain non escarpé ont des capacités d'empilement différentes.

Exceptions : Les unités utilisant le mouvement sur route mécanisé (7.10.3) et les unités en mode Strat (5.5.5).

- Un maximum de deux Bn, une Co et deux unités Z-step plus toutes les unités qui sont admissibles au titre de la règle 6.2.0 peut s'empiler dans un hexagone à terrain libre.
  Un maximum d'un Bn, d'une Co et d'une unité Z-step plus toutes les unités qui remplissent les conditions requises en vertu de 6.2.0 peut s'empiler dans un hexagone de terrain escarpé.
  - Dans les deux cas, un joueur peut substituer un Bn par une Co. Dans ce cas, la Co peut être une Co à un ou deux pas.
- Il ne peut y avoir plus de 2 unités Z-step dans un hexagone de terrain non escarpé.
- Une seule unité Z-step est admise dans un hex de terrain escarpé.
- En dehors de ce qui est mentionné ci-dessus, les unités Z-step n'ont aucun effet sur l'empilement, y compris sur le mouvement par route des unités mécanisées.

Exemple : Dans un hexagone de terrain non escarpé si l'on n'utilise pas la règle 6.2.0, un joueur peut empiler :

- **a)** 2 Bn, 1 Co et 2 unités Z-step ; ou
- **b)** 1 Bn, 2 Co et 2 unités Z-step ; ou
- **c)** 3 Co. et 2 unités Z.-step

6.2.0 Empilement spécial

Les joueurs peuvent empiler des unités de type spécifique par exception à la section 6.1.0 si les unités répondent aux exigences décrites ci-dessous.

Important : pour **l'**application des règles de cette section, une Co doit être une Co à un pas ou une Co à deux pas déjà réduite à un pas.

- Lors du déplacement et en application des règles d'empilement spécial, les unités en mouvement :
  a) Doivent commencer la phase de mouvement/exploitation empilées ensemble pour se déplacer comme une seule unité.
  b) Peuvent immédiatement ignorer les restrictions d'empilement en mode "Strat" et en mouvement routier mécanisé si les unités en mouvement ont droit à un empilement spécial.
  Exemple: Un bataillon d'infanterie motorisé (Mech Inf Bn) se déplaçant sur une route entre dans un hexagone contenant une compagnie de panzers. (Pz Co). Le Mech Inf Bn paie deux MPs supplémentaires et ne peut pas aller plus loin pendant cette phase de mouvement. Cependant, les deux unités sont immédiatement traitées comme une seule unité pour les unités mécanisées supplémentaires qui entrent dans l'hexagone.
- Traiter les unités empilées en utilisant cette règle comme une seule unité pour toutes les questions d'empilement, de déplacement et de perte maximale de pas. (Max step loss)
- Ne pas traiter les unités utilisant cette règle comme une seule unité dans les cas suivants :
  a) Détermination du DRM généré par l'AFV pendant un FS (11.5.3).
  b) Détermination des DRM de densité des FS (11.5.4).
  c) Lors de la détermination des bonus générés par un RIB pendant un GA (13.8.3).
  d) Lors de la détermination du nombre d'unités mécanisées dans une formation pour les besoins en carburant (16.4.5).
  e) Lors de la détermination du nombre d'unités rattachées (9.6.2).
- Lorsque vous déplacez les unités empilées, utilisez toujours la capacité de mouvement de l'unité la plus lente.
- Utilisez toujours le PR de l'unité la plus importante. Si toutes les unités empilées sont des Cos, utilisez le PR de la Co ayant le PR le plus bas.

Important : Lorsque vous utilisez cette règle pour empiler et déplacer ensemble une unité à pied (Leg class) et une unité mécanisée, toutes les restrictions de mouvement qui s'appliquent à chaque classe de mouvement doivent être respectées, y compris les hexagones interdits, le statut en carburant (no/low fuel) (16.4.3) et le fait que l'unité combinée ne peut pas se déplacer en utilisant le mouvement mécanisé sur route.

6.2.1 Compagnies de blindés allemands (AFV coy)

Une AFV coy ayant 1 seul pas peut s'empiler gratuitement avec toute unité de classe Mech/Compagnie de reconnaissance ou unité de la taille d'un Bn subordonné (attaché ou assigné) à la même formation.

- Les unités de personnel de classe Mech débarquées restent éligibles pour cet empilement spécial.
- Le personnel de classe Mech/unité de reconnaissance ne peut pas être une compagnie issue de la scission d'un bataillon.
- Un maximum de trois unités de la taille d'une compagnie AFV peut s'empiler gratuitement dans un hexagone de terrain non escarpé.
- Deux unités, au maximum, de la taille d'une compagnie AFV peuvent s'empiler gratuitement dans un hexagone à terrain escarpé.

6.2.2 Compagnies de génie et compagnies antichars (AT)

Cette règle s'applique à toutes les nationalités, sauf indication contraire dans la règle.

- Une unité de génie ou d'AT peut s'empiler gratuitement avec une unité de reconnaissance de la taille d'un Bn ou une unité hybride à deux pas.
- Un maximum de deux Eng et/ou AT Co. à un pas peut s'empiler gratuitement dans un hexagone à terrain libre.
- Un maximum d'un pas d'une Eng Co. ou un pas d'une AT Co. peut s'empiler gratuitement dans un hexagone à terrain escarpé.
- Les joueurs peuvent substituer une TD ou une PzJ Co. à toute AT Co.

Exemple : Un joueur ne peut pas avoir dans un hexagone non restreint deux Bns, chacun intégrant une compagnie de génie ou une compagnie AT empilée gratuitement, et ensuite empiler une unité hybride à deux pas avec une compagnie de génie ou AT empilée gratuitement car il y aurait une compagnie de trop

Exemple: L'Allemand peut empiler gratuitement un Bn. Inf. mécanisé ou une Cie de reconnaissance avec une Cie AFV et une Cie Eng/AT.

6.2.3 Bataillon de cavalerie US

Cette règle s'applique uniquement aux unités américaines.

- Une compagnie américaine M5 peut s'empiler gratuitement avec un Bataillon de cavalerie américain.
- Une Co. M5 peut se substituer à une Co. Eng/AT autorisée dans la règle 6.2.2. Elle ne peut pas s'ajouter à cette compagnie.
- Les règles valables pour l'empilement gratuit de Eng/ATCo s'appliquent aussi aux Co. M5.

6.3.0 Empilement en terrain non escarpé

Les exemples ci-dessous montrent les différentes combinaisons d'empilement possible en terrain libre.

Important. : les exemples montrent les options possibles avec les différentes catégories de Cie Eng/ AT dans un hexagone à terrain libre.

Allemand

a) Tout Bn. (Si classe Mech +1 Co. AFV) et 1Co. Eng ou 1 Co. AT/TD plus,
b) Tout Bn. (Si classe Mech +1 Co. AFV) et 1Co. Eng ou 1 Co. AT/TD plus,
c) Toute unité de taille non-Bn (Si classe Mech +1 AFV Co.) ou si cette unité est une compagnie hybride +1 Eng Co. ou AT/TD Co.)
d) 2 unités Z-step

Maximum de dix unités.

Important : Voir 6.2.1 et 6.2.2 pour les exigences et le nombre maximum d'unités pouvant être empilées gratuitement.

Exemple : Le joueur allemand pourrait empiler les éléments suivants dans un hexagone de terrain non ressserré.

a) Mot Inf Bn. +1 AFV Co. +Eng Co.
b) Inf Bn. à pied +1 AT Co.
c) Two-step Recon Co. +1 AFV Co.
d) 2 unités Z-step.
e) Dans ce cas, le joueur allemand est limité à 9 unités (l'un des Bn est une unité à pied, donc incapable de s'empiler librement avec une compagnie de chars). Si on remplace le bataillon d'infanterie à pied par un bataillon d'infanterie blindé, une compagnie de véhicules blindés supplémentaire pourrait s'empiler gratuitement, ce qui porterait le total à 10 (empilement allemand maximum dans un hexagone à terrain libre).

Allié

a) Tout Bn. +1 AT/TD ou Eng Co; plus,
b) Tout Bn. +1 AT/TD ou Eng Co; plus,
c) Toute unité n'ayant pas la taille d'un Bn : +1 AT/TD ou Eng Co.) ; plus,
d) 2 unités Z-step

Maximum de sept unités

Important : Voir 6.2.2 et 6.2.3 pour les exigences et le nombre maximum d'unités pouvant être empilées gratuitement.

6.4.0 Empilement en terrain escarpé

Allemand

Les exemples ci-dessous montrent les différentes combinaisons d'empilement autorisé en terrain escarpé.

Important : les exemples montrent les options possibles avec les différentes catégories de Cie Eng/ AT dans un hexagone à terrain escarpé.

a) Tout Bn. (si classe Mech +1 Co. AFV) et 1Co. Eng ou 1 Co. AT/TD ; plus,
b) Toute unité de taille non-Bn. (Si Mech classe +1 AFV Co.) ou si cette unité est une unité de taille hybride Co : Cie +1 Eng ou Cie AT/TD ; plus,
c) Toute unité de taille non-Bn. (si classe Mech) +1 AFV Co.
d) 1 unité de pas Z.

Maximum de six unités.

Important : Voir 6.2.1 et 6.2.2 pour les exigences et le nombre maximum d'unités pouvant être empilées gratuitement.

Allié

a) Tout Bn. +ou 1 société AT/TD ; plus,
b) Toute unité de taille non Bn +1 Cie Eng. ou 1 Cie AT/ TD ; plus,
c) 1 unité de pas Z.

Maximum de quatre unités

Important : Voir 6.2.2 et 6.2.3 pour les exigences et le nombre maximum d'unités pouvant être empilées gratuitement.

6.5.0 Effet des unités mécanisées sur l'empilement

Lors de la détermination de l'empilement pour le mode Strat et le mouvement sur route des unités mécanisées, traitez les unités de classe mécanisée ci-dessous comme des unités de classe Leg :

a) Les unités d'artillerie automotrice (SPA) en batterie.
b) Unités d'artillerie en batterie.
c) Unités de classe mécanisée avec personnel débarqué.
d) Unités de génie mécanisée réalisant toute forme de construction.
e) Les unités HQ.
f) Unités de la DCA de la Luftwaffe.

- Le mouvement sur route d'unités en mode Strat ou d'unités mécanisées en mode tactique n'est pas interrompu pendant la traversée d'hexagones contenant les unités énumérées en a), b) ou c).
- Les autres restrictions d'empilement s'appliquent toujours à la fin de la phase de mouvement.

6.6.0 Empilement en mode mixte

Un joueur peut empiler des unités qui sont dans des modes différents.

Exception : Les unités de reconnaissance en mode Exploitation ne peuvent pas s'empiler avec des unités qui ne sont pas en mode Exploitation (5.3.1).

6.7.0 Effets du sur-empilement

Les unités sur-empilées subissent des pénalités de combat et de mouvement.

- Si une pile impliquée dans un assaut (GA) est en sur-empilement lors de la déclaration de ce GA, le GA subit un décalage défavorable d'une colonne (offensive ou défensive) lors de la résolution du GA.
- Lors de la résolution d'un GA, si une pile participante est en sur-empilement, seules les unités respectant les limites d'empilement peuvent participer au GA (au choix du joueur propriétaire).
- Les unités sur-empilées sont prises en compte dans la détermination des DRM de densité pour les missions de FS.

Les unités qui sont en sur-empilement ne peuvent pas :

a) Entrer en mode PA.
b) Entrer en mode Strat.
c) Se déplacer sur une route en utilisant le mode Tac Mech pendant une phase de mouvement ou d'exploitation.

- Si une pile contenant des unités du joueur en phase se trouve en situation de sur-empilement à la fin de la phase de mouvement ou d'exploitation en cours, le joueur en phase doit éliminer suffisamment d'unités pour que la pile respecte les limites d'empilement.

7.0 MOUVEMENT

Important :

Voir 5.2.0 pour les procédures de déplacement en mode PA. Voir 5.3.0 pour les procédures de mouvement en mode exploitation.

Voir 5.5.0 pour les procédures de déplacement en mode "Strat". Voir 5.6.0 pour les restrictions de mouvement des unités d'artillerie.

Les joueurs déplacent leurs unités pendant les phases amie de mouvement et d'exploitation s. La classe de mouvement actuelle d'une unité affecte le moment et la manière dont une unité effectue son mouvement (4.3.0).

- Les retraites et les avances après combat ne sont pas des mouvements et n'entraînent pas de dépenses de MP pour une unité. La retraite et l'avance après combat sont déterminées par le nombre d'hexagones et ont leurs propres sections de règles spécifiques.
- Les unités qui se déplacent en mode PA ne dépensent pas de MP, le mouvement en mode PA est déterminé par le nombre d'hexagones qu'une unité peut parcourir (5.2.3).

7.1.0 Capacité de mouvement (MA)

La MA d'une unité est imprimée dans le coin inférieur droit du pion (voir l'UTC).

- Les conditions suivantes et/ou le mode d'une unité peuvent obliger un joueur à modifier la MA d'une unité.

a) Unités en mode Exploitation (5.3.0).
b) Unités en mode Strat (5.5.0).
c) Statut GenS (15.0).
d) Statut du commandement (9.8.0).
e) Etat de l'approvisionnement en carburant des unités de classe Mech (16.4.3).
f) Fatigue (14.0).
g) Conditions du sol (19.4.0).
h) Les unités à pied transportées par TP ou par transport inhérent aux Alliés (7.12.3a & b).
i) Unités à pied se déplaçant le long des routes (7.6.2).

- La MA modifiée d'une unité est le nombre maximum de MP que l'unité peut dépenser en uneseule phase.

7.2.0 Points de mouvement (MP)

Les MP sont une mesure de la distance sur laquelle une unité peut se déplacer et/ou mener des actions telles que

a) Changer de mode de transport (7.12.0).
b) Placement de marqueurs d'actions retardatrices (7.13.0).
c) Scission d'unités (18.4.0).
d) Recombinaison d'unités avec leur unité mère (18.7.0).

- Les joueurs ne peuvent pas conserver les MP inutilisés pour les utiliser lors de phases ultérieures ou les transférer à d'autres unités.
- Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone si la dépense en MP de l'hexagone et du côté de l'hexagone traversé pour entrer dans l'hexagone, dépasse les MP restant de l'unité.

Exception : Mouvement minimum (7.3.0).

- La charte des mouvements (TEC) indique le coût en MP pour entrer dans un hexagone en fonction du terrain et réaliser d'autres actions. Déterminez le coût en MP pour entrer dans un hexagone en tenant compte :
  a) De la classe de mouvement (4.3.0) et du type de mouvement utilisé par l'unité (7.4.0).
  b) Des conditions actuelles du sol.
  c) Du terrain traversé pour entrer dans l'hexagone.
  d) Du côté d'hexagone traversé pour entrer dans l'hexagone.
  e) Des unités ennemies dans les hexagones adjacents.
- Tous les coûts énumérés ci-dessus sont cumulatifs.

Important : Utilisez le coût en MP le plus élevé de l'hexagone et côté d'hexagone (en fonction de la classe de mouvement de l'unité) pour entrer dans cet hexagone, sauf si vous utilisez le mouvement par la route Mech (7.10.0) ou s'il s'agit d'une unité à pied qui suit une route.

7.3.0 Mouvement minimum

Une unité peut toujours se déplacer d'un hexagone, quel que soit le coût en MP si elle :

a) N'enfreint pas les règles relatives à l'entrée en terrain restreint (7.11.3) et à la situation en carburant (16.4.3).
b) N'entre pas dans un hexagone interdit ou ne traverse pas un côté d'hexagone interdit.
c) Est une unité se déplaçant à pied.
d) Est une unité Mech en situation normale de carburant.
e) Une unité Mech en situation de carburant limité (low fuel) qui peut se déplacer à pleine capacité ou avec une MA égale à la capacité en carburant de l'unité. (16.4.5b).
f) Est une unité Mech en état d'absence de carburant qui obtient pleine capacité de déplacement.

- Les unités à pied utilisant un mouvement minimum dépensent la totalité de leur MA.
- Les unités Mech en état de carburant faible ou nul ayant reçu pleine capacité de mouvement dépensent la totalité de leur MPs.
- Dans les deux cas e) et f) ci-dessus, les unités peuvent être soumises à la fatigue pendant les GT de repos, les périodes ENA et si les règles du scénario imposent un contrôle spécial de la fatigue.

Important : En raison du manque de carburant (16.4.5), les unités Mech peuvent être incapables de se déplacer même d'un seul hexagone.

7.4.0 Catégories de mouvement

Les unités peuvent utiliser l'un des trois types de mouvement suivant :

Mouvement mécanisée sur route (Mech) : Les unités de classe Mech en mode Tac, Strat et Exploit peuvent utiliser le mouvement sur route Mech (7.10.0). Les unités à pied ne peuvent pas utiliser ce type de mouvement.

Mouvement hors route :

Les unités de classe Mech en mode Exploitation et en mode Tac et les unités à pied en mode tactique peuvent utiliser ce type de mouvement (7.11.0).

Important : Les unités à pied qui se déplacent uniquement le long des routes peuvent bénéficier d'avantages supplémentaires en matière de mouvement. Toutefois il ne s'agit pas d'un mouvement sur route Mech. Les unités de classe Mech qui se déplacent hors route ne doivent pas payer les coûts de mouvement sur route.

Mouvement en mode PA : Seules les unités en mode PA peuvent utiliser ce type de mouvement (5.2.3).

7.5.0 Procédures du mouvement

Les joueurs déplacent les unités individuellement.

Exception : Un empilement spécial (6.2.0) peut permettre à plusieurs unités de se déplacer comme une seule unité.

- Tracez sur la carte le chemin de déplacement d'une unité à travers des hexagones contigus.
- Les unités ne peuvent pas ignorer un hexagone.
- Une unité doit cesser de se déplacer lorsqu'elle a : soit épuisé sa MA, soit rencontré une condition nécessitant une interruption du mouvement (MH).
- Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une unité ennemie.

Exception : Les unités en mode Exploitation effectuant un overrun (5.3.4b).

- Il n'est pas nécessaire qu'une unité utilise la totalité de sa MA en une seule phase.
- Les unités doivent respecter les limites d'empilement à la fin d'une phase de mouvement ou d'exploitation.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent traverser un seul hexagone ou côté d'hexagone pendant une phase de mouvement ou d'exploitation.

Exceptions : Mouvement Mech Road (7.10.0) et mode Strat (5.5.0).

7.5.1 Éligibilité des mouvements

Au cours d'une Phase de Mouvement amie, le joueur actif peut déplacer un nombre quelconque de ses unités si l'unité est en mode Strat, Tac et PA. Pendant une Phase de Mouvement amie, un joueur ne peut pas déplacer une unité qui est

a) marquée avec un marqueur CR (5.8.0)

Important : un joueur peut retirer le marqueur et ensuite se déplacer.

b) En mode exploitation (5.3.0).
c) En mode MR (5.4.0).
d) Une unité de classe Mech avec une valeur de carburant de zéro (16.4.3).
e) Marquée avec un marqueur de construction (17.3.0).

- Pendant une Phase d'Exploitation amie, le joueur ne peut déplacer ses unités qu'en mode Exploitation.

Important : les unités en mode MR peuvent entrer en mode Exploitation et se déplacer également pendant une phase d'exploitation amie.

7.5.2 Ordre des mouvements

Pendant la phase de mouvement, l'ordre des mouvements est déterminé par le mode dans lequel l'unité se trouve et ensuite par le type de mouvement que l'unité utilisera. Les joueurs doivent suivre l'ordre de mouvement ci-dessous :

1) Unités en mode Strat.
2) Unités en mode Tac (5.1.0).

2a) Unités de classe Mech utilisant le mouvement routier Mech (7.10.0).

2b) Toutes les unités utilisant le mouvement hors route (7.11.0).

3) Unités en mode PA (5.2.3).

Important : Pendant une phase d'exploitation amie, les unités en mode exploitation se déplacent en suivant la procédure décrite au point 5.3.4.

Exemple de movement:

1) Le CCA/1/4A est en mode Strat. Il doit se déplacer en premier. Le joueur déplace cette unité le long de la route principale de 1406 à 1907. Comme les deux unités de l'hexagone 1607 sont des unités à pied, le CCA/1/4A peut les traverser sans pénalité (l'empilement dans ce cas ne s'applique pas pendant le mouvement). De plus, l'unité allemande ne peut pas observer le CCA/1/4A pendant sa phase de mouvement.
2) Le joueur doit ensuite déplacer les unités Mech en mode Tac en utilisant le mouvement routier Mech. Il déplace le CCA/2/4A de l'hexagone le long de la route principale jusqu'à 1406 puis jusqu'à 1807.

L'unité peut traverser l'hexagone 1607 en ignorant les unités à pied. L'unité doit arrêter son mouvement en raison du CCA/1/4A en 1907 (les unités Mech ne peuvent pas dépasser ou s'empiler avec des unités Mech en mode "Strat").

3) Le joueur doit maintenant déplacer toutes les unités en utilisant le mouvement hors route. Le joueur déplace le 2/397/100 Inf Bn. vers les hexes 1707, 1807 et 1906. L'unité dépense un total de 5 MP.

(2 MP pour entrer en 1707 puis 1807 le long de la route principale, puis +1 MP pour traverser le ruisseau et 2 MP pour entrer en 1906 (forêt)). Il déplace ensuite le 1/397/100 Inf Bn. vers l'hex 1907 au coût de 3 MP. Comme le Bn. Inf. est une unité à pied, il peut se déplacer librement dans l'hexagone 1807 contenant le CCA/2/4A et s'empiler avec une unité de Mech en mode Strat.

4) Enfin, le joueur déplace toutes les unités en mode PA. Les CCA/3/4A et 25/4A sont tous deux en mode PA. Le joueur les déplace vers l'hexagone 1606 où elles doivent arrêter leur mouvement car elles sont adjacentes à une unité ennemie.

7.6.0 Modification de la capacité de mouvement (MA)

Certaines conditions ou événements peuvent réduire, stopper ou augmenter la MA d'une unité.

7.6.1 Réductions de la MA d'une unité

Des conditions ou des événements peuvent réduire la MA d'une unité.

- Lors de la division de la MA d'une unité par un dénominateur, le joueur arrondit toujours les fractions à l'entier supérieur.
- Les joueurs doivent déterminer les réductions dans l'ordre indiqué aux points 7.6.1a à 7.6.1f.

7.6.1a MA et carburant

Une situation en carburant faible ou nulle réduit la MA disponible d'une unité de classe Mech.

- Les joueurs doivent suivre les procédures décrites au point 16.4.5 pour déterminer la MA disponible d'une unité Mech.

7.6.1b Augmentation de la MA d'une unité

Après avoir appliqué les modifications pour le carburant (7.6.1a) et avant d'appliquer les réductions en 7.6.1c et 7.6.1d. le joueur augmente la MA d'une unité (arrondie à l'entier supérieur) si l'unité :

a) Est en mode Strat (5.5.0).
b) Est dans une période de bonus MR (5.4.4).
c) Est une unité à pied répondant à toutes les exigences de la section 7.6.2.
d) Reçoit un bonus de déplacement dû à un leader. (23.2.1a).

Important : le bonus du leader est cumulable avec l'augmentation de la MA en mode Strat ou de la période de bonus MR.

Exemple : Une formation sort du mode MR pour entrer en mode Exploitation pendant la phase d'exploitation. Le leader de la formation est actif et est empilé avec le QG de la formation. Le joueur effectue un jet de dé dans la table déterminant le bonus reçu en carburant et obtient un 6. La MA des unités gagne +3 pour chaque unité et +1 grâce au leader. Une unité de cette formation avec une MA de 12 aurait 8 MP ((12+3+1)÷2 = 8) pendant cette phase d'exploitation.

7.6.1c MA réduite de moitié

Réduire de moitié la MA d'une unité si celle-ci est soumise à l'une des conditions suivantes :

a) OoS
b) OoC
c) Niveau de fatigue 1
d) Les unités en mode Exploitation se déplaçant dans une phase d'exploitation pendant un tour du matin ou de l'après-midi.

7.6.1d MA réduite au quart

Réduire la MA au quart si :

a) Si au moins deux conditions de réduction de moitié de la MA visées au point 7.6.1c s'appliquent simultanément.
b) Le niveau de fatigue est 2.

Important : ne jamais réduire la MA d'une unité en dessous du quart de sa MA de base en raison des conditions énumérées aux points 7.6.1c et 7.6.1d, même si l'unité est soumise à trois des conditions ci-dessus ou plus.

7.6.1e MA et conditions du terrain

Après avoir appliqué les modifications énumérées aux points 7.6.1a à 7.6.1d, un joueur doit modifier la MA d'une unité en raison des conditions du terrain.

Humide:

a) Les unités de classe Mech soustraient deux à leur MA modifiée, à moins qu'elles ne se déplacent en mouvement Mech uniquement sur des routes principales ou secondaires.
b) Il n'y a aucun effet sur les unités de la classe Leg.

Neige:

a) Les unités de classe Mech divisent leur MA modifiée par trois si elles n'utilisent pas le mouvement routier Mech sur les routes principales ou secondaires.
b) Les unités de classe Mech soustraient un MP de leur MA modifié lorsqu'elles utilisent le mouvement routier Mech uniquement le long des routes principales ou secondaires.
c) Les unités à pied divisent leur MA modifiée par trois si elles ne se déplacent pas entièrement le long de routes principales ou secondaires.

Boue:

a) Les unités de classe Mech divisent leur MA modifiée par deux si elles n'utilisent pas le mouvement routier Mech entièrement le long des routes principales ou secondaires.
b) Les unités à pied divisent leur MA modifiée par deux si elles ne se déplacent pas entièrement le long des routes principales ou secondaires.

Remarque : *les conditions peuvent augmenter ou diminuer le coût en MP pour certains types de terrain. Les règles des scénarios peuvent réduire davantage la capacité d'une unité à effectuer un mouvement.*

Exemple : En raison d'un faible niveau de carburant, toutes les unités de la formation ont une MA de 6. Le sol est actuellement boueux. Toutes les unités de la formation sont en mode Tac. Aucune unité n'est adjacente ou observée par des unités ennemies.

- La première unité que le joueur souhaite déplacer est une unité d'artillerie automotrice (SPA) en batterie avec une MA imprimée de 6. Comme la MA imprimée de l'unité ne dépasse pas le résultat de la MA obtenue sur le tableau des niveaux de carburant, l'unité conserve sa MA imprimée. Le joueur décide de déplacer l'unité le long d'une route principale en utilisant le mouvement sur route Mech. En consultant la table des effets du terrain de mouvement, le joueur détermine qu'une unité Mech se déplaçant sur une route principale en mode Tac paie un demi PM par hex. Ainsi l'unité peut se déplacer jusqu'à 12 hexes le long d'une route principale.
- La deuxième unité de la formation que le joueur souhaite déplacer est une unité Mech (MA de 12) en mode Tac, actuellement dans un hexagone de terrain clair, en utilisant un mouvement hors route. La MA de base de l'unité est de 6 (en raison d'un manque de carburant). Le joueur divise ensuite la MA modifiée de l'unité par 2 pour les conditions de boue, ce qui donne à l'unité 3 MP à dépenser. Le joueur souhaite déplacer l'unité dans un hex de forêt (4 PM). Normalement, l'unité ne peut pas entrer dans l'hexagone de forêt, cependant, en raison de la règle du mouvement minimum (7.3.1), elle peut se déplacer d'un hexagone. L'unité entre dans l'hexagone de forêt, terminant son mouvement pour cette phase.

- La troisième unité est une unité à pied (MA=6) rattachée à la formation Mech. L'unité est sous un marqueur "Fatigue-2" et le joueur souhaite déplacer l'unité à pied dans un hexagone qui ne se trouve pas le long d'une route. La MA modifiée de l'unité à pied est de 1 (6÷4 (Fatigue-2) = 1,5, arrondie à l'entier supérieur = 2÷2 (conditions de boue) = 1).

7.6.1f Mouvement pendant la nuit

Les GT de nuit ont un effet sur le coût de la MP d'une unité si :

- Les unités de classe Mech qui n'utilisent pas le mouvement par route Mech entièrement sur routes principales ou secondaires dépensent un MP supplémentaire pour chaque hexagone pénétré.
- Les unités à pied dépensent un MP supplémentaire par hex, sauf si elles se déplacent entièrement le long d'une route (y compris les chemins et les RR).

7.6.2 Unités à pied et routes

Les unités à pied ne peuvent pas se déplacer en utilisant le mouvement routier Mech, cependant, elles bénéficient d'un bonus en se déplaçant le long des routes.

- Les unités à pied paient un MP par hexagone lorsqu'elles entrent dans un hexagone à partir d'un hexagone adjacent relié par n'importe quel type de route (y compris les pistes et les RR).

Important : Les unités à pied n'ont pas besoin de commencer ou de finir dans un hexagone de route, ni de se déplacer entièrement le long d'un hexagone de route pour bénéficier de cet avantage.

- Les unités à pied ignorent les coûts supplémentaires de MP pour la traversée de tout type de rivière ou de ruisseau si elles utilisent un pont.
- Les unités à pied dépensent un PM supplémentaire si elles utilisent un gué pour traverser un type de rivière quelconque.
- Un joueur peut augmenter de 2 MPs la MA d'une unité à pied si l'unité :
  a) Est en mode Tac.
  b) Est en GenS et est commandée.
  c) Commence son déplacement sur une route principale ou secondaire et se déplace entièrement le long des routes principales ou secondaires.
  d) Ne commence, ne se déplace ni ne termine son mouvement à proximité d'une unité ennemie.
  e) N'est pas observée par une unité terrestre ennemie à tout moment pendant la phase de mouvement en cours.

7.7.0 Interruption des mouvements

Une unité doit immédiatement interrompre son mouvement si elle entre dans un hexagone soumis à une MH. Une MH se produit si l'un des cas énumérés ci-dessous s'applique.

Important : le joueur adverse doit démontrer l'existence de conditions générant une MH pour imposer un tel arrêt aux unités du joueur en mouvement.

7.7.1 Artillerie

Une unité rencontre une MH si elle entre dans un hexagone sans MCT, c'est-à-dire :

1) Adjacent à un hexagone avec au moins deux pas d'unités ennemies qui ne sont ni de l'artillerie ni un QG ; et
2) L'hexagone concerné est à portée d'une unité d'artillerie ennemie approvisionnée en munitions et dotée d'un symbole sous forme d'un hexagone rouge.

Important : Ne traitez pas les unités allemandes de DCA lourde comme des unités d'artillerie lorsque vous utilisez cette règle.

7.7.2 AT/Flak lourde

Une unité doit stopper son mouvement lorsqu'elle entre dans un hexagone non MCT adjacent à une unité lourde ennemie antichar ou de Flak de n'importe quelle taille dotée d'un symbole rouge.

7.7.3 Ouvrages fortifiés

Une MH se produit chaque fois qu'une unité se déplace dans un hexagone adjacent à une unité ennemie installée dans un ET, un Fort ou une zone fortifiée. (Mais pas pour un IP).

Il y a un MH quelque-soit le type de terrain de l'hexagone dans lequel on entre et le nombre de steps ennemis.

Exceptions:

3) Les unités soumises à un overrun ne génèrent pas de MH contre les unités qui réalisent l'overrun, bien que d'autres hexes contenant des unités ennemies puissent toujours générer un MH (5.3.4b).
4) Les CDO peuvent tenter de se déplacer à travers des hexagones contenant des MH (4.6.6).
5) Les Forts n'exigent pas qu'une unité soit présente dans l'hexagone, le fort lui-même génère le MH.

7.7.4 Interdiction au sol

Chaque camp peut affecter des points aériens (AP) aux missions d'interdiction au sol (GI) (20.3.0). Un MH se produit immédiatement si une unité subit des pertes de pas ou des résultats de fatigue résultant de GI ennemies. Cette MH se produit dans l'hex cible où l'interdiction a eu lieu (20.3.2).

7.7.5 Restriction de mouvement dû au manque de ravitaillement (GenS)

Une unité ne peut pas pénétrer dans un hexagone si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement (GenS) (15.2.0 & 15.5.0) dans un hexagone se trouvant dans un rayon de trois hexagones d'une unité ennemie (c'est-à-dire deux hexagones d'écart entre les 2 unités).

Exception : Les unités CDO et les unités bénéficiant d'une période de bonus MR sont exemptées de la restriction ci-dessus.

Important : Cette règle ne s'applique pas aux unités qui avancent ou qui reculent après un FS ou un GA (11.6.0, 11.7.0, 13.11.0 & 13.12.0).

- Une unité qui commence une Phase de Mouvement amie dans une situation où elle ne peut pas tracer une ligne vers sa source de ravitaillement (PSS)peut se diriger vers cette source d'approvisionnement amie en violation de cette règle.
- Une unité marquée OoS ne peut pas entrer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie.

Exception : Les unités CDO et les unités en période de bonus MR sont exemptées de la restriction ci-dessus.

Note du concepteur : *Il s'agit d'un élément clé du système* **GOSS.** *Les joueurs ne peuvent pas avancer, bon gré mal gré, des unités derrière les lignes ennemies sans s'assurer qu'ils sont en mesure de maintenir leurs lignes d'approvisionnement. Vous constaterez que, contrairement à d'autres jeux, vos troupes de carton sont tout à fait conscientes de la précarité engendrée par le manque de ravitaillement. L'exception pour les unités en progression/retraite permet aux troupes de prendre le terrain sur lequel elles se sont battues au petit risque de n'être temporairement qu'à un seul hexagone en dehors du ravitaillement normal. Les unités en mode MR embarquent du ravitaillement pendant la période où elles ont été retirées du front et sont prêtes pour une pénétration en profondeur des lignes ennemies, mais même ce ravitaillement supplémentaire est consommé au bout de deux jours.*

7.8.0 Unités adjacentes ennemies

- Les unités à pied dépensent un MP supplémentaire lorsqu'elles entrent dans un hexagone adjacent à au moins une unité ennemie.
- Les unités de classe Mech dépensent deux MP supplémentaires lorsqu'elles entrent dans un hexagone adjacent à au moins une unité ennemie.

Important : la présence de plusieurs unités ennemies n'augmente pas ce coût.

Une unité ne paie pas de coût supplémentaire si :

a) L'unité se déplace en devenant adjacente à une unité ennemie pendant une Phase d'Exploitation amie et l'hexagone dans lequel l'unité entre est MCT.
b) Pendant une Phase de Mouvement Ami ou d'Exploitation si les seules unités ennemies adjacentes sont des blindés ; et
1) L'hexagone dans lequel on entre contient est de type MCT ; et,
2) L'hexagone dans lequel on entre n'a pas de route de quelque type que ce soit qui le relie à l'hexagone occupé par l'ennemi.
c) L'unité est une unité CDO et l'hexagone dans lequel elle entre est de type MCT.

Important : les unités ont des restrictions supplémentaires lorsqu'elles se déplacent de façon adjacente aux unités ennemies pendant les GT de repos (3.5.3).

7.9.0 Hexagones avec ET 3/Forts/Zones fortifiées

Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone adjacent à un ET-3/ ou un Fort/ ou une Zone Fortifiée intacte occupé par l'ennemi directement depuis un autre hexagone adjacent à cet ET-3/ ou cette Zone Fortifiée/ou Fort. Les règles des scénarios peuvent ajouter d'autres restrictions.

- Au moins un step d'une unité qui ne soit pas un QG/batterie d'artillerie doit occuper une zone ET-3 ou Fort pour bénéficier de cet avantage. Les Forts n'ont pas besoin d'avoir une unité dans l'hexagone. Le Fort génère lui-même le MH.

7.9.1 Mouvement et hexagons avec une zone fortifiée

Chaque scénario désigne le camp propriétaire d'une Zone Fortifiée. Le camp propriétaire et le camp adverse subissent tous deux des pénalités de mouvement lorsqu'ils pénètrent ou traversent des Zones Fortifiées intactes.

7.9.1a Zones fortifiées et unités Mech

Les unités Mech appartenant au camp qui possède la Zone Fortifiée doivent payer deux MP supplémentaires pour entrer dans un hexagone contenant une Zone Fortifiée intacte sauf si elles se déplacent sur une route.

7.9.1b Zones fortifiées et unités ennemies

Toutes les unités du camp adverse considèrent un hexagone de Zone Fortifiée intacte de l'ennemi comme un hexagone de terrain escarpé pour le mouvement et la détermination de la ligne de ravitaillement.

- Les routes n'annulent pas cet effet.
- Par contre les limites d'empilement des terrains escarpés ne s'appliquent pas.

Important : Ne plus considérer les Zones Fortifiées détruites comme des hexagones de Zone Fortifiée (17.4.1f).

7.10.0 Mouvement sur route des unités mécanisées (Mech)

Important : Traitez les unités à pied transportées par camions ou qui utilisent les moyens de transport inhérent aux Alliés comme des unités de classe Mech pour les besoins du mouvement.

Le mouvement sur route des Mech permet aux unités de cette classe de se déplacer en utilisant le tarif des mouvements routiers spécifiques aux Mech. Les unités Mech en mode Exploitation et Tac peuvent se déplacer en utilisant un mouvement routier. Les unités Mech en mode Strat doivent obligatoirement utiliser un mouvement routier.

Important : Les unités spécifiques de classe Mech à l'arrêt (6.5.0) n'affectent pas le déplacement sur route des Mech, bien qu'elles comptent pour les limites d'empilement maximum dans un hex à la fin du mouvement.

- Une unité Mech qui est en violation des règles d'empilement ou qui est empilée avec une autre unité de classe Mech pour laquelle il n'y a pas d'empilement spécifique ne peut pas utiliser le mouvement routier Mech pendant la phase en cours (7.10.3).

Exception : Les unités empilées au titre de l'empilement spécial (6.2.0) ne comptent pas lorsqu'il s'agit de déterminer si une unité Mech peut se déplacer sur route en raison de l'empilement de plus d'une unité de classe Mech.

- Deux Mech Co avec un pas chacune qui commencent la Phase de Mouvement empilées ensemble peuvent être traitées comme une seule unité pour se déplacer sur une route (y compris les unités en mode Strat.) Traitez-les comme deux unités pour toutes autres fins.
- Unités Mech se déplaçant sur route :
  a) Ne dépensent pas de MP supplémentaire lorsqu'elles utilisent un pont pour traverser un fleuve ou un cours d'eau, quel qu'il soit.
  b) Peuvent commencer et/ou terminer leur mouvement à proximité d'unités ennemies.

Exception : Unités en mode Strat (5.5.0).

  c) Dépensent des MP en fonction du type de route que l'unité utilise pour entrer dans un hex.
  d) Sont soumis à des restrictions d'empilement pour les déplacements sur les routes (7.10.3).
- Unités utilisant le mouvement routier Mech
  a) Doivent commencer une Phase d'Exploitation ou de Mouvement dans un hexagone contenant une route ou un hexagone de terrain clair seulement si le sol est sec.

Important : Les unités de chars lourds ou super lourds qui utilisent un mouvement mécanisé de type routier ne peuvent pas entrer ou sortir d'un hexagone de terrain escarpé en suivant un chemin.

  b) Doivent se déplacer entièrement le long d'hexagones de route contigus à travers des côtés d'hexagone reliés par une route.
  c) Lorsque le sol est sec, traiter les hexagones de terrain clair comme des hexagones de route. Le coût en MP est de 1,5 MP pour entrer dans un hexagone de terrain clair.
- Les unités en mode Tac ou Exploit utilisant des hexes de terrain clair comme routes peuvent ignorer la restriction d'empilement des mouvements routiers des unités Mécas (7.10.3) et les pénalités de PM pour entrer dans un hex contenant une unité de classe Mécas..

Important : les unités en mode Strat ont des restrictions d'empilement supplémentaires (5.5.5).

7.10.1 Intersections

Une unité ne peut passer d'une route à une autre (dans la même phase) que dans les hexes où les deux symboles de route se croisent ; il ne suffit pas que les routes existent simplement dans l'hex.

Exception : Si une unité de classe Mech utilisant le mouvement routier Mech entre dans un hex de terrain clair par temps sec contenant une ou plusieurs routes, le joueur peut dépenser 1,5 MP (7.10.0) pour entrer dans l'hex puis en sortir par n'importe quelle route qui existe dans l'hex.

***Note du concepteur** : contrairement aux autres jeux, dans celui-ci, vous ne pouvez pas sauter sur une autre route s'il n'y a pas de liaison routière entre les deux.*

7.10.2 Ponts

Les unités utilisant le mouvement routier Mech peuvent traverser les ruisseaux et les rivières en utilisant un pont ou un gué.

- Si elles utilisent un pont, il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser une rivière.
- Si elles utilisent un gué, l'unité paie le coût du gué en plus du coût de l'entrée dans l'hexagone par une route.
- Certaines unités blindées peuvent provoquer l'effondrement d'un pont et donc ne pas pouvoir utiliser ce pont (17.3.2a). Les ponts enjambant les ruisseaux ne peuvent pas s'effondrer.

Important : les ponts existent partout où un type de route quelconque traverse un cours d'eau/une rivière, même s'il n'est pas indiqué sur la carte.

7.10.2a Embouteillage des ponts

Certains scénarios utilisent les règles d'embouteillage sur les ponts.

- Pendant les Phases de Mouvement et d'Exploitation, lorsqu'une unité utilise le mouvement routier Mech pour traverser un pont, le joueur propriétaire de l 'unité doit immédiatement placer un marqueur d'embouteillage de pont dans un hex adjacent au pont, le 12 pointant vers le côté d'hex que le pont traverse.
- Lorsque les unités se déplacent sur le pont, ajustez le marqueur pour indiquer le nombre d'unités qui peuvent encore traverser le pont.
- Après le passage de la 13ème unité Mech, retournez le marqueur du côté « pont bloqué ».
- Aucune autre unité utilisant le mouvement routier des Mech ne peut traverser ce pont pendant la phase actuelle. Retirez le marqueur à la fin de la phase.

Exemple : Utilisez les marqueurs "as de pique" pour suivre le nombre d'unités entrant sur le pont entre 2 numéros indiqués sur le marqueur (c'est-à-dire que lorsque 3 unités mécas ont traversé le pont, le joueur place sur le marqueur d'embouteillage du pont 2 marqueurs d'as de pique)

7.10.3 Empilement pendant les mouvements routiers

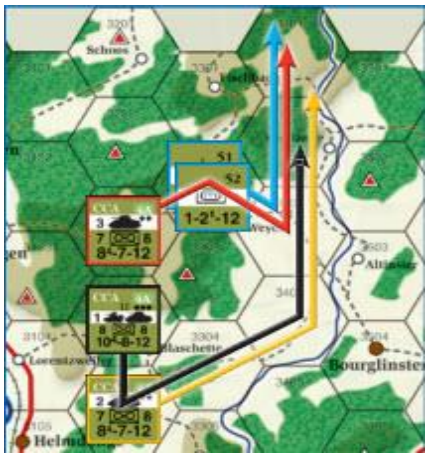
Important : les unités en mode Strat ont des restrictions supplémentaires (5.5.4).

Le nombre d'unités de classe Mech dans un hexagone peut restreindre le mouvement routier.

Exception : Les unités empilées en utilisant un empilement spécial (6.2.0) ou deux Mech Co. se déplaçant ensemble ne comptent pas dans la détermination de l'empilement des mouvements routiers des Mech.

- Unités utilisant le mouvement routier Mech :
  a) Peuvent entrer dans un hexagone contenant une unité de classe Mech en dépensant deux MP en plus des MP dépensés pour entrer dans l'hexagone. L'unité en mouvement doit terminer son mouvement dans cet hexagone.
  b) Peuvent entrer dans un hexagone avec plus d'une autre unité Mech si les unités de classe Mech dans l'hexagone sont qualifiées pour un empilement spécial (6.2.0), de sorte qu'à la fin de la phase actuelle il n'y a que deux unités de classe Mech dans l'hexagone.
  c) Si les unités ne peuvent pas se qualifier pour le point (b), une

unité de classe Mech ne peut pas entrer dans un hexagone contenant plus d'une unité de classe Mech.



Exemple : Pendant le Segment de Mouvement Routier Mech, le joueur allié souhaite concentrer le CCA dans l'hexagone 3402.

1) Il déplace les 2 compagnies de génie blindé en 3302 (en utilisant 6.2.2) vers l'hexagone 3403 (1 MP), puis passe sur le chemin de terre en quittant l'hexagone vers le nord (1,5 MP), puis en 3402 (1,5 MP), puis en 3401 (1,5 MP) pour un coût total de 5 MP.

2) Il déplace ensuite le CCA 3 de l'hexagone 3203 vers 3302 (1,5 MP), puis vers 3403 (1 MP), puis passe sur le chemin de terre quittant l'hexagone vers le nord (1,5 MP), puis vers 3402 (1,5 MP), puis vers l'hexagone 3401 (1,5 MP, plus 2MP pour entrer dans

un hexagone contenant une unité de classe Mech). Même s'il y a déjà 2 unités de classe Mech dans l'hexagone, il peut entrer dans l'hexagone en indiquant qu'une des compagnies de génie blindé est maintenant attachée à la CCA 3. Coût total des MP= 9.

3) Il déplace ensuite le CCA 2 en 3304 (1,5 MP) puis en 3404 (1 MP), puis en 3403 (1 MP) puis bascule sur le chemin de terre en quittant l'hexagone au nord

(1.5 MP), puis en 3402 (1,5MP), puis dans 3401 (1,5 MP plus 2 MP pour entrer dans un hexagone contenant une unité de classe Mech). Même s'il y a déjà 2 unités de classe Mech présentes dans l'hexagone, il peut entrer dans l'hexagone en indiquant que l'autre compagnie de génie blindée est maintenant rattachée à la CCA 1. Coût total des MP : 10.

4) Il se déplace ensuite le CCA 1 vers 3205 (1,5 MP), puis vers 3304 (1,5 MP), puis vers 3404 (1 MP), puis vers 3403 (1 MP), puis se dirige vers le chemin de terre en quittant l'hexagone au nord (1,5 MP) puis en 3402(1.5MP). L'unité ne peut pas entrer dans l'hexagone 3401 car il y a déjà 2 unités Mech dans l'hexagone.

7.11.0 Mouvement non routier

Les unités doivent être en mode Tac ou Exploit pour utiliser le mouvement non routier. Pour utiliser le mouvement non routier :

- Les unités peuvent commencer et/ou terminer leur mouvement en étant adjacentes à des unités ennemies.
- Toutes les unités doivent payer le coût du terrain le plus cher présent lors de l'entrée dans un hexagone.
- Les unités à pied peuvent utiliser des unités du génie pour réduire le coût en MP de la traversée d'un cours d'eau/rivière et peuvent traverser les grands fleuves et les rivières majeures non pontées/sans gué si elles sont transbordées par des unités du génie (17.2.0).
- Les unités de classe Mech ne peuvent traverser les rivières qu'à gué et/ou par des ponts. Lorsqu'on utilise un pont, il faut le considérer comme un gué pour les besoins des coûts de mouvement.

Important : les unités de classe Mech peuvent traverser les ruisseaux en payant le coût du mouvement lié au côté d'hexagone indiquant le ruisseau.

7.11.1 Terrain escarpé

Le terrain escarpé représente un terrain difficile qui constitue un obstacle au mouvement et limite l'empilement.

- Les unités qui entrent ou sortent d'un hex de terrain escarpé (TEC) en effectuant un mouvement non routier subissent des pénalités de mouvement et sont soumises à un empilement réduit lorsqu'elles sont en terrain restreint (6.4.0).

7.11.2 Éviter les pénialités de terrain escarpé

Les unités peuvent éviter de payer la pénalité pour entrer dans un terrain escarpé si elles sont des unités utilisant le mouvement routier Mech.

Exception : Les chars lourds/super-lourds ne peuvent pas utiliser les chemins de terre/les voies de chemin de fer traversant un terrain escarpé (7.10.0).

- Les unités qui entrent dans un hex de terrain escarpé par un côté d'hex relié à une ligne de contour hachurée de terrain escarpé ne subissent aucune pénalité de mouvement (elles se déplacent parallèlement à l'obstacle).
  a) Cette unité peut continuer à se déplacer sans pénalité si elle suit la ligne hachurée (comme une route) lorsqu'elle sort de l'hexagone.
  b) Si plusieurs lignes hachurées existent dans un hexagone, une unité ne peut utiliser que la ligne hachurée qu'elle a utilisée pour entrer dans l'hexagone afin d'éviter la pénalité pour sortir de l'hexagone. Les unités qui commencent leur mouvement dans l'hexagone peuvent sortir de l'hexagone sans pénalité en utilisant l'une des lignes hachurées de l'hexagone.
  c) Les unités à pied qui suivent n'importe quel type de route en entrant et/ou en sortant d'un hex de terrain escarpé (7.6.2) ne subissent pas la pénalité de terrain escarpé.

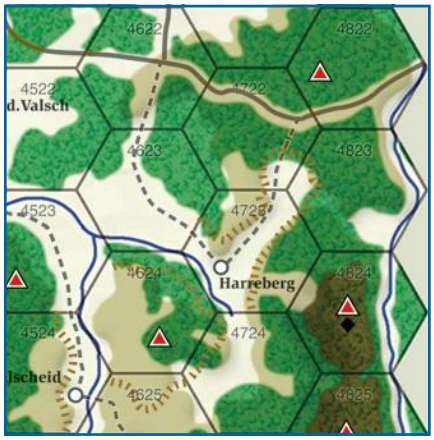
7.11.3 Pénalité pour terrain escarpé

Important : Les unités d'artillerie tractées et les unités automotrices d'artillerie (en batterie ou non) ne peuvent pas entrer dans un hexagone escarpé, sauf si elles utilisent le

mouvement routier Mech. Les unités d'artillerie tractées qui se déplacent d'un seul hexagone alors qu'elles sont en batterie ne peuvent pas entrer dans un hexagone de terrain escarpé.

Les unités qui ne répondent pas aux exigences de la règle 7.11.2 et qui utilisent des moyens de transport non routiers appliquent les pénalités suivantes :

- Les unités de classe Mech doivent dépenser toute leur MA pour entrer ou sortir d'un hexagone escarpé.
- Les unités à pied doivent dépenser un MP supplémentaire pour entrer et/ou sortir d'un hexagone escarpé.



Exemple : Une unité se déplaçant de l'hexagone 4623 pourrait entrer dans 4723 et sortir de 4723 à 4722 sans payer la pénalité pour hexagone escarpé. Si elle tente de sortir de 4723 par un autre côté d'hexagone, elle doit payer la pénalité pour hexagone escarpé.

Une unité peut se déplacer de l'hexagone 4823 à l'hexagone 4723 et sortir de l'hexagone 4723 à l'hexagone 4724 sans la pénalité de terrain escarpé. Si elle tente de sortir par l'hexagone 4723 vers un autre hexagone, elle subit la pénalité de terrain escarpé.

7.11.4 Talus de chemin de fer

Traiter les hexagones de talus comme des terrains escarpés pour les mouvements uniquement.

- Traitez les symboles de talus de la même manière que les symboles de terrain escarpé.
- Utilisez les règles d'empilement des terrains non escarpés.

7.12.0 Changement de catégorie de mouvement

Ces règles s'appliquent à toutes les unités qui passent du statut d'unités mécanisées au statut d'unités à pied/statique et réciproquement. L'embarquement et le débarquement (sur/des camions) ont toujours lieu pendant une phase de mouvement ami.

- Les unités qui montent ou descendent (des camions) dépensent la moitié de leurs MP disponibles pour cette phase de mouvement.
- Les unités à pied peuvent embarquer en utilisant les capacités de transport alliées (TP) ou inhérentes aux unités.
- Les unités statiques se déplacent en utilisant uniquement les TP.
- Les unités d'infanterie de classe Mech peuvent être démontées. Lorsqu'elles sont démontées, elles deviennent des unités à pied.

Important : les unités peuvent monter ou descendre des moyens de transport et se scinder en compagnies pendant la même Phase de Mouvement pour un coût total correspondant à la moitié de la MA de l'unité.

Note : *Les différents modules de jeu peuvent fournir des marqueurs spécifiques pour indiquer qu'une unité mécanisée est démontée. Le nombre de marqueurs « dismounted » disponibles n'est pas une limite pour le nombre d'unités qui peuvent être démontées.*

7.12.1 Procédure pour descendre des moyens de transport

Les unités mécanisées d'infanterie ou de génie, toute unité de classe statique et les unités d'infanterie à pied embarquées en camions (TP) /ou un moyen de transport allié inhérent à l'unité peuvent descendre à tout moment pendant la phase de mouvement ami.

- Les unités de classe statique et les unités d'infanterie transportées doivent être en mode Tac pour pouvoir descendre.
- Les unités de la classe Mech doivent être en mode Tac ou PA.
- En mode Tac, une unité ne peut pas avoir dépensé plus de la moitié de son Mech MA modifié avant de descendre.
- Si elle est en mode PA, elle doit descendre avant de se déplacer. L'unité peut alors se déplacer d'un hexagone en utilisant le mouvement PA.
- Les unités non statiques peuvent continuer à se déplacer après être descendue.
- Pour déterminer le nombre de MP restant après être descendu des camions soustraire le nombre de MP dépensés avant le débarquement des camions de trois (ne pas décompter pas le coût de la sortie (7.12.0) avant la soustraction). Le résultat est le nombre de MP restant que l'unité peut dépenser.
- Les unités qui descendent peuvent utiliser le mouvement routier des Mech avant de descendre et continuer à se déplacer en tant qu'unité à pied en utilisant un mouvement non routier. Le mouvement de l'unité doit être complété immédiatement après le débarquement.

Exception : Cette règle est une exception à la section 7.4.0.

- Les unités de classe Mech démontées sont considérées comme des unités à pied pour toutes les utilisations.

Exemple : Une unité transportée dépense 1 MP, puis débarque. Le joueur soustrait 1 MP utilisé avant le débarquement de 3. L'unité maintenant démontée dispose encore de 2 MP. Si l'unité avait dépensé 3 MP ou plus avant de descendre, il lui resterait 0 MP.

Important : N'oubliez pas de réintégrer les TP dans le pool de points TP de l'armée alloués à la motorisation. Les TP restitués ne sont pas disponibles pour la motorisation avant le début de la prochaine phase de mouvement ami.

Important : les unités qui descendent ne changent pas le nombre d'unités Mech dans une formation (pour des raisons de carburant) avant le début du GT suivant.

7.12.1a Effets après être descendu de transport

Les unités de classe Mech démontées fonctionnent exactement comme des unités à pied du même type. Modifiez les unités de classe Mech démontées comme suit :

- Elles ont un MA de 6.
- Soustraire un de tous les facteurs de combat, et des facteurs de blindage / AT. Les facteurs d'attaque et de défense ne peuvent jamais être inférieurs à un. Les facteurs de blindage/AT ne peuvent jamais être inférieurs à zéro.
- Les unités d'infanterie blindée démontées ne sont pas considérées comme blindé mixte lorsqu'elles sont la cible d'une mission FS.

7.12.2 Procédure pour embarquer dans un transport

Un joueur peut réembarquer des unités de classe Mech qui sont à pied et charger des unités statiques et des unités à pied à tout moment pendant une Phase de Mouvement amie. Pour être éligible, une unité doit:

a) Être en mode Tac et ne pas avoir dépensé plus de la moitié de sa capacité de mouvement modifiée.
b) Doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement Mech jusqu'au QG de qui elle dépend.
c) Etre commandée.
d) Ne pas être fatiguée (niveau 1 ou niveau 2).
e) Ne pas être sur un terrain interdit à une unité Mech.

Exception : Les unités dans un hex interdit à une unité de classe Mech peuvent embarquer s'il y a une route principale ou secondaire dans l'hex.

- Si l'unité en train d'être embarquée est une unité de classe Mech démontée, retirez le marqueur « dismounted » ou, dans le cas d'une compagnie initialement motorisée, remplacer l'unité à pied par son unité de classe Mech correspondante.
- Si l'unité en train d'embarquer est une unité à pied utilisant le transport inhérent allié ou un TP, placez un marqueur d'unité motorisée sur l'unité.
- L'unité assume immédiatement la valeur en carburant du QG qui la commande.
- Si l'unité n'a pas bougé avant d'être chargée, elle peut se déplacer jusqu'à la moitié de la capacité de mouvement d'une unité de classe Mech.

Important : si le QG commandant l'unité dispose de peu ou pas de carburant l'unité ne peut dépenser que la moitié de la valeur du carburant disponible pour le QG. Ceci est vrai même si le joueur a choisi l'option 2 (16.4.5b).

- Si l'unité s'est déplacée avant d'embarquer, le joueur ajoute six au nombre de MP déjà dépensés et soustrait ce total de la valeur du carburant de son QG supérieur. Le résultat est le nombre de MP que l'unité peut dépenser. L'unité peut alors continuer à se déplacer (y compris les unités utilisant le mouvement routier Mech) comme une unité de classe Mech. Il s'agit d'une exception à la section 7.4.0. Poursuivre et terminer le mouvement d'une telle unité immédiatement après son embarquement.

Exemple : Une unité à pied dépense 3 MP pour se déplacer en tant qu'unité à pied et entre dans un hexagone contenant une route principale. Le QG supérieur de l'unité a une valeur de carburant de 10 MP. Le joueur ajoute les 3 MP à 6 et soustrait le total 9 de 10, ce qui donne 1 MP restant. Le joueur peut déplacer l'unité de deux hexagones le long d'une route principale en utilisant le mouvement routier Mech.

Important : les unités qui embarquent pendant un tour de joueur ne comptent pas dans le nombre d'unités Mech éligibles pour se déplacer en utilisant 16.4.5b jusqu'au début du prochain tour de jeu.

7.12.3 Motorisation

Les joueurs peuvent motoriser (monter) des unités à pied ou statiques en utilisant les moyens de transport décrits dans cette section.

7.12.3a TP de l'armée

Les unités à pied et statiques peuvent se déplacer en utilisant les TP de l'armée affectés à la motorisation.

- Les unités transportées par TP embarquent et descendent en suivant les procédures décrites aux points 7.12.1 et 7.12.2.
- Chaque TP peut motoriser jusqu'à trois unités de n'importe quelle taille.

Important : chaque unité motorisée compte pour une unité, peu importe si l'unité motorisée est une unité de Bn., Co. ou Z-step. Les unités utilisant des règles d'empilement spéciales (6.2.0) comptent pour une unité à cet effet.

- Les TP peuvent motoriser tout type d'unité à pied, des unités AT/Flak statiques et les unités d'artillerie indiquées comme transportables (4.3.3).

Important : les TP ne peuvent pas transporter des unités d'artillerie hippomobiles.

- Les unités transportées par TP sont considérées comme des unités de classe Mech à toutes fins (**Exception :** 7.12.4). Elles ont une MA Mech de 12.

7.12.3b Transport inhérent des alliés

Chaque division alliée dispose de moyens de transport inhérent pour transporter des unités d'infanterie.

- Les joueurs peuvent utiliser le transport inhérent aux Alliés pour déplacer des unités d'infanterie à pied subordonnées au QG de cette division (assignées et/ou attachées).
- Chaque QG de division peut motoriser trois unités subordonnées.

Important : chaque unité motorisée compte pour une unité, peu importe si l'unité motorisée est un Bn ou une Co.

- Les unités, transportées par le transport inhérent des Alliés, embarquent ou descendent en suivant les procédures décrites aux points 7.12.1 et 7.12.2.
- Traiter les unités motorisées utilisant le transport inhérent des Alliés comme des unités de classe Mech à toutes fins (**Exception :** 7.12.4). Elles ont une MA de 12.
- Le transport inhérent aux alliés ne peut jamais être utilisé comme TP de l'armée.

Important : si un joueur utilise le transport inhérent à une division pour allonger sa ligne de ravitaillement (15.2.4a), cette division n'a plus de moyens disponibles pour transporter des unités.

7.12.4 Mouvements spéciaux

7.12.4a Unités à pied (AT)

Les unités AT avec une MA imprimée de six ou neuf peuvent fonctionner comme des unités de la classe Mech.

- Les unités AT à pied peuvent entrer en mode "Strat and Exploit". Elles sont traitées comme des unités de classe Mech à toutes fins utiles jusqu'à ce que l'unité sorte du mode Strat ou Exploit.

Exception : Limiter les unités AT de la classe Leg à un mouvement d'un hexagone en mode PA.

- Pendant la Phase de Détermination du Mode, un joueur doit déclarer quelles unités AT à pied se déplaceront en tant qu'unités de classe Mech pendant la Phase de Mouvement ami qui suit. Traitez ces unités comme des unités de classe Mech pour les besoins des pénalités de 7.10.3.
- L'unité ne peut pas se déplacer comme une unité de classe Mech et comme une unité à pied dans la même Phase de Mouvement.
- Si l'unité se déplace comme une unité de classe Mech, placez un marqueur d'unité motorisée sur l'unité. Le marqueur reste en place jusqu'à la fin de la phase de mouvement. Il ne s'agit pas d'un embarquement ou débarquement. Il n'y a pas de coût de MP pour embarquer ou débarquer. Les capacités de transport divisionnaire inhérentes ne sont pas utilisées.
- Si l'unité se déplace en tant qu'unité Mech, elle est soumise à la valeur du carburant de son QG supérieur et à toutes les exigences en matière de carburant et autres restrictions applicables aux unités de classe Mech.
- Si elle se déplace en tant qu'unité Mech, elle a une MA de 9.

7.12.4b Unités AT tractées

Les joueurs peuvent choisir de dételer les unités AT de classe Mech tractées.

- Les joueurs doivent prendre la décision de dételer ou atteler les unités AT remorquées avant de déplacer l'unité.
- Une unité AT remorquée ne peut descendre que si elle est en mode Tac ou PA.
- Une unité AT dételée peut entrer en mode PA.
- Les unités AT remorquées s'attellent et se détellent selon les procédures décrites aux points 7.12.1 et 7.12.2.
- Les unités AT dételées sont des unités à pied pour tous les usages et sont soumises à tous les effets démontrés au point 7.12.1a.

Exception : Les unités AT tractées qui sont dételées ne peuvent se déplacer que d'un seul hexagone.

- Les joueurs peuvent faire traverser une rivière à des unités AT à pied.
- Les unités AT démontées ne peuvent avancer après combat que d'un hexagone au maximum.
- Si une unité d'AT à pied bat en retraite pour une raison quelconque, elle subit automatiquement une perte d'un pas. Cette perte de pas ne compte pas dans la perte de pas maximale.

7.12.4c Unités de génie alliées

Les unités de génie alliées sont normalement des unités à pied.

(Exception : unités blindées de génie alliées)

Cependant, chaque unité à pied de génie alliée dispose d'une capacité de transport inhérente. Les joueurs ne peuvent pas transférer cette capacité à d'autres unités.

- Les unités alliées de génie à pied peuvent embarquer et descendre en suivant les procédures décrites aux points 7.12.1 et 7.12.2.
- Les unités alliées du génie ne nécessitent pas l'utilisation de TP de l'armée ou de transport inhérent aux Alliés.
- Elles sont soumises aux restrictions de combat prévues au point 7.12.5.

7.12.5 Unités transportées et combat

- Les unités motorisées selon l'une des méthodes décrites au point 7.12.3 ne peuvent pas :
  a) Participer à un overrun.
  b) Être désignées comme attaquant (marquées avec un marqueur TA ou PA).
  c) Contribuer à un RIB.
  d) Être désignées en CR.
  e) Effectuer une mission de FS.
- Les unités motorisées comme ci-dessus :
  a) Se défendent dans un GA normalement s'il s'agit d'une unité d'infanterie ou de génie.
  b) Se défendent dans un GA avec une force défensive de 1, s'il s'agit d'une unité AT ou d'Artillerie.

7.13.0 Marqueurs d'actions retardatrices (Delay)

Les jeux de la série peuvent fournir des marqueurs retard (« delay ») pour l'un ou l'autre camp. Pour déployer un marqueur retard, une unité doit

a) Être une unité d'infanterie ou de génie mécanisé ou à pied.
b) Avoir un PR défensif de 5 ou plus.
c) Avoir au moins deux pas.
d) Doit commencer la phase de mouvement dans un hexagone permettant de placer un marqueur retard, comme le prévoient les règles du scénario.
e) Être ravitaillée et commandée
f) Être en mode Tac.

7.13.1 Création d'actions retardatrices

Le nombre de marqueurs retard (« delay ») fournis avec chaque jeu est le nombre maximum de marqueurs d'actions retardatrices qui peuvent être placés sur la carte à un moment donné.

Important : les joueurs ne peuvent pas retirer les marqueurs retard et les utiliser à nouveau lors de la même phase de mouvement.

- Une unité peut tenter de placer des marqueurs de retard pendant la Phase de Mouvement amie si elle remplit les conditions de 7.13.0 et n'a pas dépensé de MP pour quelque raison que ce soit pendant la Phase de Mouvement en cours.
- Une unité ne peut tenter de créer qu'un seul marqueur de retard par GT.
- Un joueur ne peut faire qu'une seule tentative de marqueur de retard dans chaque hexagone par GT.
- Pour tenter de placer un marqueur « delay » l'unité dépense la moitié de sa MA disponible (arrondir au supérieur) et doit ensuite passer un PRC (utiliser le PR défensif de l'unité).

  g) Si la tentative est réussie, le propriétaire du jeu choisit au hasard un marqueur « delay ». Placez le marqueur avec le DRM face cachée dans l'hexagone.

  h) Si la tentative échoue, ne placez pas de marqueur.
- Les MP dépensés pour créer un marqueur de retard pendant un GT de repos, ne comptent pas dans le total des MP décomptés à des fins de fatigue.
- Les unités qui réussissent à créer un marqueur de retard doivent quitter l'hexagone où la tentative de placement a eu lieu en utilisant un mouvement routier Mech ou un mouvement non routier. Le mouvement doit se faire en direction de la source de ravitaillement de l'unité.
- Après avoir essayé de placer un marqueur « delay », une unité ne peut pas dépenser de MP dans un autre but que le mouvement.

7.13.2 Effets des marqueurs « delay »

Un marqueur « delay » génère une MH immédiate sur toutes les unités ennemies entrant dans l'hexagone occupé par le marqueur de retard.

- Les unités amies du marqueur « delay » peuvent se déplacer dans un hexagone contenant un marqueur « delay ».

Important : Retirez le marqueur « delay » si une unité amie termine une phase quelconque dans l'hexagone.

- Au début du Segment de Désignation d'Attaque de la Phase de Combat, après avoir placé les marqueurs TA, le joueur actif détermine l'effet de tous les marqueurs « delay » empilés avec les unités amies désignées pour l'attaque.

  i) Le joueur propriétaire doit mener un PRC offensif en utilisant l'unité ayant le PR le plus bas dans l'hexagone. Appliquez le DRM indiqué sur le marqueur « delay ».

Important : Traitez les unités utilisant un empilement spécial (6.2.0) comme des unités distinctes à cette fin.

  j) Si l'unité réussit le PRC, enlevez le marqueur « delay », il n'y a pas d'effet.

  k) Si l'unité échoue au PRC, toutes les unités désignées pour l'attaque dans l'hexagone doivent retirer leur marqueur de désignation d'attaque. Les unités en test restent dans l'hexagone. Ne retirez pas le marqueur « delay ».
- Sauf indication contraire dans les règles du scénario, les marqueurs « delay » n'ont pas d'autres effets sur le jeu.

7.13.3 Retrait des marqueurs « delay »

Les marqueurs « delay » sont retirés de la carte et peuvent être choisis au hasard lors de la prochaine phase de mouvement du joueur concerné. Les marqueurs « delay » restent sur la carte jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise :

  l) Une unité ennemie avec un marqueur attaque ennemie réussit son PRC dans l'hexagone avec le marqueur « delay » (7.13.2) ; ou,

  m) Pendant le segment de retrait des marqueurs « delay » de chaque phase administrative, le joueur propriétaire peut retirer tout marqueur « delay » (au choix du joueur)

  n) Pendant le segment de retrait des marqueurs « delay » de chaque phase administrative, le joueur non propriétaire peut retirer les marqueurs de retard ennemis si des unités amies occupent l'hexagone « delay ».

7.14.0 Coup de main (CdM)

Un joueur peut tenter de capturer des ponts sur de grandes rivières ou des rivières gardés par des unités ennemies occupant l'hexagone connecté de l'autre côté de la rivière.

- Un joueur peut tenter un CdM pendant toute Phase de Mouvement ou d'Exploitation amie.
- Un CdM permet aux unités de tenter la traversée du pont désigné dans un hex et qui est occupé par l'ennemi sur l'autre rive.
- L'hexagone occupé par l'ennemi est l'hexagone CdM.
- Le joueur actif doit effectuer tous les mouvements et tentatives de CdM avant d'effectuer tout autre mouvement.

Exception: Mouvement stratégique.

- Un joueur ne peut faire qu'une seule tentative par pont et par phase.

7.14.1 Points éligibles

Avant d'effectuer tout mouvement, le joueur en phase doit désigner le pont cible du CdM. Pour être éligible à une tentative de CdM, le pont doit :

  a) Traverser un côté d'hexagone de rivière majeure ou grande ; et,

  b) Être intact (et non détruit) ; et,

  c) Être à plus de cinq hexagones de toute unité amie du camp qui tente de l'attaquer ; et,

  d) Avoir une unité ennemie du côté opposé du pont (dans l'hexagone où se trouve le côté d'hexagone du pont).

7.14.2 Exigences relatives aux unités accomplissant le CdM

Après avoir désigné le pont, le joueur en phase doit désigner la ou les unités qui tentent le CdM.

- Un joueur ne peut tenter qu'un seul CdM par pont lors de chaque Phase de Mouvement ou d'Exploitation.
- Un joueur ne peut désigner qu'une seule unité par tentative.

Important : Lorsque vous utilisez la règle 6.2.0 pour déplacer plusieurs unités comme

une seule, le joueur ne peut utiliser que trois steps au maximum pour effectuer le CdM.

- La ou les unités qui tentent le mouvement CdM :
  e) Doivent avoir suffisamment de MP pour entrer dans l'hexagone CdM.
  f) L'unité désignée peut être issue d'une formation non soutenue ; cependant, elle subit toutes les pénalités décrites au point 15.4.3, y compris l'obligation de dépenser des points de munitions.
  g) Ignorez toutes les exigences de MH créées par les unités dans l'hexagone visé par le CdM. Cela inclut le MH déclenché par les unités elles-mêmes ou leur capacité à observer pour les unités d'artillerie
  h) Ignorez le coût en MP pour le déplacement adjacent aux unités ennemies occupant l'hexagone cible du CdM.

7.14.3 Conduite du CdM

Le joueur actif se déplace et résout les tentatives de CdM une par une, en effectuant le mouvement d'approche et en déterminant le résultat de la tentative avant d'effectuer la tentative de CdM suivante. Les unités qui tentent :

- Doivent commencer leur mouvement à partir du même hexagone (6.2.0 s'applique).
- Peut utiliser un mouvement routier Mech ou un mouvement non routier.
- Peut être en mode exploitation.
- Résoudre la tentative de CdM après être entré dans l'hexagone de CdM. Lancez 1d10 et appliquez les modificateurs suivants :

  -1 : Si la ou les unités qui tentent d'entrer en action sont toutes des unités mécanisées.

  -1 : Si l'unité ou les unités qui tentent le CdM ont commencé leur mouvement à plus de 10 hexagones de l'hexagone cible du CdM.

  -1 : Il s'agit d'un GT de nuit ou pendant une période ENA.

  -#/+# : Comparer le PR offensif de l'unité qui tente d'intervenir (au choix du joueur) au PR défensif de toute unité ennemie occupant l'hexagone de CdM (au choix du joueur). Soustraire le PR le plus élevé du PR le moins élevé. Si les unités qui tentent le CdM ont le PR le plus élevé, soustraire la différence du DR. Si l'unité de défense a le PR le plus élevé, ajoutez la différence au DR.

- Si le DR modifié est égal ou inférieur à zéro, placez un marqueur CdM (flèche pointant vers le pont traversé). Les unités en défense (s'il y en a) restent dans l'hexagone avec les unités tentant le CdM.
- Si le DR modifié est égal ou supérieur à un, les unités qui ont tenté de capturer le pont ont échoué. Faites-les reculer de l'autre côté de la rivière. Ne placez pas de marqueur CdM. Elles ne peuvent pas effectuer de GA ce GT, bien qu'elles puissent observer pour des missions de FS. Il n'y a aucun effet sur les unités de défense.

7.14.4 Tentative CdM réussie

Le marqueur CdM, les unités qui ont lancé le CdM et les unités ennemies restent dans l'hexagone jusqu'à ce que l'un ou l'autre camp doive retraiter et/ou soit éliminé.

- Le joueur qui tente le CdM peut empiler un maximum de trois steps dans l'hexagone de CdM. L'empilement normal s'applique aux défenseurs.
- Après avoir terminé tous les mouvements de cette phase, la ou les unités sous le marqueur CdM doivent mener un TA contre les unités ennemies dans l'hexagone CdM.
- Les unités en défense utilisent le terrain dans l'hexagone cible du CdM (y compris tout FW).
- Les unités attaquantes ignorent tout effet du cours d'eau pour les besoins du combat.
- L'attaque du CdM reçoit un déplacement de la colonne de droite en sa faveur.
- Mener le GA comme un TA, sauf pour les points suivants :
  i) Les unités qui ne sont pas dans l'hexagone de CdM ne peuvent pas fournir de DRM pour des RIB ou CR.
  j) Aucun des deux camps ne peut effectuer de missions FS dans l'hexagone CdM (à la fois défensives et offensives).
- Les unités qui battent en retraite à cause du GA ignorent les unités ennemies dans l'hexagone cible du CdM à toutes fins utiles.
- Si les unités attaquantes battent en retraite, elles doivent le faire en retraversant la rivière.
- Si toutes les unités en défense quittent l'hexagone cible du CdM (retraite ou élimination), retirez le marqueur CdM. Les unités attaquantes restent dans l'hexagone cible. Le joueur peut placer sur les unités ayant réalisé le CdM un marqueur TA pendant le segment de Désignation d'Assaut Tactique s'il le souhaite et si ces unités sont éligibles pour le faire.
- Si toutes les unités attaquantes évacuent l'hexagone cible, les unités en défense restent dans l'hexagone. Retirez le marqueur CdM.
- Si les deux camps restent dans l'hexagone après avoir résolu le GA, les unités attaquantes doivent immédiatement se replier de l'autre côté de la rivière. Elles ne peuvent pas être marquées avec un marqueur d'assaut tactique ce GT, bien qu'elles puissent être repérées pour des missions de FS.

8.0 OBSERVATION ET BROUILLARD DE GUERRE

Important : L'observation concerne la capacité d'une unité observatrice (Spotter) à repérer et observer une unité ou une pile pour les besoins des MH et des missions FS. Le brouillard de guerre (FoW) concerne la capacité d'une unité à glaner des informations sur une pile d'unités ennemies.

Important : L'observation n'est pas toujours réciproque ; cependant, la ligne de vue est toujours réciproque.

Etablir une ligne de vue (LOS) valide dépend de la visibilité, de la distance (rayon) et du terrain que la LOS traverse.

- Si un joueur ne peut pas tracer une LOS valide à partir d'une unité amie dans l'hexagone d'une unité ennemie, l'unité ennemie est toujours non observée.
- Les unités non observées reçoivent un DRM négatif dans le tableau des résultats du FS.

Important : les joueurs ne peuvent mener des missions non observées que si les règles du scénario le permettent. Si des unités ne sont pas observées, mais qu'un habitat dans l'hexagone est observé (ville, village), les joueurs peuvent effectuer une mission FS contre l'hexagone, mais le joueur doit utiliser le DRM des unités non observées. Si aucune des unités ni l'habitat ne sont observés il s'agira d'une mission non observée (11.2.2) qui ne peut être exécutée que si les règles du scénario le permettent.

- Si une unité se trouve dans un hexagone de terrain ouvert, alors toute unité ennemie à portée de LOS et sans qu'aucun terrain bloquant n'intervienne, peut observer cette unité.

Important : un même hexagone peut avoir plus d'un type de terrain. Pour déterminer le terrain de couverture (CT), utilisez le terrain le plus avantageux pour l'unité qui entre ou se trouve dans l'hexagone.

Exemple : Une unité installée sur un point d'observation (VP) dans les bois peut voir une unité ennemie à trois hexagones de distance en terrain dégagé (libre). L'unité ennemie ne pourra pas observer l'unité en retour parce qu'elle se trouve en OCT (bois) et parce qu'elle est trop éloignée.

8.1.0 Ligne d'observation

Une ligne valide d'observation (LOS) est une ligne droite tracée du centre de l'hexagone à partir de l'unité qui observe (Le spotter) au centre de l'hexagone cible qui ne passe par aucun hexagone contenant du terrain bloquant. La portée de la LOS (8.1.2) et le terrain (8.2.0) peuvent affecter la LOS.

8.1.1 LOS et terrain bloquant

Les villes, cités et les VP bloquent la LOS. Traitez l'hexagone entier comme un terrain bloquant, et pas seulement la partie du dessin figurant sur la carte.

- Un côté d'hexagone bloque une LOS lorsqu'une LOS longe directement un côté d'hexagone et que les deux hexagones qui partagent ce côté d'hexagone bloquent le terrain.
- Un hexagone contenant du terrain bloquant bloque une LOS, sauf si l'observateur se trouve dans un hexagone de point d'observation (VP).
- Seul un hexagone de VP ou de point d'observation élevé (HVP) peut bloquer la LOS d'un hexagone de VP.

Important : Terrain bloquant et OCT ne sont pas les mêmes (8.2.0).

8.1.2 Portée de l'observation

La portée de la LOS est la distance en hexagones entre l'hexagone de l'observateur et l'hexagone cible (n'inclut pas l'hexagone de l'observateur).

- Si la portée dépasse la portée maximale de la LOS, la LOS n'est pas valide.
- La portée maximale de la LOS dépend :
  a) Des conditions atmosphériques
  b) Du terrain dans l'hexagone de l'observateur
  c) Du terrain par lequel passe la LOS
  d) Du terrain dans l'hexagone cible.
- La portée de la LOS de base est d'un hexagone, ce qui signifie les hexagones adjacents à l'observateur seulement.
- Les unités dans un hexagone de ville (Town ou City) ont une portée de LOS de deux hexagones.
- Les unités dans un hexagone VP ont une portée de LOS de trois hexagones.

Exceptions : 8.1.2b et 8.1.2c.

8.2.1a LOS et terrain accidenté (Rough)

Une LOS tracée à travers ou dans (mais pas depuis) un ou plusieurs hexagones de terrain accidenté voit sa portée réduite d'un hexagone (jusqu'à un minimum de 1 hex.)

Important : Réduisez la LOS d'un hexagone, quel que soit le nombre d'hexagones traversés.

Exemple : Une unité dans un hexagone VP ne peut pas observer une unité en terrain accidenté si la portée de la LOS est supérieure à deux hexagones.

8.1.2b LOS et GT de nuit

Modifiez comme suit la portée de la LOS, les OCT et les MCT pendant les périodes de GT de nuit et d'ENA :

a) La portée maximale de la LOS est d'un hexagone (adjacent).
b) Traitez les terrains ouverts comme des OCT.
c) Traitez tous les terrains répertoriés OCT comme des MCT

Exception : Ni b ni c ne s'appliquent aux hexagones adjacents à une zone ET, Ft ou Fort ennemis.

- Les MH générées par 7.7.3 et 7.9.0 sont toujours en vigueur.

Note du concepteur : *les ET, les zones fortifiées et les forts impliquent que les unités ont développé des postes d'observation, des barbelés reliés à des détonateurs et des champs de tir dégagés pour pouvoir observer les hexagones adjacents.*

8.1.2c Conditions atmosphériques

Les conditions atmosphériques ont une incidence sur la portée des LOS comme suit :

Couverture nuageuse (Overcast) : La LOS maximale est de deux hexagones.

Neige / Tempête / Brouillard : La LOS maximale est d'un hexagone.

8.1.2d Points de vue en hauteur (HVP)

Vérifiez les règles du scénario, la charte de l'effet des terrains et la légende des terrains pour trouver le symbole d'un HVP.

- Les HVP confèrent une portée accrue de la LOS pendant les GT clairs ou PoVr.
- Le nombre imprimé à côté du symbole HVP est la portée de la LOS pour ce HVP.
- S'il n'y a pas de chiffre à côté du symbole ou sur la charte des terrains, la portée de LOS pour ce HVP est de quatre.
- Seul un hexagone HVP peut bloquer la LOS d'un autre hexagone HVP.

8.2.0 Observation et Terrains de Couverture (CT)

Il existe deux types de terrain de couverture (CT), couvrant le mouvement (MCT) ou l'observation (OCT). Le terrain qui n'est ni un MCT ni un OCT est un terrain ouvert.

- Un terrain qui n'est pas un terrain CT pour une activité est un terrain ouvert pour cette activité.

Important : Le terme "terrain ouvert" ne désigne pas uniquement un terrain clair.

- Si un hexagone contient une quantité quelconque d'un type de CT, on choisit le type de CT le plus avantageux pour une unité dans l'hexagone ou entrant dans l'hexagone.

8.2.1 Terrain cachant le mouvement (MCT)

Le MCT est un terrain qui limite la capacité d'un observateur à détecter des unités et qui peut faciliter les déplacements adjacents aux unités ennemies (7.8.0).

Important : voir LOS & Night GTs (8.1.2b).

- Les types de terrain et les caractéristiques suivantes sont des MCT :

Bois

Villes (Cités)

Forêts

ET-3, Forts et zones fortifiées (Quelque-soit les caractéristiques du terrain)

Bocage

Haies

Villes et Cités.

Important : Traitez les hexagones de bocage et de haies comme des terrains OCT (et non MCT) lorsqu'une unité d'observation se trouve :

a) Dans un hexagone adjacent contenant un VP ; ou,
b) Un hexagone situé à la moitié de la portée de la LOS d'un observateur situé dans un hexagone HVP ; ou,
c) Lors de l'utilisation de l'observation aérienne.

- Une unité peut observer une unité ennemie dans un MCT si l'observateur :
  a) Participe à une attaque et est adjacent à l'hexagone de l'unité ennemie ; ou,
  b) Adjacent à une unité ennemie qui attaque ou
  c) Dans tout type d'hexagone de VP/ville/cité et l'unité ennemie participe à une attaque.

Important : l'unité désignée pour l'attaque doit se trouver dans la LOS de l'hexagone de VP/ville/cité.

8.2.2 Terrain couvrant l'observation

L'OCT est un terrain qui offre une certaine dissimulation, mais uniquement aux unités stationnaires.

Important : voir LOS & Night GTs (8.1.2b).

- Les types de terrain et les caractéristiques suivantes sont des OCT :
  1) Tous les terrains et caractéristiques répertoriés comme MCT sont également des OCT.
  2) Localités et villages.
  3) IP, ET-2, ET-3 et les Zones Fortifiées détruites (indépendamment du terrain dans l'hexagone).
- Une unité peut observer une unité ennemie dans un OCT si l'observateur :
  a) Participe à une attaque et est adjacente à l'hexagone de l'unité ennemie ; ou,
  b) Est adjacent à une unité ennemie et l'unité ennemie est en mouvement ou est en attaque.
  c) Se trouve dans n'importe quel type d'hex de VP/ville/cité et l'ennemi se déplace, ou une unité de génie construit un pont ou participe à une attaque désignée ou est en train de construire un ET-3.

Important : Pour appliquer c) l'unité doit se trouver dans la LOS de l'hexagone de VP/ville/cité.

8.2.3 Les unités toujours observées

Les unités d'un joueur sont toujours observées si :

1) Elles se trouvent dans le rayon de la LOS d'une unité terrestre ennemie ou d'une observation aérienne ennemie ; et
a) Est en terrain ouvert ; ou,
b) En mode Strat.
2) Elles sont adjacentes à une unité ennemie et,
a) L'unité ennemie est en attaque
b) L'unité amie est en attaque ; ou,
c) L'unité amie est en train de construire un pont (17.3.1).

d) L'unité amie construit un ET-2/ET-3 et n'est pas dans un MCT (17.3.3b & 17.3.3c).

Important : l'unité amie est également observable par une unité ennemie dans tout type d'hexagone de VP/ville/ville.

d)

LOS et exemples d'observation : Les lignes bleues indiquent les unités américaines qui peuvent observer les unités allemandes. Les lignes noires montrent les unités allemandes qui peuvent observer les unités américaines.

US 1/329 Inf : Se trouve dans un hexagone de village/forêt avec une LOS de 1. L'unité ne peut pas observer les unités ennemies.

US 2/329 Inf : Est dans un HVP et a un LOS de 4. Il peut observer les unités ennemies dans les hexagones 1701, 1802 et 2002 car elles sont en terrain dégagé et les hexagones de VP intermédiaires ne bloquent pas la LDV d'une unité en HVP. De plus, alors que l'hex 1803 contient un terrain accidenté, le 2/329 a toujours une LOS jusqu'en 2002, car le seul hexagone de terrain accidenté ne réduit la LOS que d'un hexagone. L'unité peut observer l'unité allemande en mode PA car le 2/329 est en HVP et a une LOS par rapport à l'unité allemande en mode PA.

US 3/329 Inf : Ne peut observer l'unité allemande en mode PA que si elle est adjacente à cette unité. Les hexagones de VP intermédiaires et/ou le fait que l'unité allemande soit dans un CT bloque les LOS de toutes les autres unités allemandes.

US 1/330 et 2/330 : Ces deux unités peuvent observer l'unité en mode PA mais ne peuvent observer aucune autre unité allemande car elles ont une portée de 1 en LOS et l'autre unité allemande adjacente est en CT et n'est pas désignée pour une attaque.

Unités allemandes : La seule unité allemande qui peut observer une unité américaine est l'unité allemande en mode PA. Aucune autre unité américaine n'est observable car elles sont toutes CT et ne sont pas désignées pour l'attaque.

8.3.0 Observations aériennes

Lorsque les règles du scénario l'autorisent, une ou les deux parties peuvent utiliser l'observation aérienne.

Les forces du Commonwealth et des États-Unis peuvent toujours recourir à l'observation aérienne, sauf si les règles du scénario l'interdisent.

- Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'observation aérienne quand :
  a) Les conditions atmosphériques sont Ovr, tempête ou neige ou
  b) Il s'agit d'une période GT ou ENA de nuit.

En conditions atmosphériques claires, un joueur peut utiliser l'observation aérienne pour observer une cible si :

a) L'unité cible se trouve en terrain ouvert dans un rayon de six hexagones d'une unité terrestre amie qui se trouve en GenS.
b) L'unité cible est en mode "Strat" sur tout type de terrain.

- Pendant des conditions atmosphériques avec un plafond partiellement nuageux (POvr), un joueur peut utiliser l'observation aérienne pour observer une cible si :
  a) L'unité cible se trouve en terrain ouvert dans un rayon de trois hexagones d'une unité terrestre amie qui se trouve en GenS.
  b) L'unité cible est en mode Strat dans tout type de non-MCT.

Important : il n'y a pas de limite de portée lorsque l'on utilise l'observation aérienne pour observer une unité en mode Strat.

8.4.0 Brouillard de guerre

Les joueurs ne peuvent pas examiner librement les piles ennemies.

- Les joueurs peuvent toujours voir l'unité du haut d'une pile, sauf si cette pile se trouve dans un ouvrage défensif (DW) ou un Fort.
- Lorsque plus d'une unité est présente dans un hexagone, le joueur propriétaire est libre de choisir n'importe quelle unité hors QG pour la placer en haut de la pile.
- Les marqueurs autres que les marqueurs FW/Fort n'empêchent pas un joueur de voir l'unité de combat placée en haut de la pile.
- Les joueurs ne divulguent la composition de la pile qu'à des moments précis de la séquence de jeu.

8.4.1 Unités de reconnaissance

Lorsqu'une unité de reconnaissance termine son mouvement, adjacente à une ou plusieurs piles ennemies, l'unité de reconnaissance permet au joueur propriétaire de recueillir une quantité limitée d'informations concernant toutes les unités ennemies adjacentes.

- Le joueur propriétaire doit révéler les informations suivantes pour chaque hexagone adjacent à l'unité de reconnaissance si les unités ne sont pas dans un ouvrage défensif.
  a) Si la pile n'est dans aucun type de fortification :
  1) Si la pile comporte des unités pouvant être qualifiées de blindés seuls ou mixtes comme pour les DRM appliqués pendant les missions FS, mais pas le type spécifique des unités.
  2) Le nombre de pas dans l'hexagone, mais pas le type d'unités.

Important : Pour les unités empilées au-dessus (en dehors) d'un ouvrage défensif, le joueur propriétaire doit révéler les informations comme en 1) pour ces unités.

b) Si la pile se trouve dans un DW qui n'est pas un Fort, le joueur propriétaire doit révéler :
1) Si la pile comporte des unités pouvant être qualifiées de blindés seuls ou mixtes comme pour les DRM appliqués pendant les missions FS, mais pas le type spécifique d'unités.
2) Le pion de l'unité supérieure sous le marqueur DW ou, dans le cas d'une zone Fortifiée, l'unité sur le sommet de la pile dans l'hexagone.
c) Si la pile se trouve dans un Fort, le joueur propriétaire doit indiquer si la pile comporte des unités pouvant être qualifiées de types d'AFV seuls ou mixtes comme pour les DRM appliqués pendant les missions FS, mais pas le type spécifique d'unités. Ne pas révéler d'autres informations.

Important : cette règle ne modifie pas le statut d'observation des unités concernées.

8.4.2 Points d'observation

L'observateur qui occupe un VP reçoit le même niveau d'information pour des piles qui sont à portée de sa LOS et qui ne sont pas dans un OCT que les informations que recueillerait une unité de reconnaissance adjacente à des piles ennemies.

8.4.3 Tirs de soutien (FS)

Il y a deux points dans le processus de résolution des missions FS (11.6.0) qui peuvent obliger le joueur en défense à révéler des informations sur les unités présentes dans l'hexagone cible.

- A l'étape 2 de la résolution de la mission FS, le défenseur doit informer l'attaquant s'il y a une unité capable de générer un DRM de blindage mixte ou de blindés seuls dans chacune des situations suivantes :
  d) Lors de la conduite de missions FS défensives, tout hexagone adjacent à l'observateur contenant des unités attaquantes et ne se trouvant pas en MCT et tout hexagone contenant des unités ennemies observées dans la zone

de visibilité d'un observateur et ne contenant pas d'OCT ou de MCT.
e) Lors de missions de FS offensives, tout hexagone contenant des unités ennemies observées dans la LOS de l'observateur ne contenant pas d'OCT ou de MCT. Si l'observateur se trouve dans un hex VP (quel que soit le type), tout hex à portée de la LOS de l'observateur contenant des unités observées qui ne sont pas en MCT.

- Dans l'étape 4 de la résolution de la mission FS, le joueur en défense doit révéler les informations suivantes :
  a) Si les unités reçoivent un DRM dû à la présence de blindés mixtes ou seuls.
  b) Le DRM dû à la densité de la cible (nombre de steps).

Exemple : Le joueur doit révéler si la mission FS reçoit un DRM de -2 ou -3 pour la présence de blindés AFV et si les unités cibles reçoivent un DRM de densité de -1, +1 ou +2. (Et non le nombre réel de steps dans l'hexagone).

Important : le joueur n'est pas tenu de révéler le nombre d'unités, les types d'unités ou le nombre de steps de chaque unité (dans l'une ou l'autre des étapes).

8.4.4 Attaques au sol (GA)

Après que le joueur attaquant ait déterminé l'hexagone de défense, l'attaquant puis le joueur en défense indiquent s'ils ont des unités blindées participantes et si ces blindés se mettent en retrait (stand off) (13.5.2). Les deux camps déterminent s'ils ont des armes combinées (13.6.1d).

Important : après avoir révélé les informations ci-dessus, les deux joueurs doivent aligner leurs unités participantes de façon à ce que chaque camp puisse examiner les unités de son adversaire lors de la résolution du GA.

9.0 COMMANDEMENTS

Le commandement représente le contrôle hiérarchique des forces de chaque camp, depuis les armées jusqu'aux unités individuelles. Toutes les unités, formations, corps et armées doivent être commandés pour opérer sans pénalité. Les deux éléments qui sont essentiels pour déterminer le statut du commandement sont l'affectation et les délimitations du commandement.

9.1.0 Affectation

L'affectation des unités simule la chaîne de commandement militaire historique. L'affectation et l'attachement sont deux concepts différents. Les unités affectées à une formation/Rgt/Bde/BG peuvent être attachées/détachées à une autre formation/BG, mais vous ne pouvez jamais changer l'affectation initiale d'une unité en cours de jeu.

- Les unités portant l'identification d'un corps ou d'un QG supérieur de l'armée sont les supports du corps/de l'armée. Ces affectations sont uniquement à des fins historiques. Sauf indication contraire, les joueurs sont libres d'affecter/attacher ces unités à toute formation, corps ou QG d'armée disponible.

Exception : Régiments/brigades d'artillerie et de Nebelwerfers allemands (4.6.4).

Important : les unités avec un carré blanc dans le coin supérieur droit sont des unités de corps/armées indépendantes que les joueurs peuvent assigner ou attacher comme ils le souhaitent, sauf indication contraire des règles du scénario.

Important : les règles des scénarios peuvent attribuer à un QG des unités qui n'ont pas la même désignation que le QG.

- Les règles de scénario établissent les affectations initiales des divisions, brigades et des corps. Dans certaines limites, les joueurs peuvent changer d'affectation pendant la phase de commandement.

Note du concepteur : *lors d'un changement d'affectation, les joueurs doivent faire attention aux limites de détachement/attachement de la formation (9.6.0) et aux limites d'affectation des actifs du corps/armée (9.3.1, 9.3.2 & 15.4.0).*

9.2.0 Délimitation des secteurs de commandement

Les unités doivent se trouver à l'intérieur des limites de commandement des QG de qui elles dépendent pour éviter les pénalités liées à des unités non commandées. (OoC). L'espace situé à l'intérieur des limites d'un commandement est la zone d'opération (ZOP) de cette unité/QG.

- Une unité située dans un hexagone sur une frontière de commandement est commandée.
- Si, à un moment quelconque, une unité se trouve en dehors de la ZOP, elle est immédiatement marquée OoC.

Exception : Pendant une Phase de Mouvement/Exploitation amie, une unité/QG qui reste à un hexagone de la limite de sa ZOP (c'est-à-dire un hexagone en dehors de sa limite) est commandée pour la totalité de la Phase de Mouvement/Exploitation amie en cours. Si l'unité/le QG ne termine pas sa phase de mouvement/exploitation à l'intérieur de la ZOP de son QG, elle est immédiatement marquée OoC.

- Une unité peut mener un GA offensif dans un hexagone qui est à un hexagone en dehors de sa ZOP, cependant, si elle avance dans cet hexagone, elle est immédiatement marquée OoC.
- Une unité peut observer des unités ennemies en dehors de sa ZOP, cependant, si l'unité observée n'est pas adjacente à l'unité observatrice, l'ennemi ne peut pas être la cible d'une mission FS à moins d'être observée par une unité amie dans la même ZOP que l'unité ennemie.
- Les instructions de scénario désigneront au départ les limites de commandement des corps, armées ou groupe d'armées.
- Les règles des scénarios dictent si les joueurs peuvent modifier les limites des corps et des armées. Si cela est autorisé, les joueurs effectuent ces modifications pendant la phase de commandement.
- Les limites de l'armée et des corps doivent être aussi droites que possible et ne pas comporter plus d'un angle.
- Les joueurs peuvent tracer des limites pour suivre une ligne de rivière ou une ligne d'hexagones de route d'un hexagone identifié à un autre, en suivant cette rivière ou cette route.

- Étendre les limites du commandement en territoire ennemi à un minimum de dix hexagones au-delà de la ligne de front amie (faire preuve de bon sens ici).
- Étendre les frontières en territoire ami jusqu'à un bord de carte ou un hexagone côtier sous contrôle ami.
- Si une unité pénètre en territoire ennemi au-delà d'une limite de commandement existante, elle peut ignorer les limites de commandement. Ne marquez pas l'OoC de l'unité. Lors de la phase de commandement suivante, le joueur propriétaire doit désigner une limite de corps ou d'armée révisée à au moins 10 hexagones au-delà de la nouvelle ligne de front.

9.3.0 Structure de commandement

9.3.1 Armée

Un joueur peut assigner un nombre quelconque de QG de corps à un QG d'armée.

Important : un QG de corps affecté à un QG d'armée ne reçoit pas automatiquement un soutien (15.4.1).

- Un joueur peut affecter un maximum de 12 unités directement à un QG d'armée. Ce sont des unités de soutien attachées à une armée.
- Si un joueur assigne plus de 12 unités de soutien à un QG d'armée, le joueur propriétaire doit marquer les unités excédentaires comme étant non opérationnelles (au choix du joueur).
- Les joueurs peuvent assigner n'importe quel QG de division et de « battle group » (BG) ou « Kampfgruppe » (KG)en mode Strat ou en réserve d'armée (25.0) directement à un QG d'armée. Ces QG et les unités qui leur sont subordonnées ne sont pas pris en compte dans l'affectation maximale de 12 unités.

Important : A l'exception des cas mentionnés ci-dessus les joueurs ne peuvent pas assigner les QG des divisions, des BG et KG directement au QG de l'armée.

- Si un QG de l'armée est éliminé, pour quelque raison que ce soit, tous les QG subordonnés et/ou les unités sont immédiatement marqués OoC jusqu'à la prochaine phase de commandement où le joueur propriétaire peut les réaffecter.

Important : bien que le QG de l'armée ne soit pas présent dans tous les jeux, les joueurs doivent quand même assigner un QG de corps à un QG d'armée.

Note : *Les règles des scénarios peuvent désigner des groupes d'armées (GA). Les joueurs doivent respecter les limites de commandement des groupes d'armée. Il n'y a pas de pions de QG pour les groupes d'armées. Les groupes d'armées n'affectent pas le GenS, les ADV ou toute autre fonction de ravitaillement, si ce n'est pour désigner les limites à l'intérieur desquelles les armées subordonnées peuvent opérer.*

9.3.2 Corps

Les joueurs doivent affecter tous les QG de corps à un QG d'armée.

- Un joueur peut affecter un nombre quelconque de QG de formation à un corps.

Important : un QG de formation affecté à un QG de corps ne reçoit pas automatiquement de soutien (15.4.1).

- Un joueur peut affecter un maximum de 24 unités directement à un QG de corps. Ce sont des unités de soutien attachées au corps.
- Si un joueur assigne plus de 24 unités de soutien à un QG de corps, le joueur propriétaire doit marquer les unités excédentaires comme étant non opérationnelles (au choix du joueur).
- Si un QG de corps est éliminé pour une raison quelconque, toutes les formations et/ou unités subordonnées sont OoC jusqu'à la prochaine phase de commandement où le joueur propriétaire peut les réaffecter.

9.3.3 Formations

Un QG de formation commande toutes les unités affectées et/ou attachées à ce QG.

- Une formation telle qu'une division se compose de Bdes, Rgts, CCs et *KG* assignés et/ou attachés et d'un nombre variable d'unités de soutien telles que AT, Flak, Eng, Recon et Art.
- Les formations Bdes, Rgts, CC et KG peuvent être constituées d'un nombre variable de Bn. et de Co. de soutien.

Important : Pour les besoins du jeu, le terme "régiment" désigne les Bdes, Rgts, CC et KG affectés et/ou attachés à un QG de division.

9.3.3a Groupes de combat (BG)

Les Bdes, Rgts, CC et KG qui ne sont pas affectés ou attachés à un QG de division et qui opèrent de manière indépendante sont des formations de type BG.

- Les joueurs peuvent également détacher des régiments d'une formation et (si cela est autorisé) des unités d'actifs divisionnaires pour former des BG, sous réserve de respecter la règle du détachement (9.6.1).
- Lors de la création d'un BG (ou si le joueur souhaite changer le QG), le joueur propriétaire doit désigner un bataillon attaché au BG comme QG du BG. Il fonctionne exactement comme un QG de formation pour le ravitaillement (15.2.0).
- Un joueur ne peut créer et/ou changer de BG que pendant la phase de commandement.

9.3.4 Classes des formations

On distingue deux classes de formations : les formations mécanisées (Mech) et les formations d'infanterie. (Leg)
L'appartenance à une classe est importante pour déterminer les lignes de ravitaillement (GenS) et les besoins en carburant.

Important : Ne confondez pas les unités de classe Mech et les unités à pied avec les classes des formations. Les formations Mech peuvent avoir des unités à pied qui leur sont assignées/attachées et des formations d'infanterie peuvent avoir des unités de classe Mech assignées/attachées.

- Toutes les formations de l'Axe désignées comme tanks, panzers, panzers grenadiers et motorisées sont des formations Mech.

- Les BG de l'Axe qui contiennent trois unités de classe Mech ou plus sont des formations Mech.
- Les formations de l'Axe qui ne figurent pas dans la liste ci-dessus sont des formations d'infanterie à pied.
- Toutes les formations alliées sont des formations Mech (y compris les divisions d'infanterie et aéroportées), sauf indication contraire dans les règles du scénario.

***Note du concepteur** : les différents pions du QG dans le jeu représentent davantage que la présence physique du poste de commandement. Plus important encore, un pion QG représente le soutien logistique pour les corps, formations et unités sous le commandement de ce QG. Les règles relatives au Gens, aux munitions, au carburant et au commandementreflètent cette interaction de la chaîne de commandement et la capacité de la structure de commandement à soutenir les unités de combat sur le terrain.*

9.3.4a Formations d'infanterie à pied et unités mécanisées de l'Axe

Les unités mécanisées de l'Axe qui sont subordonnées à des formations d'infanterie à pied doivent s'empiler avec, ou être adjacentes à une unité à pied subordonnée au QG de division pour être en GenS.

- Pendant le segment de détermination du ravitaillement, si une telle unité ne remplit pas les conditions ci-dessus elle est immédiatement marquée OoS (ignorer le passage par le statut OhS).
- Les formations d'infanterie à pied de l'Axe ne peuvent pas avoir plus de trois unités de classe Mech assignées et/ou attachées à tout moment, sauf si la formation s'est vue attribuer à l'origine plus de trois unités de classe Mech. Dans ce cas, aucune unité de classe Mech supplémentaire ne peut être rattachée à cette formation tant qu'il ne reste pas moins de trois unités de classe Mech attribuées à cette formation.

Important : les unités d'artillerie mécanisées (Y compris les unités hippomobiles) ne comptent pas dans la limite des trois unités.

- Comptez séparément les compagnies issues de la scission d'une unité aux fins de cette règle.

9.3.5 Exigences en matière de commandement

Un corps ou un QG d'armée est considéré comme commandé s'il se trouve dans sa ZOP de corps/armée.

- Un corps/quartier général d'armée est OoC, tous ses corps, formations et unités indépendantes subordonnées sont OoC.
- Le QG d'une formation est commandé s'il se trouve dans la ZOP du corps ou armée qui lui a été assignée.
- Si un QG de formation est hors de commandement (OoC), toutes les unités qui lui sont subordonnées sont OoC.
- Les unités assignées/attachées à un QG de formation sont commandées si :
  1) Le QG de leur formation est commandé,
  2) L'unité se trouve dans la ZOP du corps/armée auquel son QG est rattaché.

9.3.6 Soutiens d'armée et de corps d'armée

Les soutiens d'armée ou de corps sont des unités qui ont une insigne/symbole (ID) de corps ou d'armée imprimé dans le coin supérieur droit de leurs pions d'unité. Les unités de soutien d'armée ou de corps peuvent ne pas avoir d'ID dans le coin supérieur droit. Cependant, ces unités sont des soutiens de l'armée ou du corps.

Important : il n'est pas nécessaire d'affecter les unités portant des insignes de corps/d'armée au QG désigné (imprimé sur le pion), à moins d'être spécifiquement limité par les instructions du scénario. La désignation est faite à des fins historiques uniquement.

- Les unités de corps d'armée n'ont pas de formation assignée, bien que les joueurs puissent les attacher à une formation.

Exception : Régiment et brigades allemands d'artillerie et de Nebelwerfers (4.6.4).

- Pour les besoins du ravitaillement (GenS) les unités de corps/armée peuvent tracer une ligne de ravitaillement (GenS) à partir de tout QG affecté au même QG de corps/armée.

Important : Traiter les unités de corps d'armée comme une formation distincte aux fins de la gestion des pénalités multi formations dans les GA. (13.7.3 et 13.7.4) à moins qu'elles ne soient liées à la formation concernée pendant le GA. Voir également le point 11.2.1 pour les effets de l'observation d'uncorps/ressource de l'armée pour les missions de FS.

***Note du concepteur** : les deux camps ont des unités qui commencent une partie ou entrent en renfort en étant rattachées directement à une armée ou à un corps. Bien qu'un joueur n'ait pas à les affecter à une formation, il est conseillé de le faire dès que possible en raison des règles relatives aux GA multi-divisionnaires et des règles de repérage des missions FS.*

9.4.0 Changement de commandement

Les deux parties peuvent procéder à des changements de commandement pendant la phase conjointe de commandement.

- Les changements de commandement comprennent :
  a) Détachement et rattachement des unités et du QG (9.6.0).
  b) Réaffectation d'une formation à un autre QG de corps d'armée (9.3.2).
  c) Réaffectation d'un corps à un autre QG de l'armée (9.3.1).
- Les unités et les formations qui effectuent un changement de commandement pendant la phase de commandement ne subissent aucun effet négatif.

9.4.1 Changement de commandement en urgence

Les joueurs peuvent attacher des unités à une formation au début d'une Phase de Mouvement amie.

- Ces unités ne peuvent mener aucune forme de GA offensif, ni repérer ou mener des missions FS offensives pendant le GT en cours.
- Au démarrage du prochain GT, elles fonctionnent normalement.

9.5.0 Capacité de commandement

Les capacités de commandement de l'armée et des corps d'armée sont fonction du système d'approvisionnement (15.4.0). Les joueurs trouveront utile de garder une trace des attachements en prenant un crayon et du papier.

9.6.0 Attachements et détachements

Les joueurs peuvent détacher d'un QG hiérarchique des unités ou des formations qui lui ont été assignées ou qui ont lui été précédemment attachées.

- Une unité/formation peut être détachée d'un QG puis être rattachée à un autre QG au cours de la même phase de commandement.
- Les unités/formations rattachées fonctionnent exactement comme les unités assignées.
- Les unités doivent être commandées pour être détachées et/ou attachées.
- Lorsque des unités sont attachées à un QG, elles doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement (GenS) vers leur nouveau QG.
- Les unités et/ou formations qui entrent en renfort et qui ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à leur QG hiérarchique doivent le faire :
  1) Rattachées à un autre QG de formation ; ou,
  2) Se transformer en BG ; ou,
  3) Le joueur doit les assigner à un corps/quartier général d'armée en tant qu'unités de soutien.

9.6.1 Limite de détachement

Pas plus de six unités assignées peuvent être détachées d'une formation.

Exception : 9.6.2f.

9.6.2 Limite de rattachement

Tous les QG de formation ont un nombre maximum d'unités qu'ils peuvent attacher.

a) Pas plus de six unités.
b) Pas plus de quatre de ces six unités ne peuvent avoir une taille supérieure à celle d'une compagnie à un step.
c) Pas plus d'une unité d'artillerie.

Exceptions: 9.6.2d, 9.6.2e, & 9.6.2f.

- Lorsqu'une formation de la taille d'un régiment est rattachée à une division/BG chaque unité de ce régiment/BG compte pour le maximum de six unités.
- Si un seul Rgt est composé de plus de six unités assignées, ce Rgt peut s'attacher à une formation, même s'il dépasse la limite d'attachement de la formation. Cependant, aucune autre unité supplémentaire ne peut être attachée à cette formation tant qu'il y a plus de six unités attachées.

Important : Si un bataillon, qui s'est scindé en compagnies, est rattaché à une formation ce bataillon et toutes les compagnies qui le composent comptent pour un seul bataillon.

Les joueurs doivent noter que le bataillon complet a été assigné, ainsi que toutes les compagnies qui le composent.

Exemple : La 1ère division d'infanterie américaine peut attacher le CCA de la 2ème division blindée américaine, composé de quatre unités hybrides et d'une compagnie de reconnaissance. La 1ère division peut encore attacher une unité de la taille d'une compagnie provenant d'une autre division ou de tout corps/armée même si l'une des unités hybrides est divisée en ses compagnies composantes.

***Note du concepteur : en règle** générale, un régiment ou une brigade plus des unités de la division se détachent puis se rattachent à une autre division dans un but précis. Cette règle simule cette capacité sans permettre aux joueurs de créer d'énormes divisions de taille supérieure à plus de quatre régiments.*

9.6.2a Affectations spéciales

Un joueur peut affecter des unités à une formation pour remplacer des unités éliminées.

- L'unité nouvellement affectée doit être du même type que l'unité éliminée.
- Ces unités ne comptent pas dans la limite d'attachement de la formation.

Exemple : Pendant les batailles de Hurtgen, la 176e VG Division avait trois Rgts affectés ; les 1218, 1219 et 1220 Inf Rgts (2 bataillons dans chacun des régiments), plus le 176eme Fus Bn. Les trois Rgts organiques et le Fus Bn commencent le jeu dans la boîte des unités éliminées. Le joueur allemand peut assigner jusqu'à sept bataillons d'infanterie à la Division pour remplacer les bataillons éliminés.

9.6.2b US Tank, TD & AT

Il était courant dans l'armée américaine de rattacher de façon semi-permanente un bataillon de chars, un bataillon de tank destroyers (TD) ou un bataillon antichar tracté (AT) à une division.

- Ces bataillons peuvent porter la désignation (ID) de la division qui leur a été attribuée historiquement. La désignation historique de ces bataillons n'est donnée qu'à titre indicatif.
- Ces bataillons peuvent avoir un carré blanc à la place de l'ID de la division.
- Les joueurs peuvent librement attribuer ces bataillons comme indiqué ci-dessous, sans tenir compte des désignations historiques.
- Chaque division américaine peut attacher librement un bataillon de chars et, en plus, soit un TD, soit un AT tracté.
- Ces unités rattachées ne sont pas prises en compte pour déterminer la limite maximale d'attachement (9.6.2) ou des besoins en carburant (16.4.4).
- Si un joueur attache plus d'un bataillon aux bataillons attribués gratuitement, les bataillons supplémentaires comptent dans la limite d'attachement de cette division et dans les besoins en carburant des unités de classe Mech attachées (16.4.4).

9.6.2c Unités allemandes d'échelon arrière (RE)

Les règles des scénarios permettront de déterminer (le cas échéant) quelles unités sont des unités RE allemandes. Voir également l'UTC.

- Lorsque les unités RE entrent en jeu, elles sont des unités de soutien de corps/armée.
- Les joueurs peuvent attacher des unités RE aux formations.
- Les joueurs peuvent assigner des unités RE aux formations en utilisant 9.6.2a.
- Peu importe l'affectation ou le rattachement, les unités RE :
  1) Ne peuvent pas participer à un GA offensif à moins d'être empilée avec une unité participante non-RE ou à un Leader.
  2) Ne bénéficient pas de bonus RIB (13.8.3).
  3) Ne remplissent pas les exigences en matière d'armes combinées (13.6.1d).

Important : Les unités RE ont également des capacités spéciales pour transférer leurs steps. (22.5.1b).

9.6.2d Groupes de cavalerie blindée US

Traiter les groupes de cavalerie blindée (CvGp) comme des BG indépendants pour toute utilisation (y compris les unités attachées).

- Traiter les deux bataillons de reconnaissance blindés affectés à chaque CvGp comme un seul Rgt aux fins du bonus prime d'intégrité régimentaire (RIB) (13.8.3).
- Pas plus de deux Bn. de reconnaissance blindée (Arm Recon) peuvent être rattachés à un même BG.
- Les joueurs peuvent rattacher un CvGp à un QG de division.

9.6.2e Brigades blindées du Commonwealth (CW)

Les brigades blindées sont des BG.

- Une brigade blindée du CW ne peut pas attacher d'unités supplémentaires.
- Les joueurs peuvent les rattacher à un QG de division.

9.6.2f Kampfgruppe allemands (KG)

Les KG allemands peuvent avoir plus de six unités assignées. Les règles des scénarios définiront la composition des KG allemands.

- Un KG avec plus de six unités assignées peut former un BG.
- Un KG avec six unités ou plus ne peut pas attacher des unités supplémentaires.
- Un QG de division allemande peut détacher ou attacher un seul KG, même s'il dépasse la limite des six unités.

Note : *Cette règle s'applique aux KG allemands spécialement identifiés par un nom (Par exemple, KG Peiper dans* **Wacht am Rhein***).*

9.7.0 Renforts

Les joueurs doivent assigner les unités et les formations qui entrent sur la carte en tant que renforts à une formation, un corps et/ou un QG d'armée au moment où ils entrent sur la carte.

- Les renforts sont automatiquement commandés, même s'ils ne se trouvent pas dans la ZOP de leur corps/quartier général d'armée assigné, pendant trois GT (compter le GT d'arrivée comme le premier) après être entrés sur la carte, à condition qu'ils puissent tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'au QG qui leur est assigné.
- Les renforts doivent se déplacer par la voie la plus directe possible vers la ZOP du corps/armée qui leur est assignée.
- Les renforts ne peuvent pas changer leur affectation de commandement avant la première phase de commandement après qu'ils se trouvent dans la ZOP de leur QG et ont établi une ligne de ravitaillement (qui peut être allongée) vers leur QG d'affectation.

9.8.0 Pénalités OoC

Pendant le Segment de vérification du Statut de Commandement lors de la Phase de Mouvement, le joueur actif doit déterminer si un QG ou des unités amies sont OoC.

- Si un QG ou une unité est OoC, le joueur propriétaire doit marquer le QG ou l'unité avec un marqueur OoC.
- Le marqueur reste en place jusqu'au prochain Segment de vérification du Statut de Commandement ami.
- Les unités OoC :
  1) Ne peuvent pas entrer en mode PA, Strat ou Exploit.
  2) Ne peuvent pas observer pour des missions de support aérien (GS) ou des FS de tir naval.
  3) Ne peuvent pas observer pour des missions Art FS impliquant des unités Art d'autres formations, corps ou QG de l'armée.
  4) Ne peuvent pas, s'il s'agit d'Art, participer à une mission de FS si l'observateur est issu d'une autre formation (y compris un corps/armée).
  5) Ne peuvent pas s'activer pendant les périodes ENA.
- Les QG OoC ne peuvent pas attacher ou détacher des unités.
- Toutes les unités OoC ne peuvent dépenser que la moitié de leur potentiel de mouvement.

Important : voir 5.5.3a pour le Commandement et le mode Strat.

9.9.0 Pénalités pour formations multiples

Lorsque des unités directement subordonnées à plus d'un QG participent à un GA, ces unités subissent un décalage de colonne (13.7.0).

- Si toutes les unités attaquantes participantes ne sont pas directement subordonnées au même QG, le camp en défense reçoit un décalage de colonne favorable.
- Si toutes les unités en défense participantes ne sont pas directement subordonnées au même QG, le côté attaquant reçoit un décalage de colonne favorable.

Exemple : La force d'attaque se compose de 3 piles avec un total de 5 unités. Quatre de ces unités sont subordonnées à la 352e division d'infanterie et une unité est une unité soutien du corps d'armée attachée au QG du corps d'armée. Le côté en défense reçoit un décalage d'une colonne vers la gauche (favorable).

10.0 LES COMBATS

Les deux camps utilisent le combat pour infliger des pertes de pas, des retraites et de la fatigue aux unités du camp adverse.

10.1.0 Séquences de la phase de combat

La SOP pour la phase de combat (3.3.2e) indique l'ordre des segments utilisés pendant cette phase.

10.2.0 Désignation des attaques tactiques (TA)

Les unités qui sont en mode PA sont déjà identifiées comme unités attaquantes car étant en mode PA (5.2.0).

- Lors du segment de désignation des TA, le camp actif désigne les unités avec qui il souhaite mener un TA (5.1.2).

Important : la désignation de l'attaque (et donc l'attaque) n'est pas obligatoire. Les unités doivent mener une attaque si elles sont encore désignées comme attaquant à la fin du Segment d'Ajustement du Statut de l'Attaquant (3.3.2e).

10.3.0 Missions d'appui-feu (FS)

Les joueurs résolvent les missions FS en utilisant la table d'appui-feu pendant les segments FS de la phase de combat et pendant la phase d'exploitation durant un overrun.

- Les missions aériennes d'appui au sol (GS) sont des missions FS qui convertissent les « Air Points » (AP) en points FS (20.2.0).
- Les barrages d'artillerie sont des missions FS qui convertissent les facteurs de barrage d'une unité d'artillerie en points FS (11.4.0).
- L'appui-feu naval (NGS) est une mission FS qui convertit les points de soutien des navires en points FS (11.4.2).

10.4.0 Attaques au sol (GA)

Les GA sont des attaques menées par des unités contre des unités ennemies dans des hexagones adjacents et se produisent pendant le segment de GA. (13.0). L'overrun (5.3.4b) est une forme de GA qui se produit pendant les phases d'exploitation.

11.0 MISSIONS D'APPUI-FEU

Les unités d'artillerie, les missions aériennes et les unités navales attaquent les hexagones cibles ennemis en menant des missions FS. Ces missions sont utiles pour attendrir les positions ennemies avant le GA. Les joueurs mènent normalement des missions FS pendant le segment de mission FS durant la phase de combat.

Exception : Les unités en mode Exploitation peuvent être soumises à des missions d'appui au sol (GS) et d'artillerie pendant une phase d'exploitation (5.3.4c & 5.3.5).

Important : chaque mission FS est un événement individuel que les joueurs doivent résoudre avant de lancer une nouvelle mission FS.

- Les joueurs ne peuvent mener qu'une seule mission d'artillerie par hexagone cible et par phase de combat, cependant, cette mission peut consister en plusieurs salves.
- Le nombre de missions GS et/ou NGS autorisées par hexagone cible varie en fonction de l'intensité de la mission (légère, moyenne ou lourde). L'intensité de la mission dépend de la taille de l'unité observatrice (spotter), du type de FW occupé par le spotter et du mode adopté par le spotter. (11.2.4).
- Il n'y a pas obligation d'effectuer une mission FS.

***Note :** Dans les sections suivantes de la règle, le terme "mission" désigne la mission FS. Le joueur attaquant est le joueur qui a initié la mission FS et le défenseur est le joueur dont les unités subissent une mission FS.*

11.1.0 Séquence de la mission FS pendant le tour de jeu

Il y a trois sous-segments dans le segment de la mission FS pendant la phase de combat.

- Les joueurs doivent réaliser les sous-segments dans l'ordre indiqué ci-dessous.
- Les joueurs doivent effectuer chaque sous-segment pour tous les hexagones cibles avant de passer au sous-segment suivant.

Important : les unités se déplaçant pendant la phase d'exploitation peuvent être soumises à une mission GS (5.3.4c), et à une mission d'artillerie d'importance moyenne (11.2.4b) immédiatement après avoir déclaré un overrun.

Sous-segment 1 : L'attaquant déclare et conduit les missions de GS.

Sous-segment 2 : Le défenseur déclare toute mission NGS ou GS, puis déclare et conduit les missions d'artillerie, puis conduit toute mission NGS ou GS déclarée.

Sous-segment 3 : L'attaquant déclare toute mission NGS, puis déclare et conduit les missions d'artillerie et enfin conduit toute mission NGS.

La résolution de la mission : La résolution d'une mission se fait en neuf étapes. Les joueurs doivent effectuer les étapes de la mission ci-dessous dans l'ordre indiqué. Résolvez toutes les étapes avant de lancer une autre mission FS.

Étape 1 : Le joueur actif sélectionne un observateur ou « spotter »

Étape 2 : Le joueur inactif doit déclarer s'il existe des unités éligibles pour générer un DRM AFV mixte ou AFV seul dans tout hexagone observé par le « spotter ».

Etape 3 : Le joueur actif choisit un hexagone cible.

Etape 4 : Le joueur actif détermine l'intensité de la mission.

Étape 5 : Le joueur actif calcule le nombre de salves (y compris, le cas échéant, un tir intensif)

Étape 6 : Les deux joueurs déterminent les DRM.

Étape 7 : Le joueur actif détermine le résultat de toutes les salves.

Étape 8 : Le joueur inactif met en œuvre les résultats.

Étape 9 : Le joueur actif vérifie l'épuisement de ses munitions.

11.2.0 Déclarer la mission FS

Un joueur lance une mission en désignant un « spotter ».

- Le joueur en défense doit alors déclarer s'il y a des unités éligibles pour générer un DRM de FS pour la présence de blindés seuls ou mixtes dans tout hexagone observé par le « spotter ».
- Le joueur attaquant choisit alors l'hexagone cible.
- Le joueur déclare ensuite le type de mission (c'est-à-dire Artillerie, GS ou NGS).
- Dans chaque sous-segment, les joueurs effectuent leurs déclarations, hexagone par hexagone (c'est-à-dire que le joueur n'a pas à déclarer toutes les missions qu'il compte effectuer, seulement celle qu'il veut réaliser dans l'hexagone visé.
- Le joueur attaquant ne peut pas examiner les hexagones cibles au-delà de ce que les règles du brouillard de guerre (8.4.0) et les règles d'observation (8.0) permettent.
- Le joueur en défense doit informer l'attaquant de tous les DRM applicables une fois que l'attaquant a déclaré l'hexagone cible.

Important : le joueur en défense n'est pas tenu d'informer le joueur en attaque de la composition exacte de la pile.

11.2.1 Observateur (spotter)

Le joueur attaquant doit désigner une unité amie comme observateur pour tous les types de missions FS menées contre un seul hexagone cible.

- Lorsque les règles du scénario le permettent, un joueur peut utiliser l'observation aérienne (8.3.0) pour repérer les missions de FS.
- L'observateur doit être capable d'observer au moins une unité ennemie, ou une ville ou village dans l'hexagone cible en utilisant les critères décrits en 8.0.
- Lors d'une mission FS contre une ville ou village, s'il n'y a pas d'unités observées dans l'hexagone cible, le joueur attaquant :

  a) Mène la mission comme s'il s'agissait d'une cible observée pour des raisons de capacité de la mission ; et

  b) Applique les DRM des missions non observées du FS.
- Si l'observateur ne peut pas satisfaire aux exigences ci-dessus, la mission n'est pas observée.

Important : les joueurs ne peuvent mener des missions non observées que si les règles du scénario le permettent.

11.2.1a Limitation de l'bservateur

L'observateur doit toujours rester le même pour toutes les missions menées contre un seul hexagone cible dans chaque sous-segment.

- Un joueur peut désigner une unité de la taille d'un bataillon comme le même observateur pour des missions dans deux hexagones cibles distincts.
  a) Traiter une unité hybride à deux steps (même si elle est réduite à un seul step) comme un bataillon.
  b) Le nombre de pas restants n'affecte pas la capacité d'une unité de la taille d'un bataillon à observer dans plus d'un hexagone cible.
- En dehors des unités hybrides mentionnées ci-dessus, toutes les unités de la taille d'une compagnie (un ou deux pas) peuvent être observateur pour des missions mais dans un seul hexagone cible.
- Un joueur ne peut pas désigner une unité Z-step comme observateur.
- Un joueur ne peut pas désigner plus de deux unités situées dans le même hexagone comme observateur pendant une Phase de Combat.
- Un joueur ne peut pas désigner une unité comme observateur si cette unité a avancé après une mission FS au cours de la même Phase de Combat (11.7.0).
- Les unités rattachées ne peuvent être observateurs que de la formation à laquelle elles sont actuellement rattachées.

11.2.2 L'hexagone cible

Une mission FS *vise* toujours un seul hex occupé par l'ennemi (l'hex cible). Si un hexagone cible contient des unités marquées en attaque et des unités non marquées et que les unités non désignées pour l'attaque se trouvent dans un type quelconque de CT et/ou FW/Fort/Zone Fortifiée, alors ce qui suit s'applique :

a) Les unités non marquées pour l'attaque comptent uniquement pour les modificateurs de densité. Ignorez les unités non marquées pour toutes les autres déterminations de DRM ; et,

b) Les résultats de la mission du FS ne peuvent pas affecter les unités non-attaquantes.

Important : si les unités non-attaquantes ne se trouvent pas dans un CT ou dans un type quelconque de FW/Fort/Zone Fortifiée, traitez-les comme faisant partie de la cible. Elles ne fournissent aucun DRM (sauf la densité) mais elles peuvent subir les résultats de la mission du FS.

11.2.3 Désigner les unités de la mission

Le joueur qui conduit la mission désigne le nombre d'unités aériennes (AP) ou navales qui participeront à la mission.

- Le joueur inactif ne peut pas mener une mission GS et NGS dans le même hexagone cible pendant le sous-segment 2 ; ce doit être l'une ou l'autre.
- Le joueur actif peut mener des missions GS dans le premier sous-segment (11.1.0) et ensuite, après que le joueur inactif ait mené ses missions, il peut mener des missions d'artillerie et/ou NGS.
- Une unité ou des AP peuvent participer à une mission si :
  c) Le niveau de la mission est suffisant (11.2.4) ; et
  d) Si vous effectuez des missions NGS et/ou artillerie, les unités navales et d'artillerie doivent être à portée de l'hexagone cible.

Exemple:

1) Dans le sous-segment 1, le joueur actif déclare et mène une mission GS contre l'hexagone cible.

2) Dans le sous-segment 2, le joueur inactif déclare toute mission GS ou NGS, puis déclare et conduit toute mission d'artillerie et ensuite (si des unités ennemies restent dans l'hexagone) conduit toute mission GS ou NGS.
e) Dans le sous-segment 3, le joueur actif déclare toute mission NGS, puis déclare et conduit toute mission d'artillerie, puis (si des unités ennemies restent dans l'hexagone) conduit la mission NGS déclarée.

11.2.4 Intensité de la mission

L'importance de la mission limite le nombre d'unités d'artillerie, d'avions (AP) et d'unités navales qui peuvent participer à une mission. Il existe trois niveaux de mission suivant leur intensité : faible, moyenne et lourde.

Important : lors d'un overrun, le joueur actif ne peut pas effectuer de mission FS de quelque type que ce soit.

- Consultez le tableau des capacités de mission, suivant leur intensité, pour déterminer le nombre maximum d'unités et/ou de AP autorisés dans chaque catégorie. Voir 11.2.5 pour les exigences supplémentaires de formation.
  Important : Sauf indication contraire dans les règles du scénario, traitez les Français libres comme des unités américaines et les unités polonaises comme d'autres alliés pour les besoins de cette règle.

11.2.4a Missions d'intensité légère

Important : Les missions non observées sont toujours des missions légères.

- Un joueur effectue une mission légère quand l'observateur présent est :
  a) Une unité de la taille d'une compagnie ; ou,
  b) Une unité de soutien de corps ou d'armée, quelle que soit sa taille, qui n'est pas affectée à une division ou à un BG ; ou,
  c) Une unité de la taille d'un bataillon sujette à un overrun et qui ne se trouve pas dans une zone d'ET/Fort/Zone Fortifiée.

Important : lors d'une mission FS contre un overrun, l'observateur doit être l'une des unités présentes dans la pile subissant l'overrun.

- Une mission d'intensité légère consiste en un maximum de

Mission d'artillerie :

Si Alliés : 2 unités

Si Axe : 1 unité

Mission GS : Pas autorisée.

Mission NG : 1 destroyer (DD)

11.2.4b Mission d'intensité moyenne

Pour mener une mission d'intensité moyenne, une unité ou une ville ou village dans l'hexagone cible doivent être observés.

- Les missions de FS utilisant l'observation aérienne (8.3.0) sont toujours des missions d'intensité moyenne.
- Un joueur ne peut effectuer une mission d'intensité moyenne que lorsque l'observateur présent est :
  a) Un bataillon; ou,
  b) Une unité de la taille d'une compagnie dans un hexagone de ET/Fort/ Zone Fortifiée ; ou,
  c) Une unité de la taille d'une compagnie ou plus grande dans un ET/Fort/Zone Fortifiée qui fait l'objet d'un overrun. Le joueur attaquant ne peut pas effectuer de missions NGS ou GS pendant un overrun.

Important : lors d'une mission FS contre un overrun, l'observateur doit être l'une des unités présentes dans la pile subissant l'overrun.

- Une mission de capacité moyenne ne peut consister qu'en un maximum de

Mission d'artillerie :

Si Alliés : 3 unités

Si Axe : 2 unités

Mission GS : 1 mission

Mission NG : 2 DD

11.2.4c Missions de forte intensité

Pour mener une mission à forte intensité, une unité ou une ville/village dans l'hexagone cible doit être observée.

- Un joueur ne peut mener une mission de forte intensité que lorsque l'observateur présent est :
  a) Un bataillon en mode PA ; ou,
  b) Un bataillon dans un hexagone de ET/Fort/Zone Fortifiée.

Important : les joueurs ne peuvent pas utiliser de missions à forte intensité contre une unité réalisant un overrun.

- Une mission de forte intensité ne peut pas dépasser un maximum de :

Mission d'artillerie :

Si US : 16 unités

Si autres Alliés : 12 unités

Si Axe : 8 unités

Mission GS : 2 missions

Mission NG :

1 BB ou MN ; ou,

1 CA et 1 CL ; ou,

1 CA et 1 DD ; ou,

1 CL et 1 DD ; ou,
2 DD.

11.2.4d Modifications de la capacité

Augmenter d'une unité le nombre d'unités d'artillerie qui peuvent participer à une mission si l'observateur occupe un VP.

- Les unités suivantes ne sont pas prises en compte dans les limites d'intensité. Les joueurs peuvent faire participer un nombre illimité de ces unités à toute mission quelque-soit son intensité.
  a) Les unités d'artillerie adjacentes à l'hexagone cible.
  b) Hvy Flak ou unités CW/US TD.
  c) Forts dotés en artillerie.

11.2.5 Conditions pours les formations

Important : lors de la conduite d'une mission d'intensité moyenne ou lourde, au moins une des unités d'artillerie participantes doit être subordonnée à la même formation que l'observateur. Ceci ne s'applique pas à l'observation aérienne.

Les unités d'artillerie doivent répondre à des exigences dans la chaîne de commandement pour participer à une mission FS.

- Pour mener une mission d'intensité moyenne ou lourde, les unités d'artillerie participantes doivent répondre à l'une des exigences ci-dessous :
  a) Être subordonnées à la même formation que l'observateur ; ou,
  b) Être une unité de soutien d'armée affectée à la même armée que la formation de l'observateur ; ou,
  c) Être une unité de soutien de corps affectée au même corps que la formation de l'observateur.
- En outre, une autre formation, affectée au même corps que l'observateur, peut fournir une unité d'artillerie subordonnée à cette formation.

Exception : Les unités d'artillerie qui sont subordonnées à une armée, un corps ou une formation avec une ADV de zéro (15.4.3) ne peuvent pas participer à une mission observée par une unité qui n'est pas subordonnée à la formation de l'unité d'artillerie.

11.3.0 Limites de portée

Une unité d'artillerie ou navale doit être à portée d'un hexagone cible.

- La portée est la distance la plus courte (en nombre d'hexagones) entre l'unité de tir et l'hexagone cible ; elle inclut l'hexagone cible mais exclut l'hexagone dans lequel se trouve l'unité de tir.
- Si la distance en hexagones dépasse la portée de l'unité, le tireur ne peut pas participer à une mission FS contre cet hexagone cible. Le terrain n'a aucun effet sur la portée.

11.3.1 Portée de tir des unites d'artillerie

La portée des unités d'artillerie est indiquée par le nombre figurant en exposant à droite du facteur de barrage (BF) sur chaque pion d'artillerie (UTC).

Important : Réduisez la portée d'une unité d'artillerie à un hexagone si une unité ennemie est dans un hexagone adjacent et marquée pour l'attaque ou est adjacente à l'unité d'artillerie dans un terrain ouvert.

- Voir 11.3.2 et 11.3.3 pour la portée des unités navales et des AP.
- Voir 11.4.1b et 11.4.1c pour la portée des unités Hvy Flak et des unités TD alliées.
- Les forts peuvent disposer d'artillerie. Les forts peuvent afficher leur portée. Dans d'autres cas, les règles du scénario détaillent les portées des forts.

Exemple : Chaque Bn. d'artillerie américain a une portée de 5. Les deux unités US Art peuvent tirer sur l'unité allemande II/29 Mot Inf Bn. Seul le 242 Art Bn. US peut tirer sur le I/29 Mot Inf. L'autre bataillon d'artillerie est à distance de 6 de I/29e et est donc hors de portée.

11.3.2 Portée des unités navales

Il existe cinq types d'unités navales : cuirassé (BB), moniteur (MN), croiseur lourd (CA), croiseur léger (CL) et destroyer (DD). Les unités navales peuvent tirer depuis n'importe quel hexagone de mer.

Chaque unité navale a une portée spécifique.

BB : 20 CA:14

MN : 18 CL: 12 DD:7

11.3.3 Portéed es missions aériennes

Les AP n'ont pas de portée spécifique. Cependant, certains modules peuvent restreindre les AP à des zones d'opérations et/ou à des groupes ou commandements nationaux spécifiques.

11.4.0 Points des missions FS

Les joueurs calculent les points de mission FS différemment pour les missions aériennes, navales et artillerie.

11.4.1 Points de l'artillerie

Chaque point de facteur de barrage (BF) d'une unité d'artillerie est égal à un point de mission FS.

- Un joueur ne peut utiliser chaque point de BF d'une unité qu'une seule fois par Phase de Combat.
- Les unités d'artillerie ayant épuisé leurs munitions (Ammunition Depleted=AD) ont un BF de zéro. Les unités d'artillerie AD ne peuvent pas participer à une mission FS.

Note : *Les joueurs doivent faire pivoter ou marquer d'une manière ou d'une autre les unités qui ont utilisé tous leurs facteurs de barrage pour indiquer qu'il n'y a plus de facteurs de barrage disponibles. Des marqueurs peuvent être fournis dans certains jeux pour faciliter cette opération.*

11.4.1a Nombre de salves

Le nombre de salves est égal au nombre total de points de mission divisé par huit. S'il reste des points après division par huit, ces points constituent une salve supplémentaire avec le nombre de points restant. Toutes les autres salves ont une valeur de huit points de mission.

Important : les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser une salve de moins de huit pour résoudre une mission

Exemple : 36 facteurs de barrage participent à une mission. Résolvez la mission FS en 5 salves, 4 avec une valeur de 8, et 1 avec une valeur de 4. Le joueur propriétaire peut choisir de ne pas mener la salve à 4 points

11.4.1b Unités Flak de 88mm

Les unités allemandes de Flak de 88 mm (hors Z-step) qui ont soit une barre d'unité lourde sur leur pion soit un hexagone rouge à gauche de leur symbole d'unité, peuvent fonctionner comme des unités d'artillerie.

- Les unités de la Flak ne peuvent participer à une mission FS que si au moins une unité non Flak participe à cette mission.

- Les unités de la Flak actuellement transportées en TP ne peuvent pas participer à une mission du FS.
- Les unités de la Flak fonctionnent comme des unités d'artillerie :
  a) Ont une portée de quatre hexagones.
  b) Ont un BF d'un par step.
  c) Ne vérifient pas l'épuisement des munitions (AD), ignorez-les lorsque vous déterminez l'épuisement des munitions (11.8.0).
  d) Sont toujours en batterie.
  e) Ne sont pas décomptées pour les limites de capacité des missions (11.2.4d).
  f) Sont exemptes des exigences de chaîne de commandement.

11.4.1c Unités alliées de tank destroyers

Dans tout scénario commençant le ou après le 1er septembre 1944, les unités CW et US TD (M-10, M-18, & M-36) peuvent participer à une mission FS.

- Utilisez les mêmes règles que pour les unités Flak de 88 mm (11.4.1b), avec les différences suivantes :
  a) Les TD ont une portée de deux hexagones.
  b) Les TD ne sont pas exemptés des exigences de chaîne de commandement.
  c) Une unité TD ne peut pas participer à une mission FS si elle est adjacente à une unité ennemie.

11.4.1d Division des tirs d'artillerie

Certaines unités artilleries peuvent diviser leur tir de manière à utiliser une partie de leur facteur de barrage (BF) dans une mission, et une autre partie dans une seconde mission.

- Les joueurs ne peuvent diviser le BF d'une unité artillerie que par tranches de nombres entiers.

Exemple : Une unité artillerie avec un BF de 3 pourrait diviser le tir en un maximum de 3 missions en assignant un point à chaque mission (en supposant qu'elle ne soit pas AD).

- Toutes les unités d'artillerie alliées peuvent diviser leur tir.
- Les unités d'artillerie de l'Axe qui sont subordonnées à une formation peuvent diviser leur tir ; cependant, elles ne peuvent diviser leur tir qu'en deux missions au maximum.
- Les unités d'artillerie de l'Axe subordonnées à un corps d'armée et/ou à un QG de l'armée ne peuvent pas diviser leur tir
- Une unité d'artillerie compte pour 1 dans le décompte des limites de capacité de mission même si elle n'a pas utilisé tout son potentiel de tir.
- Si une batterie qui a divisé son tir est affectée par une AD elle perd immédiatement sa capacité de tir qui n'a pas été utilisée.

11.4.1e Tour de jeu avec surprise et trêves

Certains jeux de la série ont des GT avec surprise.

- Les règles de scénario définiront les effets de la surprise.
  La fin d'une trêve affectera les capacités des deux parties à mener des missions FS (24.3.0

11.4.1f Artillerie lourde

Un cercle blanc derrière ou devant le BF d'une unité artillerie identifie une unité d'artillerie comme étant une unité artillerie lourde.

- Soustraire un point du BF d'une unité d'artillerie lourde si celle-ci participe à une mission de tir défensif.
- Les missions menées contre un Fort ou une Zone Fortifiée qui n'ont pas au moins une unité d'artillerie lourde participante, ont tous les résultats numériques de impacts convertis en un nombre égal de impacts AS.
- Un maximum de deux AS s'applique (11.6.1).
- Les unités d'artillerie lourde utilisées dans une mission FS contre un Fort ou une Zone Fortifiée ne peuvent pas diviser leur tir.

11.4.1g Tirs intensifs

L'attaquant et le défenseur peuvent tous deux utiliser un tir intensif pour générer des salves supplémentaires. Les restrictions suivantes s'appliquent :

- La mission doit consister en au moins une salve avec une force de huit points.
- L'ADV du Corps doit être au moins égale à un.
- Les unités d'artillerie subordonnées à une formation non soutenue ne peuvent pas effectuer de tirs intensifs.
- Les unités d'artillerie participantes doivent être en GenS.
- Les unités d'artillerie opérant sous GenS étendu ne peuvent pas mener de tirs intensifs à moins que des camions supplémentaires soient utilisés (15.2.4a).
- Dépensez un AmP pour chaque salve de feu intensif supplémentaire.
- Un joueur ne peut ajouter qu'une seule salve de tir intensif pour chaque salve originale de huit points dans la mission.

Important : lors d'un barrage intensif, une unité artillerie participante est automatiquement à court de munirions (AD) pour chaque salve de tir intensif effectuée (11.8.0).

Exemple : Le joueur propriétaire a une valeur de Barrage de 16, résolue comme 2 salves de 8. Il dépense 2 AmP pour créer 2 salves de tir intensif. 2 unités d'artillerie n'ont plus de munitions (une pour chaque salve de tir intensif) en plus des unités dont les munitions peuvent être épuisées après le résultat du jet de dé pour tester l'AD (11.8.0).

11.4.2 Missions de l'artillerie navale (NGS FS)

Chaque catégorie de navires a un nombre spécifique de points pour les missions FS.

BB	8
MN	8
CA	6
CL	5
DD	4

- Si plusieurs navires tirent sur la même cible au cours d'une même phase :

a) Tous les navires qui tirent sur le même hexagone cible font partie de la même mission NGS. Une seule mission NGS peut tirer sur chaque hexagone cible.
b) Le tir d'un navire est traité comme une salve séparée. Ne pas additionner les points des navires (quel que soit le nombre de points de mission).

Exemple : Un joueur déclare une mission NGS FS de forte intensité contre un hexagone cible. Un CA et un CL participent à la mission. Après avoir résolu une mission FS d'artillerie, résoudre 2 salves ; une salve de 6 points pour le CA et une salve de 5 points pour le CL.

11.4.3 Missions aériennes de support au sol (GS)

Les règles des scénarios déterminent le nombre maximum de points aériens (AP) qu'un joueur peut affecter à une mission FS.

- Chaque AP attribué équivaut à deux points de mission FS.
- Chaque mission est une salve.
- Un joueur ne peut attribuer qu'une seule mission à un hexagone cible lorsqu'il mène une mission d'intensité moyenne (11.2.4b).
- Un joueur peut attribuer jusqu'à deux missions GS à un hexagone cible lorsqu'il effectue une mission de forte intensité (11.2.4c).

Exemple : Un joueur assigne 2 missions GS à une mission FS de de forte intensité. Le joueur attribue 3 AP à chaque mission. Il n'y a pas de mission de supériorité aérienne (Air Sup) Les 3 AP de la mission se convertissent en 6 points de mission FS. Le joueur résout deux salves de 6 points.

11.5.0 DRM des missions FS

Après avoir déterminé la force de chaque salve, déterminez les DRM. Le tableau des DRM d'appui au sol énumère les DRM.

- Appliquez tous les DRM applicables à chaque salve.
- Les DRM sont cumulatifs, sauf indication contraire.
- Le nombre maximum de DRM nets autorisés dans une salve après avoir déterminé tous les DRM est de plus ou moins dix (+/-10).

Important : le joueur qui se défend contre un FS donne les DRM qui affectent la mission, et non les informations spécifiques qui ont généré ces DRM.

Exemple : Le joueur qui se défend indique le DRM de densité mais ne donne pas le nombre exact ou la composition des unités qui ont généré le DRM.

11.5.1 Terrain (Groupe A)

Le terrain confère des DRM qui sont normalement favorables au défenseur.

- Un hexagone cible qui contient une unité en attaque ou en mode Strat n'est pas éligible aux DRM de terrain.
- Un seul DRM de terrain peut s'appliquer. Le joueur en défense peut choisir le modificateur de terrain qu'il souhaite utiliser. Pour ce faire, il doit traiter les caractéristiques de ville/village comme un terrain.
- Voir 11.5.3 pour les effets des DRM générés par les blindés (AFV) en conjonction avec les DRM de terrain.

11.5.2 Ouvrages défensifs (Groupe B)

Les cibles dans lesquelles les unités abritées par un ouvrage défensif (FW) reçoivent des DRM favorables.

- Un seul FW DRM peut s'appliquer.
- Les unités marquées en attaque, les unités en mode "Strat", les unités de génie construisant des ponts et les unités en mode "Exploitation" ne sont pas éligibles aux FW DRM.
- Les unités dans les FW peuvent également recevoir des DRM de terrain.

Exception : Les Forts, les StP et les Zones Fortifiées et les unités dans ces FW ne reçoivent pas de DRM de terrain.

- Voir 11.5.3 pour les effets des DRM de AFV en conjonction avec les FW.

11.5.3 Blindés (Groupe C)

La présence de blindés dans l'hexagone cible peut attribuer des DRM favorables au défenseur. Voir UTC et 26.0 pour la définition des blindés seuls et mixtes.

DRM pour blindés seuls : si toutes les unités dans l'hexagone cible sont des unités de blindés seuls, le joueur qui les possède doit utiliser le DRM de blindés seuls de -3.

Exception : Les unités de reconnaissance montrant la silhouette d'un véhicule blindé ne sont pas de seuls véhicules blindés. Traitez-les comme des blindés mixtes.

Le joueur propriétaire doit limiter l'utilisation des autres groupes DRM comme suit :

a) N'appliquez pas plus d'un DRM du groupe A ou du groupe B. Le joueur propriétaire est libre de choisir lequel des deux DRM utiliser.
b) Le joueur doit appliquer les DRM des groupes D et Eselon les besoins.

Exemple : Il y a 3 Pz IV Co. dans l'hexagone cible (blindés seuls -3). Le terrain dans l'hex cible est une ville (-3) et toutes les unités sont dans un ET-2 (-2). Il n'y a pas d'autres DRM. Le joueur doit utiliser le DRM de blindés seuls et choisit d'utiliser le DRM de la ville. La mission FS a un total de -6 DRM.

DRM de blindés mixtes : si toutes les unités dans l'hexagone cible ne sont pas éligibles pour recevoir le DRM de blindés seuls, mais qu'au moins une unité est éligible pour les DRM de blindés seuls ou de blindés mixtes, la cible est une cible de blindés mixtes.

a) Le joueur propriétaire ne peut pas appliquer plus de deux DRM au total du groupe A, du groupe B et du groupe C. Le joueur propriétaire est libre de choisir les deux DRM autorisés.
b) Le joueur doit appliquer les DRM des groupes D et E selon les besoins.

Exemple : Il y a 1 Pz IV Co. dans l'hexagone cible (blindé seul) et 2 Mot Inf Bn. Les unités sont dans un ET-3 dans un hexagone de ville. Le joueur propriétaire choisit d'utiliser les DRM des groupes A et B. Le DRM total pour la mission FS serait : -4 (hex de ville), -3 (ET-3) +2 (densité des unités) pour un total de -5 DRM.

Le DRM du groupe C n'aurait été que de -2 pour les blindés mixtes, ce qui aurait donné un DRM total de -4, moins favorable.

11.5.4 Densité des unités (Groupe D)

Comptez le nombre total de steps présents dans l'hexagone cible. Les DRM peuvent être positifs ou négatifs en fonction du nombre de steps. Les DRM de densité sont les suivants :

Important : les unités Z-step comptent pour un demi-step (arrondi à l'entier supérieur) (4.1.3).

2 steps ou moins : −1

5 à 6 steps : + 1

7 steps ou plus : +2

Important : totalisez tous les steps dans l'hexagone, quelle que soit la situation des unités dans l'hexagone cible.

11.5.5 Autres conditions (Groupe E)

Les DRM ci-dessous peuvent favoriser l'une ou l'autre des parties. Appliquez à la mission tous les DRM ci-dessous applicables à ce groupe :

Point de vue (VP) (+1) : Appliqué seulement :

a) Lorsque l'observateur occupe un hexagone de VP et que l'hexagone cible n'est pas un hexagone de VP ; ou,
b) Lorsque l'observateur occupe un HVP et que l'hexagone cible n'est pas un HVP.

Nuit/ENA GT (-1) : S'applique à toutes les missions effectuées pendant les périodes de GT de nuit/ENA.

Cible non observée (-4) : S'applique à toutes les missions non observées.

L'unité cible est en mode "Strat" (+4) : Les unités en mode Strat ne sont pas éligibles aux DRM des groupes A ou B.

Bonus Nebelwerfer (NW) (+1) : Si au moins une unité de NW participe à une mission contre un hexagone cible qui ne peut générer aucun DRM des groupes A, B ou C, alors la première salve reçoit le un DRM de +1.

NW Effet de choc massif (+1) : Si la mission est composée uniquement d'unités NW, et que les conditions du DRM bonus NW existent également, toutes les salves de cette mission appliquent le DRM +1.

BB ou MN (+1) : Si un BB ou MN mène la mission FS, appliquez ce DRM.

DRM des conditions météorologiques pour les missions NGS :

Ovr avec pluie : −2

Ovr sans pluie : −1

POvr avec pluie : −1

11.6.0 Résolution des missions FS

Effectuez les étapes suivantes pour chaque salve d'une mission. Résoudre complètement chaque mission FS avant de passer à un nouvel hexagone cible. Le joueur actif consulte la table de résolution des missions FS et ensuite :

1) Lance 1d10.
2) Ajoute la force des points FS de cette salve au résultat du dé.
3) Applique le total net des DRM de la mission du FS (max de +/-10) pour cette salve au total obtenu à l'étape 2 ci-dessus. Le nombre obtenu est la valeur d'appui-feu (FSV) qui se trouve dans la colonne de gauche du tableau.
4) Croisez les références du FSV avec le résultat indiqué sur le côté droit du tableau.
a) Un FSV de sept ou moins donne toujours un résultat **"sans effet".**
b) Un FSV de 23 ou plus donne toujours lieu à 4 impacts numériques.
5) Si la mission consiste en plus d'une salve, répétez les étapes 1 à 4 pour chaque salve, en notant le résultat de chaque salve.
6) Après avoir déterminé les résultats de toutes les salves, additionnez le nombre de impacts numériques et de impacts AS de toutes les salves pour obtenir le résultat final de la mission. Le joueur en défense met alors en œuvre le résultat final de la mission.

Important : après chaque mission FS, le joueur qui a tiré doit faire un contrôle d'épuisement des munitions (test ADV 11.8.0).

Exemple : Le camp US est le joueur actif et possède deux hexagones adjacents contenant chacun des unités avec des marqueurs PA. L'hexagone cible contient une pile allemande composée de 2 bataillons d'infanterie à pleine puissance (3 steps chacun) et 1 compagnie de chars MkIV dans un hexagone de bois. Toutes les unités sont dans un IP.

- Le joueur américain identifie l'hexagone cible, puis détermine laquelle de ses unités est observateur. Comme toutes les unités américaines sont des bataillons., il en choisit une pour être l'observateur (les unités en mode PA observent toujours les unités adjacentes).
- En consultant le tableau des capacités de mission, le joueur américain se qualifie pour une mission de forte intensité et peut allouer jusqu'à 16 batteries d'artillerie, 2 missions GS et toutes les combinaisons de navires indiquées en 11.2.4c.
- Le joueur alloue un total de 8 AP dans le premier sous-segment. Après la résolution de l'Air Sup, le joueur américain a maintenant 1 mission avec 4 AP et une autre avec 3 AP (il a perdu 1 AP en face de l'Air Sup allemande). Chaque mission est une salve, il multiplie donc ses AP restants par deux, ce qui donne 1 salve de 8 et 1 de 6 (11.4.3).
- Le joueur américain détermine alors les DRM applicables. Le joueur allemand l'informe qu'il y a des blindés mixtes (-2), un bois (-1) et de IP (-1). Cependant, comme il ne peut utiliser que deux des trois DRM ci-dessus, le joueur allemand choisit les modificateurs blindés mixtes et IP (total de−3). Le joueur allemand informe également le joueur américain qu'il a 7 pas ou plus présents dans l'hexagone cible (+2), puisqu'aucun autre DRM ne s'applique ; il y a un DRM net de -1 pour chaque salve.
- Le joueur américain lance alors 1d10 pour chaque salve. Le DR de la salve à 8 points est de 7 (total 15) et le DR de la salve à 6 points donne 5 (11 au total).

- Le joueur américain applique alors le DRM net (-1) à chaque salve, ce qui donne une FSV de 14 et 10 pour chaque salve.
- La consultation de la table de FSV de chaque salve donne un résultat de 2 et un 1, ce qui donne un total de 3 impacts numériques qui doivent être appliqués à l'hexagone cible.

11.6.1 Appliquer les décalages d'artillerie (AS)

Le joueur en défense applique le total des résultats AS pour toutes les unités de la pile cible (11.2.1). Pour chaque résultat AS placer un marqueur AS sur l'unité/pile.

- Un maximum de deux marqueurs AS peut se trouver sur une unité, à tout moment. Les unités avec deux marqueurs AS ignorent tous les résultats AS ultérieurs.

Exemple : après une mission FS, une pile d'unités reçoit 2 résultats AS et 1 impact numérique. Le joueur propriétaire décide de convertir l'impact numérique en retraite (11.6.2b), ce qui normalement donnerait 1 AS. Cependant, puisque la pile a déjà 2 marqueurs AS, le joueur ignore le résultat AS supplémentaire dû à la retraite.

- Une unité marquée d'un marqueur AS :
  a) Reçoit un décalage de colonne défavorable par marqueur AS en attaque ou en défense dans un GA (13.7.0).

Important : chaque camp reçoit un maximum de deux décalages AS dans un GA, quel que soit le nombre d'unités participantes marquées AS.

Exemple : Trois piles marquées PA conduisent un GA et chaque pile a un marqueur 1 AS. L'attaquant ne subit que 2 déplacements de colonne à gauche.

b) Réduit de 1 les décalages de colonnes générés par des unités en défense, qui sont adjacentes aux unités attaquantes. (13.7.4).
c) Ne peut pas causer de perte de step lorsqu'une unité ennemie retraite dans un hexagone adjacent (11.6.3c & 13.11.3).
d) Perd immédiatement son statut CR (retirer le marqueur CR).

Important : si une unité ou une pile marquée d'un marqueur AS bat en retraite ou entre dans (est dans la même pile à la fin d'une phase ou d'un segment) une pile sans marqueur AS, toutes les unités de la pile nouvellement créée subissent les pénalités AS.

- Les deux camps retirent tous les marqueurs AS à la fin de chaque phase de combat.

11.6.2 Résolution des impacts numériques

Important : voir 11.2.1 lors de la résolution d'une mission FS contre un hexagone cible qui contient des unités marquées en attaque et des unités non attaquantes dans l'hexagone cible.

Le joueur qui possède les unités touchées doit choisir l'une des deux options ci-dessous lors de la résolution des impacts numériques :

7) Le joueur peut choisir de traiter le premier impact numérique en perte de step. Suivre les procédures indiquées au point 11.6.2a ; ou,
8) Le joueur peut choisir de convertir le premier impact numérique en retraite. Suivre la procédure décrite au point 11.6.2b.

- Voir les règles des scénarios concernant les Forts et les unités dans les Forts.
- Voir 4.1.3 pour déterminer les pertes des unités Z-step.
- Convertir tous les résultats numériques contre les unités dans un Fort ou une Zone Fortifiée en résultats AS, à moins qu'une unité d'artillerie lourde a participé à la mission FS (11.4.1f).
- Un QG ne peut pas absorber de pertes de steps tant que toutes les unités ne faisant pas partie du QG n'ont pas subi des pertes de step.
- Une seule unité ne peut pas subir de perte supplémentaire de step tant que les autres unités éligibles n'ont pas subi un nombre égal de pertes de step.

11.6.2a Premier impact numérique converti en perte de step

Un joueur doit utiliser cette option si les unités cibles sont incapables de retraiter d'un hexagone à cause du terrain ou des unités ennemies (11.6.3).

Étape 1, Appliquer la perte d'un step : Transformer un impact numérique en perdant un step. Le joueur propriétaire perd un step sur une unité de son choix ; ou,

a) Si les unités cibles sont des unités non attaquantes dans un ET-3, le joueur peut retirer l'ET-3 (ne pas le remplacer par l'ET-2) pour absorber cette perte de pas. S'il reste des impacts numériques passez à l'étape 2.

Important : s'il est supprimé de cette manière, l'ET-3 ne peut pas annuler le « Proficiency rating check » (PRC) à l'étape 2.

b) Si les unités cibles sont des unités désignées comme non attaquantes dans un Fort, le joueur peut réduire le Fort d'un pas pour absorber l'impact numérique. S'il reste des pertes numériques, passez à l'étape 2.

Important : si le joueur a éliminé le Fort en raison de la réduction d'un pas ci-dessus, le Fort ne peut pas annuler le PRC à l'étape 2.

Etape 2, PRC : Si des impacts numériques subsistent après avoir effectué l'étape 1, le joueur propriétaire doit effectuer un PRC en utilisant le PR défensif de l'unité ayant le PR le plus faible dans l'hex.

Exception : Les unités désignées comme non attaquantes occupant une zone d'ET, de Fort ou de Ft passent automatiquement ce PRC.

PRC réussi : Les unités cibles restent dans l'hexagone cible. Les unités désignées pour attaquer conservent leur désignation d'attaque.

Important : l'ET-3 ne peut pas absorber de pertes d'étape dans cette étape.

1) Le joueur propriétaire perd 1 step en appliquant un impact numérique.
2) Si après avoir absorbé un impact numérique comme décrit ci-dessus, il reste des impacts numériques, le joueur propriétaire peut :
a) Convertir un ou deux impacts numériques en impacts de

fatigue. Appliquer chaque impact de fatigue à toutes les unités ciblées ; et/ou,

b) Appliquer tous les résultats numériques restants en pertes de steps. (4.2.1). Si les unités cibles se trouvent dans un Fort, le joueur peut traiter le Fort comme une unité de combat pour les pertes de steps.

Important : la perte maximale de step ne s'applique pas.

Le PRC a échoué : Le joueur propriétaire :

1) Supprime toute désignation d'attaque sur les unités cibles (le cas échéant) ; et,

2) Applique un impact AS à toutes les unités cibles (11.6.1) ; et

3) Retraite toutes les unités cibles d'un hexagone ou, si les unités cibles ont été désignées pour l'attaque, le joueur peut choisir de faire retraiter toutes les unités dans n'importe quel FW de l'hexagone cible. La retraite dans un FW permet de satisfaire la retraite d'un hexagone.

Important : cette retraite d'un hexagone ne réduit pas le nombre total d'impacts numériques.

4) Appliquer les résultats numériques comme des pertes de steps (la perte maximale de step s'applique). Si les unités cibles n'étaient pas désignées pour l'attaque et se trouvaient dans un Fort, traitez le Fort comme une unité de combat pour les pertes de pas.

Important : N'utilisez pas un ET-3 pour absorber les pertes de steps dans cette étape.

5) Si, après avoir atteint le niveau maximum de perte de step, il reste des impacts numériques, le joueur propriétaire peut convertir au maximum deux impacts numériques restant en fatigue. La fatigue s'applique à toutes les unités cibles.

6) Si, après avoir appliqué deux niveaux de fatigue, il reste des impacts numériques, la perte maximale de steps ne s'applique plus. Traitez tous les impacts numériques restants en perte de steps.

11.6.2b Premier impact numérique converti en retraite

Un joueur ne peut utiliser cette option que si les unités cibles peuvent retraiter d'un hexagone (11.6.3).

Exception : Si les unités cibles sont désignées pour l'attaque et ne peuvent pas retraiter d'un hexagone, le joueur peut choisir de prendre le premier coup numérique comme une retraite en se retirant dans un FW éligible qui existe dans l'hexagone cible.

Etape 1 : Le joueur propriétaire retire la désignation d'attaque des unités cibles (s'il y en a).

Etape 2 : Toutes les unités cibles subissent un impact AS (11.6.1).

Étape 3:

a) Le joueur propriétaire fait reculer toutes les unités cibles d'un hexagone (11.6.3) ; ou,

b) Si les unités cibles ont été désignées pour l'attaque, le joueur propriétaire peut choisir de faire retraiter toutes les unités dans n'importe quel FW de l'hexagone cible. La retraite dans un FW permet de satisfaire aux conditions de retraite d'un hexagone.

Étape 4 : Le joueur propriétaire soustrait un résultat numérique du total des résultats de la mission.

Étape 5 : Le joueur propriétaire divise le nombre d'impacts numériques restants par deux (arrondir au chiffre supérieur).

a) Le résultat est le nombre d'occurrences numériques restantes qui doivent être appliquées aux unités cibles. La perte maximale de step s'applique.

b) Si les unités cibles atteignent la perte de pas maximale, le joueur propriétaire doit convertir jusqu'à deux impacts numériques en fatigue. Les impacts de fatigue s'appliquent à toutes les unités cibles.

c) Après avoir appliqué un maximum de deux niveaux de fatigue, le joueur propriétaire ignore tous les impacts numériques restants.

11.6.3 Retraite après une mission FS

Toutes les unités ayant retraité à cause d'une mission FS (11.6.2a &11.6.2b) peuvent retraiter d'un hexagone au maximum.

Important : une pile d'unités doit retraiter en tant que pile ; les unités individuelles ne peuvent pas utiliser des chemins de retraite différents.

- Le joueur propriétaire retraite toujours ses propres unités.
- Un joueur ne peut pas retraiter :
  - **a)** Ses unités dans un hexagone occupé par l'ennemi
  - **b)** Ses unités dans un terrain ou à travers un terrain interdit au mouvement à une classe d'unité.

Important : si une unité ne peut entrer dans un hexagone qu'en utilisant un mouvement de route Mech, alors elle ne peut retraiter dans cet hexagone que si une route relie les deux hexagones.

- **c)** Ses unités mécanisées à travers une rivière ou une grande rivière non pontée à moins d'utiliser un gué.

Important : si vous vous retirez en traversant un pont, vérifiez si le pont s'effondre (11.6.3a)

  - **d)** Ses unités à pied à travers un grand fleuve ou une grande rivière.
  - Les unités à pied peuvent retraiter en traversant une rivière non pontée (pas les grands fleuves ou les grandes rivières).

11.6.3a Priorités de la retraite

S'il y a plus d'une option possible pour retraiter, le joueur propriétaire choisit l'hexagone en utilisant les critères ci-dessous dans l'ordre donné :

1) Dans un hexagone non adjacent à une unité ennemie.

2) Dans un hexagone qui est plus proche (en hexagones) du QG supérieur de l'unité.

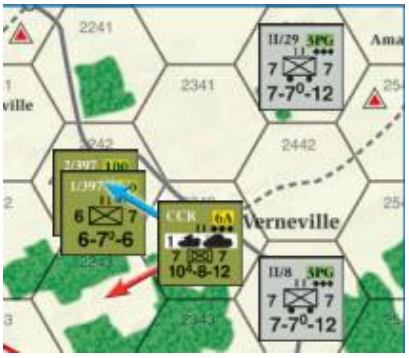
3) Dans un hexagone contenant un CT.

4) En suivant tout type de route.

5) Pas en sur-empilement.

- Pour chaque critère :
  - **a)** Si plus d'un hexagone répond à ce critère, passez au critère suivant.

b) Si un seul hexagone répond aux critères, le joueur doit se retirer dans cet hexagone.
c) Si aucun hexagone ne répond à un critère, descendez dans la liste jusqu'à ce qu'un seul hexagone réponde à un critère. Reculez dans l'hexagone répondant à ce critère.
d) Si après avoir vérifié tous les critères, il y a plus d'un hexagone qui répond à tous les critères, le joueur propriétaire est libre de choisir l'hexagone de retraite parmi ceux qui répondent aux cinq critères.



Exemple : En raison d'une mission FS, le CCR américain doit battre en retraite. Le joueur américain détermine que les deux hexagones 2242 et 2243 répondent au critère 1 (ne pas être adjacent à une unité ennemie). Les deux mêmes hexagones sont équidistants du QG de la division 6A, donc les deux remplissent également le critère 2. Les deux hexagones remplissent le critère 3 (CT), cependant, un seul hexagone remplit le critère 4 (le long d'un hexagone de route). Le joueur propriétaire doit battre en retraite dans l'hexagone 2242, même si la retraite enfreint le critère 5.

11.6.3b Effrondrement de ponts

Les joueurs doivent tester l'effondrement d'un pont si des blindés lourds ou très lourds retraitent ou avancent sur unpont de chemin de terre ou un pont qui enjambe une rivière (et non un ruisseau) (17.3.2a).

11.6.3c Retraite et autres unités

Les unités peuvent retraiter dans un hexagone un ami en violation des limites d'empilement. Ces unités comptent désormais dans les modificateurs de densité pour toute mission FS ultérieure dirigée contre cet hexagone. Résoudre le sur-empilement selon 6.7.0.

- Les unités, qui retraitent dans un hexagone contenant d'autres unités amies et si cet hexagone est la cible d'une mission FS ultérieure durant cette même phase de combat, sont :
  a) Utilisées pour déterminer les DRM du groupe D (densité).
  b) Non utilisées lors de la détermination des DRM du groupe C(blindés).
  c) Sujettes à tous les résultats de cette nouvelle mission FS. Les steps perdus avant la retraite ne sont pas pris en compte dans le nouveau calcul de la perte maximale de pas.
- Les unités qui retraitent dans un hexagone vacant (pas d'unités amies) ne peuvent pas être la cible d'une mission FS ultérieure lors de cette phase de combat.

11.6.3d Unités ennemies et pas de MCT

Une pile en retraite qui entre dans un hexagone sans MCT et qui est adjacent à une unité ennemie doit perdre un step sur une unité de la pile en retraite (au choix du joueur propriétaire).

Exception : Les unités ne subissent pas la perte d'un pas si les unités adjacentes sont entièrement composées de QG, d'unités d'artillerie tractée qui ne sont pas en batterie, d'unités Z-step ou d'unités marquées AS.

- Les unités Z-step ne peuvent pas remplir l'exigence de perte de step à moins qu'elles ne soient les seules unités de la pile en train de retraiter.
- Ignorez la perte maximale de step aux fins de cette règle.
- La présence d'autres unités amies dans l'hexagone n'annule pas cette condition pour les unités qui retraitent dans leur hexagone.
- La perte de steps supplémentaires ne compte pas pour satisfaire les résultats obtenus par la mission FS.

11.6.3e Unités d'artillerie

Les unités d'artillerie ne subissent des pertes de steps dues à des impacts numériques que si toutes les autres unités, hors QG et hors artillerie, ont déjà subi au moins un step de perte.

- Toutes les unités d'artillerie non en batterie se retirent normalement en suivant les procédures décrites au point 11.6.3.
- Les unités d'artillerie automotrices en batterie (SPA) et les unités d'artillerie tractées en batterie listées ci-dessous peuvent battre en retraite normalement. Elles restent en batterie.
  75mm 105mm/105H 150mm/155H

Les autres unités d'artillerie en batterie et les batteries hippomobiles ne peuvent pas battre en retraite. Si elles sont forcées de retraiter le joueur qui les possède doit les éliminer.

Important : chaque step d'artillerie éliminée en raison de ce qui précède réduit d'une unité les impacts numériques restants.

11.7.0 Avance après une mission FS

Si, après avoir résolu tous les impacts numériques, il ne reste plus d'unités dans l'hexagone cible, le joueur attaquant peut faire avancer dans l'hexagone cible une ou toutes les unités adjacentes marquées en attaque.

Important : l'effondrement d'un pont peut se produire pendant une avance (17.3.2a).

- Le joueur attaquant doit effectuer toute avance pour une mission FS avant de lancer une autre mission FS.
- Une unité ne peut avancer après une mission FS qu'une fois par phase de combat.
- Les unités qui avancent ne peuvent pas avancer à travers ou dans un terrain interdit.
- Les unités qui avancent ne peuvent pas observer pour les missions ultérieures FS réalisées pendant la même phase de combat.
- Les unités qui avancent doivent respecter les limites d'empilement dans l'hexagone cible.

Important : les unités peuvent avancer après une mission FS même si elles avancent d'un hexagone adjacent à un ET-3/Fort/Zone Fortifiée dans un autre hexagone adjacent au même hexagone ET-3/Fort/Zone Fortifiée.

- Les unités qui avancent en mode PA conservent leur statut PA.

Exception : Les unités en mode PA qui avancent dans un hexagone MCT peuvent immédiatement revenir en mode Tac. Si les unités reviennent en mode Tac, elles ne pourront pas effectuer de GA lors du segment GA immédiatement suivant.

- Les unités qui avancent marquées d'un marqueur TA doivent retirer le marqueur TA. Elles ne peuvent pas effectuer de GA dans le segment GA immédiatement ***suivant.***

Exemple : Avance et recul après une mission FS:

Le joueur américain mène une mission FS contre l'hexagone 2410. Le résultat est AS1. Le joueur allemand place un marqueur AS sur l'unité et décide ensuite d'échanger le premier impact numérique en retraite. Le joueur fait reculer l'unité vers l'hexagone 2509 et place un second marqueur AS sur l'unité. Le joueur américain déclare alors que les deux unités adjacentes en mode PA vont avancer dans l'hexagone cible.

Ils conservent leur marqueur PA. Le joueur américain mène alors une mission FS contre l'hexagone 2510. Le résultat est de 2 impacts numériques. De nouveau, le joueur allemand déclare une retraite et fait reculer l'unité vers hexagone 2610. Le joueur allemand réduit le nombre total de impacts de 1 pour la retraite, puis divise les impacts restants par deux, en arrondissant au supérieur, ce qui laisse un impact à l'unité comme perte d'un step. Le joueur allemand place ensuite un marqueur AS sur l'unité. Le joueur américain déclare alors qu'il avance et déplace l'unité CCR avec le marqueur TA dans l'hexagone 2510, puis retire le marqueur TA.

11.8.0 Épuisement des munitions (AD)

Chaque fois qu'un joueur effectue une mission FS avec de l'artillerie, il doit faire un test AD en lançant un 1d10 et en comparant le résultat modifié à l'ADV du corps dans la ZOP duquel se trouve l'unité d'artillerie.

Important : ne faites qu'un seul test pour chaque mission, et non pour chaque salve au sein de cette mission.

- Modifiez le DR AD en utilisant les DRM cumulés ci-dessous :

  +1 : Par salve après la première salve. Inclure toutes les salves obtenues en utilisant un tir intensif.

  +1 : Pour toute salve si toutes les unités qui tirent sont des Nebelwerfers. Cela inclut la première salve et celles obtenues par un tir intensif.

  +2 : Si tout ou partie du GenS de l'unité d'artillerie passe par une ligne de ravitaillement étendue.

- Si le résultat du DR modifié dépasse l'ADV du corps, le nombre d'unités d'artillerie qui n'ont plus de munition est égal à la différence entre le DR modifié et l'ADV. (Soustraire l'ADV du DR modifié).

Important : les unités artilleries non soutenues ont toujours une ADV de zéro (15.4.2c) et épuisent donc automatiquement leurs munitions. Ces épuisements obligatoires ne sont pas comptés dans les épuisements éventuels résultant du test AD. Elles ne peuvent pas effectuer de tir intensif.

- Lorsqu'un joueur utilise le tir intensif, il épuise une unité d'artillerie par salve supplémentaire qui utilise le tir intensif. Ces épuisements ne sont pas comptabilisés dans les résultats du test AD.
- Le joueur propriétaire est cependant libre de choisir les unités artilleries qu'il épuise. La ou les unités artilleries choisies doivent avoir participé à la mission.
- Si toutes les unités artilleries ont été marquées AD, ignorez les autres épuisements requis pour cette mission FS. Une unité d'artillerie ne peut être marquée qu'avec un seul marqueur AD.

11.8.1 AD et ravitaillement sur stocks internes

Le joueur attaquant doit épuiser toutes les unités d'artillerie en statut OhS (15.4.2) lorsqu'elles participent à une mission FS. Ces unités à court de munitions ne sont pas prises en compte dans les résultats d'un test AD.

- Si une unité artillerie est subordonnée à un QG qui est OhS, l'ADV de l'unité d'artillerie est égale à la valeur OhS de ce QG. Ces unités d'artillerie peuvent utiliser les munitions disponibles dans ce QG pour supprimer le statut AD et/ou utiliser le tir intensif (15.5.1a).

Important : si un QG est OhS et qu'il ravitaille sa formation, alors ses unités d'artillerie ne sont pas OhS car elles sont en GenS. Seul le QG est OhS.

11.9.0 Disponibilté des navires

Pendant la phase de commandement conjointe, le ou les camps ayant des unités navales disponibles déterminent le nombre d'unités navales (et leur type) qui seront disponibles pour ce GD.

- Le joueur propriétaire peut utiliser chaque unité navale disponible une fois dans le GT AM et une fois dans le GT PM.
- Les règles des scénarios préciseront si des unités navales sont disponibles et s'il existe des restrictions supplémentaires, telles que l'épuisement des munitions.

12.0 SEGMENT D'AJUSTEMENT DU STATUT DE L'ATTAQUANT

Au cours de ce segment, le camp actif peut volontairement ou involontairement retirer les marqueurs de désignation d'attaque.

- Les joueurs procèdent au retrait des désignations d'attaque dans l'ordre ci-dessous.

Important : une unité ou une pile qui est désignée comme attaquant au début du Segment GA immédiatement suivant, doit mener une attaque (13.4.0).

12.1.0 Ajustements obligatoires

Important : Les unités qui doivent retirer leur désignation d'attaque en raison de cette règle ne peuvent pas battre en retraite.

Le joueur actif retire les marqueurs de désignation d'attaque dans l'ordre suivant :

1) Si une unité désignée pour l'attaque n'est pas adjacente à une unité ennemie, le joueur propriétaire doit retirer la désignation d'attaque de l'unité ou des unités.

2) S'il y a davantage de piles désignées pour l'attaque adjacentes aux unités ennemies que celles qui pourraient légalement conduire des GA, le joueur propriétaire doit réduire le nombre de piles désignées pour l'attaque.

a) Si les piles marquées PA et les piles marquées TA sont adjacentes à un seul hexagone occupé par l'ennemi, toutes les piles marquées TA doivent retirer leur désignation.

b) S'il y a plus d'une pile marquée TA adjacente à un seul hexagone en défense, le joueur attaquant doit retirer toutes les désignations TA sauf une.

3) Si le camp attaquant dispose d'unités désignées pour l'attaque placées de telle manière qu'il devrait lancer plus de GA que ce qui est autorisé par les limites des GA ADV (16.3.3), le joueur propriétaire doit réduire le nombre d'unités désignées pour l'attaque à un point qui satisfait aux exigences des limites ADV.

Exception : Le joueur propriétaire peut dépenser des AmP pour effectuer les GA supplémentaires (16.3.3).

12.2.0 Ajustements volontaires

Après avoir effectué tous les retraits obligatoires des désignations d'attaque, le joueur propriétaire peut volontairement retirer les désignations d'attaque.

1) Si les unités sont en MCT ; les unités peuvent rester dans leur hexagone, retraiter d'un hexagone ou se retirer dans un DW dans l'hexagone (au choix du joueur propriétaire).

2) Si les unités ne sont pas en MCT, le joueur qui les possède doit effectuer un test PRC en utilisant l'unité dont le PR d'attaque est la plus faible de la pile.

Passe : Toutes les unités dans l'hexagone enlèvent leur désignation d'attaque et peuvent rester dans l'hexagone, retraiter d'un hexagone ou se retirer dans un FW dans l'hexagone (au choix du joueur propriétaire).

Échec : Toutes les unités conservent leur désignation d'attaque et restent dans l'hexagone et doivent participer à un GA.

13.0 ASSAUTS AU SOL (GA)

Le joueur actif mène les GA un à la fois, en résolvant complètement chaque GA avant d'en lancer un nouveau. Le joueur actif est toujours l'attaquant et le joueur inactif est toujours le défenseur.

Remarque : *les termes "assaut", "attaque" et "attaquant" utilisés dans cette section des règles signifient la même chose.*

13.1.0 Table des assauts

Les joueurs utilisent la table d'assaut au sol (GAT) pour résoudre tous les GA. La GAT est composée de six parties principales:

- Ligne de défense du terrain
- Ratios de combat
- Colonnes des jets de dés de l'attaquant
- Colonnes des jets de dés du défenseur
- Résultats pour l'attaquant.
- Résultats pour le défenseur.

13.1.1 Colonnes pour les jets de dé de l'Attaquant/Défenseur

Il y a deux sections divisées horizontalement.

1) La partie supérieure est utilisée par l'attaquant et se compose des colonnes DR de l'attaquant et des colonnes de résultats du défenseur.

2) La partie inférieure est utilisée par le défenseur et se compose des colonnes DR du défenseur et des colonnes de résultats de l'attaquant.

- Il y a dix lignes de résultats de DR dans chaque colonne.
- Chaque ligne de résultat de DR contient une plage numérique de valeurs dans laquelle le DR de l'attaquant ou du défenseur doit se situer.

13.2.0 Séquence GA

Le joueur actif est libre de mener les GA dans l'ordre qu'il souhaite.

Exception : Le joueur doit mener ses attaques dans un ordre tel que toutes les unités désignées pour l'attaque soient capables de mener une attaque.

Exemple : Dans le diagramme ci-dessous, le joueur attaquant doit attaquer à la fois avec le 1/315/79

Inf Bn. et le 3/315/79 Inf Bn. Puisqu'ils lancent des attaques de type TA, ils ne peuvent pas les combiner en une seule attaque. Le joueur attaquant ne peut pas attaquer le Bacc Sec Bn. allemand avec le 3/315/79 car cela laisserait le 1/315/79 sans attaque valide. Dans ce cas, le 3/315/79 doit attaquer le 54/Pio Bn., et le

1/315/79 doit attaquer le Bacc Sec Bn. Le joueur US peut mener les deux attaques requises dans l'ordre que l'attaquant souhaite.

- Une fois que l'attaquant a déclenché un GA, suivez les étapes ci-dessous.

Elles doivent se dérouler dans l'ordre indiqué.

13.3.0 Étape 1 : Identifier l'hexagone du défenseur

Le joueur actif indique l'hexagone de défense. L'attaquant doit avoir des unités amies qui sont en attaque désignées dans des hexagones adjacents à l'hexagone en défense, et il doit y avoir des unités ennemies dans l'hexagone en défense.

Important : le joueur attaquant choisit un hexagone en défense à la fois, en résolvant le GA et peut ensuite choisir un autre hexagone en défense. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur désigne au préalable toutes les attaques.

13.3.1 Hexagones en féfense/Unités

Chaque GA ne peut donner l'assaut qu'à un seul hexagone occupé par l'ennemi en défense.

- Le joueur attaquant ne peut attaquer chaque hexagone en défense qu'une seule fois par Segment GA.
- Les unités qui ont retraité dans un hexagone inoccupé à cause d'un GA précédente ne peuvent pas être la cible d'un autre GA, cependant, voir 13.5.5 pour les règles concernant les unités ayant déjà retraité dans un hexagone avec d'autres unités en défense.
- Toutes les unités dans l'hexagone (jusqu'à la limite d'empilement) se défendent ensemble contre un GA menée contre cet hexagone.

13.3.2 Ligne du terrain retenue pour la défense

Le défenseur identifie la ligne correspondante au terrain. Il y a quatre lignes de terrain de défense que l'on trouve disposées horizontalement en haut de la GAT. Elles sont, du bas vers le haut :

Ligne 1 : Clair

Important : les localités n'ont aucun effet sur le choix de la ligne de terrain.

Ligne 2 : accidenté (rough), haies (Hedgerow), bois (Woods), Village, marécage (Marsh représente également les sols meubles et les marais).

Important : les marécages affectent la CS des deux camps même s'ils ne sont pas retenus comme terrain du défenseur (13.6.1).

Ligne 3 : Forêt, Bocage, Ville, accidenté niveau 2.

Ligne 4 : Cité

La ligne de terrain correcte pour un GA doit être retenue en comparant le terrain de l'hexagone de défense avec ces quatre lignes.

Important : si un hexagone contient plusieurs types de terrain, le défenseur choisit le terrain à utiliser. Il peut utiliser n'importe quel type de terrain dans l'hexagone en défense, quelle que soit l'importance de ce terrain représenté dans l'hexagone par le dessin.

13.4.0 Étape 2 : Identifier les hexagones des attaquants

L'attaquant désigne les unités participant au GA. Les unités attaquantes doivent marquées en attaque (PA ou TA) et être adjacentes à l'hexagone de défense.

- Il n'est pas nécessaire que toutes les unités d'une pile attaquent le même hexagone.
- Une unité désignée au début d'un Segment GA doit attaquer.
- Une unité ne peut jamais attaquer plus d'une fois par Segment GA.

13.4.1 Attaques à partir de plusieurs hexagones

Si le terrain le permet, le joueur attaquant peut attaquer un hexagone en défense depuis les six hexagones adjacents.

- Toutes les unités attaquantes doivent être en mode PA si elles attaquent depuis plus d'un hexagone.
- Les unités marquées d'un marqueur TA ne peuvent jamais se combiner avec des unités d'autres hexagones pour attaquer le même hexagone en défense.

13.4.2 Restrictions concernant les attaques

Une unité ne peut pas participer à une attaque si elle est :

a) Pas attaque désignée ; ou,
b) Une unité d'artillerie avec une portée supérieure à zéro ; ou,
c) Interdite d'entrer dans l'hexagone du défenseur. Si une unité ne peut entrer dans un hexagone que par une route, alors il ne peut attaquer cet hexagone qu'à travers ce côté de route ; ou,
d) Une unité allemande RE, à moins qu'elle ne soit empilée avec une unité non RE ou un Ldr.
e) Une unité de classe Mech attaquant à travers un côté d'hexagone de rivière sauf si :
1) Elle attaque à travers un gué ou un pont non détruit ; ou,
2) Il s'agit d'une unité de blindés seule tenue à distance (stand off) (13.5.2).

Important : une unité de classe Mech ne peut pas attaquer à travers un pont ou un gué traversant un grand fleuve ou une grande rivière ; cependant, voir les procédures du CdM (7.14.0).

- Un blindé seul (AFV) attaquant dans ou hors d'un hexagone de marais, de marécage ou de terrain meuble non relié par une route à l'hexagone de défense. Le blindé peut rester à distance (stand off).

Exception : Les conditions du terrain peuvent permettre aux unités d'attaquer des hexagones de marais, marécages ou de terrain meuble (19.4.0).

- Les AFV seuls peuvent attaquer à travers les rivières/grands fleuves et/ou dans des hexagones de marais, de marécages ou de terrain meuble sans le bénéfice d'une route, d'un pont ou d'un gué, mais dans ce cas, ils doivent rester à distance (stand off) (13.5.2) et ne sont pas éligibles pour être l'unité de PR de tête, qui contribuerait aux bonus de blindés ou d'AT, et ne peuvent pas avancer après le combat.

Exemple de participation à des GA :

- Le III/3 allemand n'est pas en mode PA ou marqué d'un marqueur TA, il ne peut participer à aucune forme de GA.
- La pile allemande de trois unités porte un marqueur TA, elle peut attaquer l'hexagone 2114 ou 2113. Elle ne peut pas se combiner avec la pile d'unités en mode PA.
- Les unités en 2215 et 2216 sont toutes deux en mode PA et peuvent se combiner pour attaquer l'hexagone 2115 ou si la pile qui fait un TA attaque l'hexagone 2113, les unités en 2215 pourraient attaquer l'hexagone 2114 et la pile en 2216 pourrait attaquer l'unité en 2115.

13.4.3 Limitation des GA en terrain escarpé

Pas plus de deux unités, dont un seul bataillon, peuvent attaquer dans un hexagone de terrain escarpé à partir de chaque hexagone adjacent.

Exception: Empilage spécial (6.2.0).

Exemple : Les unités américaines se trouvent toutes dans des hexagones de terrain ouverts. Les deux piles sont en mode PA. Les unités allemandes se trouvent dans un hexagone de terrain escarpé.

Les deux piles américaines pourraient effectuer un GA en PA. Cependant, puisque les Allemands se défendent dans un hexagone escarpé, seuls un bataillon et une compagnie de chaque pile peuvent participer. Si l'attaque libère l'hexagone, seuls 1 bataillon et 1 compagnie peuvent avancer dans ou à travers l'hexagone.

13.5.0 Étape 3 :Déterminer le statut de l'unité

Les joueurs vérifient les éléments ci-dessous.

13.5.1 Capitulation

Les unités en défense qui sont isolées et à court de ravitaillement (OoS) (15.1.2) doivent vérifier si elles se rendent lorsqu'elles subissent un GA. Utilisez la même procédure que celle décrite au point 15.7.1. Appliquez les DRM de la même manière que pour les contrôles de remise des AM GT.

Important : Cette vérification a lieu maintenant avant le GA.

13.5.2 Mise en retrait des blindés (Standoff)

Les deux joueurs déclarent s'ils ont des blindés participant au GA. Ils ne déclarent pas encore leurs facteurs de blindage / AT exacts. Un nombre quelconque de leurs unités participantes avec un facteur de blindage peut rester en retrait. (Stand off)

- L'attaquant identifie d'abord les unités qu'il place en retrait.
- Aucun des deux joueurs ne peut placer ses unités en retrait si le défenseur utilise la ligne de terrain 1.
- Une unité mise en retrait ne peut pas non plus être l'unité PR de tête (13.8.1).
- Les deux parties doivent avoir au moins une unité de n'importe quel type participant au GA qui ne soit pas mise en retrait.
- Les deux joueurs ignorent les unités mises en retrait lorsqu'ils déterminent les bonus de blindés/AT.
- Les unités placées en retrait réduisent de moitié leur CS.
- Les unités placées en retrait ne peuvent pas avancer après le combat.

Important : Si une unité utilise le standoff, la force de combat (CS) de l'unité ne subit pas de modifications supplémentaires pour le terrain présent sur les côtés d'hexagone indiqué en 13.6.1a.

13.5.3 Déclarer l'utilisation des stocks internes

L'attaquant et le défenseur doivent tous deux déclarer si les unités en statut OhS utiliseront leur pleine capacité de combat. L'attaquant le déclare en premier (15.5.0). A la fin du GA marquez toutes les unités OhS qui ont utilisé leur pleine puissance de combat comme OoS.

13.5.4 ENA et tours de repos

Pendant les périodes d'ENA (3.4.0) et les GT de repos (3.5.0), le défenseur peut choisir de faire défendre ses unités à mi-puissance pour éviter les pénalités de fatigue.

13.5.5 Défenseurs ayant déjà retraité

Les unités en défense qui ont déjà battu en retraite à cause d'un GA arrivé antérieurement dans la phase de combat en cours ne peuvent pas être attaquées, sauf si elles se trouvent dans un hexagone avec d'autres unités amies qui n'ont pas été attaquées pendant cette phase.

- Les unités qui retraitent dans un hexagone avec d'autres unités amies en raison d'un GA précédent et qui sont ensuite la cible d'une GA suivante
  a) Ne contribuent en aucune façon au GA suivant.
  b) Sont soumises à tous les résultats de GA du GA suivant.
  c) Les pertes de steps subies lors du premier GA ne sont pas comptabilisées dans la perte maximale de steps du deuxième GA.

Important : le joueur attaquant peut attaquer des unités qui ont battu en retraite à cause d'une mission FS s'il y a des unités adjacentes désignées pour l'attaque.

13.5.6 Ponts

Le défenseur détermine si un pont peut faire l'objet d'une démolition précipitée ou d'un effondrement.

- Les blindés placés en retrait ne déclenchent pas l'effondrement d'un pont.
- Si une démolition précipitée réussit ou si le pont s'effondre, les unités Mech qui voulaient utiliser le pont pour effectuer le GA ne peuvent pas participer au GA à moins qu'elles ne possèdent un facteur de blindage, auquel cas elles peuvent déclarer qu'elles se placent en retrait.
- Si toutes les unités se retrouvent en retrait à cause de l'effondrement d'un pont ou d'une démolition précipitée, le GA est terminé. Retirez toutes les désignations d'attaque.

13.5.6a Démolition précipitée d'un pont

Si le joueur en défense a au moins un step de génie dans l'hex en défense, il peut immédiatement tenter une démolition précipitée d'un pont si l'attaque ennemie est réalisée à travers un pont traversant n'importe quel type de rivière (Mais pas les ruisseaux) (17.3.2b).

13.5.6b Test d'effondrement d'un pont

Le propriétaire d'un blindé inscrit sur la liste UTC comme étant lourd (H) ou très lourd (VH) doit vérifier l'effondrement du pont (17.3.2a) la première fois qu'un tel blindé tente d'effectuer un GA/un overrun sur tout type de rivière en utilisant un marqueur de pont si ce pont n'a pas déjà été préalablement soumis à un test d'effondrement.

Exception : Les ponts enjambant des ruisseaux et les ponts lourds déployés par des unités de pontonniers ne sont pas susceptibles de s'effondrer.

13.6.0 Étape 4 : Déterminer les Valeurs d'Attaque (GAV)

L'attaquant et le défenseur révèlent toutes les unités et déterminent leur GAV. Chaque joueur détermine la GAV de son camp comme suit :

1) Déterminer la force de combat (CS) de chaque unité, telle que définie au point 4.2.2 et modifiée dans 13.6.1. N'arrondissez pas les valeurs fractionnaires des unités individuelles.

2) Additionnez les CS de toutes les unités participant à l'AG en un seul total, puis arrondissez toute fraction vers le haut.

- Le total est la GAV de chaque côté.

13.6.1 Modificateurs de la force de combat

Déterminez les modificateurs de la CS de chaque unité individuellement.

Important : La CS d'une unité ne peut jamais être réduite de moitié plus de 2 fois (un quart de réduction au total), quel que soit le nombre de modificateurs de réduction de moitié auxquels elle peut être soumise.

13.6.1a Modificateurs de la force de combat de l'attaquant (CS)

a) Réduire de moitié le CS d'une unité si :

1) Une unité à pied attaque à travers une rivière (les ponts et les gués n'annulent pas cet effet).

Exception : Ne pas réduire de moitié la CS d'une unité à pied en attaque si une unité de génie la fait traverser une rivière.

2) Une unité à pied qui attaque à travers une rivière majeure lorsqu'elle est transportée par des unités du Génie (17.2.0).

3) Une unité de classe Mech attaquant à travers une rivière par un côté de pont/gué

Important : les blindés ne peuvent attaquer à travers un côté d'hexagone non ponté/gué d'une rivière majeure ou d'un fleuve qu'en se mettant en retrait. (Stand off) (13.5.2).

4) Une unité attaque dans ou hors d'un hexagone de marais. L'unité subit cette pénalité même si un marais ou un autre terrain existe également dans l'hex et même si le défenseur a choisi une ligne de terrain différente (13.3.2).

Important : Les unités à pied qui attaquent depuis et vers un marais ne sont que divisées par deux, et non par quatre.

5) Un blindé seul ne répond pas aux besoins d'armes combinées en MCT ou en terrain marécageux (13.6.1d). Les unités blindées encourent cette pénalité même si un marais ou un autre terrain existe également dans l'hex et même si le défenseur a choisi une ligne de terrain différente (13.3.2).

6) L'unité est OoS (15.6.0).

7) L'unité a un niveau de fatigue 1 (14.2.1).

8) L'unité est mise en retrait (13.5.2).

b) Diviser par quatre le CS d'une unité si :

1) L'unité remplit deux ou plusieurs des conditions de réduction de moitié.

2) Une unité de classe Mech attaquant dans ou à partir d'un hexagone de marais. L'unité subit cette pénalité même si un marais et un autre terrain existe dans l'un ou l'autre de ces hexagones.

Important : les unités d'AFV seuls ne peuvent pas attaquer dans ou hors d'un hexagone de marais, sauf si une route de quelque type que ce soit relie l'hexagone de l'attaquant et celui du défenseur (13.4.2).

3) Toute unité attaquant à travers un grand fleuve ou une grande rivière en utilisant un pont. Cela s'applique à toutes les unités qui n'utilisent pas le standoff (13.5.2).

13.6.1b Modificateurs de la force de combat (CS) du Défenseur

a) Réduire de moitié le CS d'une unité si :

1) Si une pile de deux ou plusieurs unités contient au moins une unité d'artillerie, réduisez de moitié la CS de toutes les unités d'artillerie.

Important : si la pile ne comprend que des unités d'artillerie, réduisez de moitié la CS d'une seule unité d'art.

2) L'unité se défend en période ENA ou pendant un GT de repos et ne souhaite pas subir la pénalité de fatigue.

3) Il s'agit d'une unité AFV seul en terrain MCT ou marécageux et ne répond pas aux exigences en matière d'armes combinées (13.6.1d).

4) L'unité est OoS.

5) L'unité est en OhS et ne souhaite pas passer en OoS à la fin du GA.

6) L'unité est en fatigue 1.

7) L'unité est mise en retrait (13.5.2).

b) Le CS d'une unité est divisé par 4 si :

1) L'unité remplit deux ou plusieurs des conditions de réduction de moitié.
2) L'unité est en fatigue 2.
3) C'est une unité Mech dans un hexagone de marais.

13.6.1c Unités d'artillerie ayant épuisé leurs munitions (AD)

Les unités d'artillerie AD ont un CS défensif de 1 et un facteur AT de zéro.

13.6.1d Armes combinées

Les blindés seuls doivent s'empiler avec une unité de type personnel lorsqu'elles attaquent ou se défendent dans des hexagones de MCT ou de marais pour fonctionner à pleine efficacité.

Exception : Les unités allemandes RE ne peuvent pas fournir d'armes combinées (9.6.2c).

Important : les unités de reconnaissance sur véhicules fournissent également des armes combinées (UTC).

- Une unité de personnel de la taille d'un bataillon (quel que soit le nombre de steps restant) fournit des armes combinées à toutes les blindés seuls dans l'hexagone.
- Une unité de personnel de la taille d'une compagnie (un ou deux échelons) fournit des armes combinées pour une unité de blindés seuls.

Important : les unités de combat Eng/CDO utilisant leurs capacités de combat Eng (13.7.4b & 13.7.4c) peuvent également fournir des armes combinées.

- Les unités hybrides sont une unité d'armes combinées.
  a) Une unité hybride de la taille d'un bataillon répond à l'exigence d'armes combinées pour la pile.
  b) Une unité hybride de la taille d'une compagnie ne fournit que des armes combinées pour elle-même et une autre compagnie de blindés seuls.

Important : une unité blindée qui ne répond pas à l'exigence d'armement combiné a un facteur de blindés et d'AT de zéro.

Exception : La pénalité de CS pour ne pas avoir d'armes combinées (13.6.1d) ne s'applique pas si une ou plusieurs unités de blindés seuls attaquent ou se défendent contre des unités de blindés seuls et qu'aucun camp ne satisfait aux exigences en matière d'armes combinées.

13.6.2 Détermination du rapport de force entre GAV

Les joueurs divisent la GAV de l'attaquant par la GAV du défenseur. Exprimez le résultat sous forme de rapport (en conservant les fractions). Il s'agit du rapport de force initial.

Exemple : La force de l'attaquant est de 24, celle du défenseur est de 6. Le rapport de force est de 4 pour 1, exprimé comme 4:1. La colonne GA initiale est la colonne 4:1 de la GAT.

- Sur la ligne de terrain du défenseur identifiée à l'étape 1 (13.3.0), trouvez la colonne qui est égale au rapport ou la colonne la plus proche qui est inférieure au rapport.

Exemple : L'attaquant a une GAV de 36. Le défenseur a une GAV de 8, le ratio serait de 4,5:1. En regardant la TAG, le rapport est compris entre 4:1 et 5:1, donc vous sélectionnez la colonne 4:1 (elle est égale ou inférieure au rapport calculé ci-dessus. En d'autres termes, arrondissez à l'inférieur.

- Si le rapport obtenu est inférieur à la colonne la plus à gauche sur la ligne de terrain appropriée, utilisez la colonne la plus à gauche comme colonne d'assaut initiale.
- Si le rapport obtenu est supérieur à la colonne la plus à droite sur la ligne de terrain appropriée, utilisez la colonne la plus à droite comme colonne d'assaut initiale.

13.7.0 Étape 5 : Déterminer les décalages de colonne

Les joueurs déterminent maintenant les décalages de colonne applicables au ratio initial déterminé en 13.6.2.

- Les déplacements vers la droite profitent à l'attaquant (décalages de l'attaquant), tandis que ceux vers la gauche profitent au défenseur (décalages du défenseur).
- Le résultat de la procédure ci-dessus est la colonne d'assaut final (FAC) pour l'attaquant et le défenseur.

13.7.1 Déterminer les décalages de colonnes dans le GA

Une condition peut conférer plus d'un décalage de colonne. Tous les décalages sont cumulatifs.

- Déterminez le type et le nombre de changements pour l'attaquant et le défenseur.
- Soustraire le total des décalages du défenseur du total des décalages de l'attaquant. Le résultat est le nombre de décalages effectués dans la colonne d'assaut.
- Une valeur négative déplace la colonne vers la gauche, tandis qu'une valeur positive déplace la colonne vers la droite.

13.7.2 Limites de décalage de colonnes

Quel que soit le nombre total de déplacements de colonnes, ne déplacez pas la colonne d'assaut initiale plus loin que la colonne la plus à droite ou à gauche sur la ligne de terrain du défenseur pour ce GA. Ignorez tous les décalages en excès.

13.7.3 Décalage de la colonne pour les attaquants

Accorder un décalage d'attaque si :

a) Les unités attaquantes sont en mode PA (5.2.0).
b) Toutes les unités attaquantes sont dans une période de bonus MR (5.4.4b).
c) Pour chaque marqueur AS sur la pile en défense (deux au maximum) (11.6.1).
d) Toute unité en défense se trouve en CR (5.8.0).
e) L'hexagone en défense est sur-empilé (6.7.0).
f) Tous les QG supérieurs de l'unité en défense ont une ADV de zéro (15.4.3).

g) C'est le premier AM GT après la fin d'une trêve et l'attaquant est le camp qui a mis fin à la trêve (24.4.0).
h) Toute unité en défense utilisant une ligne de ravitaillement GenS allongée (15.2.4).
i) Toute unité en défense est en mode "Strat" (5.5.6).

Important : dans ce cas, appliquez deux décalages à droite.

j) Toute unité en défense est en mode Exploitation (5.3.5c).
k) L'attaquant a un bonus de Ldr applicable (23.2.1b).

Important : Le défenseur doit d'abord déclarer la participation du Ldr (s'il y en a une).

l) Toute unité en défense est novice ou bleue. (4.5.0).
m) En attaquant un FW, chaque pile d'attaque composée d'une unité Eng (de n'importe quelle taille) empilée avec une autre unité fournit un décalage avec un nombre maximum de décalage égal à celui du décalage des défenseurs pour les FW (13.7.4b & 13.7.4c).
n) Si un hex de ville ou de cité est attaqué et qu'aucune unité de génie en défense ne se trouve dans l'hex cible, alors chaque pile en attaque composée d'au moins une unité de génie (de n'importe quelle taille) empilée avec une autre unité fournit un décalage avec un maximum de trois décalages pour un hex de town et quatre décalages pour un hex de city. (13.7.4b).
o) Toutes les unités en défense ne sont pas subordonnées au même QG (9.9.0).
p) Toute unité en défense utilisant une ligne de ravitaillement GenS allongée (15.2.4).

13.7.4 Décalage de colonne pour les défenseurs

Accorder un décalage de colonne si ***:***

q) Le défenseur occupe un VP ou HVP.
r) Pour chaque marqueur AS sur toutes les piles d'attaque. Un maximum de deux décalages peut s'appliquer (11.6.1).
s) Toute unité attaquante utilisant une ligne de ravitaillement allongée chemin GenS étendu (15.2.4).

Exception : Non applicable si l'on utilise des camions supplémentaires (15.2.4a).

t) Toute pile d'attaque sur-empilée (6.7.0).
u) Il s'agit d'une période GT ou ENA de nuit.
v) Le défenseur se trouve dans un FW (17.4.1).

Important : Voir la GAT des assauts au sol pour le nombre de décalages de colonnes fournis par les FW.

w) Le défenseur bénéficie d'un bonus Ldr applicable (23.2.1b).
x) Toutes les unités attaquantes ne sont pas subordonnées au même QG (9.9.0).
y) Toute unité attaquante est bleue (4.5.0).
z) Toute unité attaquante est novice, appliquez deux décalages vers la gauche.
aa) Chaque hexagone éligible avec des unités en défense adjacentes (13.7.4a).
bb) Toutes les unités de défense sont dans une période de bonus MR (5.4.4b).
cc) Les unités attaquantes utilisent un marqueur de tête de pont pour le GenS (15.9.0).
dd) Les unités attaquantes sont en mode Exploitation.

13.7.4a Défenseurs adjacents

Attribuer des décalages de défense pour chaque hexagone occupé par une unité amie et adjacente à toute unité attaquante ennemie participant à un GA. Ces hexagones occupés par des unités amies sont des hexagones de soutien.

- Il n'y a pas de limite au nombre de changements de colonne appliqués si les conditions ci-dessous sont remplies.
- Un hexagone de soutien génère des décalages de colonnes contre un seul GA par segment de GA.

Important : les joueurs ne peuvent pas répartir plusieurs décalages de la même pile amie entre deux GA.

- Pour générer des décalages, chaque hexagone de soutien doit remplir les deux conditions suivantes :
  1) Il doit contenir au moins un step (pas de Z-step unit) d'unités (hors QG). Si la seule unité dans l'hexagone est une unité d'artillerie, l'unité d'artillerie doit être une SPA ou une unité d'artillerie tractée en batterie.
  2) L'hexagone de soutien ne doit pas s'être défendu préalablement contre un GA pendant la phase de combat en cours, à moins que le rapport de force final ne se trouve sous la colonne la plus à gauche de la table.

Important : cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas faire l'objet d'un GA plus tard dans la même phase ; ils ne peuvent tout simplement pas fournir l'avantage s'ils ont déjà été la cible d'un GA dans la phase actuelle.

- Attribuez un décalage en faveur du défenseur pour chaque hexagone de soutien admissible si :
  1) L'hexagone de soutien est adjacent à la fois à l'hexagone de défense et à un hexagone MCT contenant des unités en attaque ou,
  2) L'hexagone de soutien est adjacent à un hexagone contenant des unités attaquantes qui ne sont pas en MCT.

Important : dans ce cas, l'hexagone de soutien n'a pas besoin d'être adjacent à l'hexagone de défense.

- Dans l'un ou l'autre des cas ci-dessus, si l'hexagone de soutien contient un VP, accordez un décalage supplémentaire au défenseur.
- Si les unités dans l'hexagone de soutien sont marquées d'un marqueur AS, alors réduisez le nombre de décalages que cet hexagone peut accorder d'un pour chaque marqueur AS.

13.7.4b Génie

Les unités de génie (Eng) gagnent en attaque des décalages contre les FW et peuvent accorder des décalages d'attaque lorsque le défenseur occupe un hex de ville (town) ou de grande ville (city).

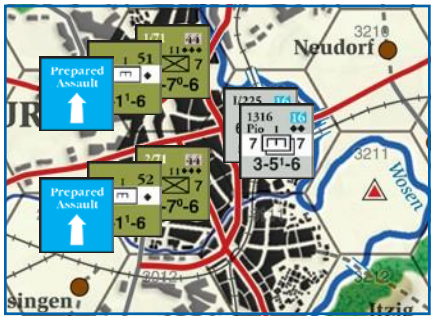
- Chaque pile en attaque qui contient une unité Eng (de n'importe quelle taille) et au moins une unité non Eng annule un décalage du défenseur dû aux FW. Les unités de génie ne peuvent jamais accorder plus de décalages que

ceux accordés au défenseur pour le FW.

- Si le défenseur se trouve dans un hex de ville sans unité Eng de quelque taille que ce soit ; chaque pile attaquante contenant une unité Eng et au moins une unité non Eng génère un décalage favorable à l'attaquant si :
  1) Il y a suffisamment de piles d'attaque avec des unités de génie qui annulent tous les décalages générés par les FW et,
  2) Il y a des piles d'attaque avec une unité de génie qui n'a pas été utilisée pour annuler les décalages dus au FW, alors l'attaquant reçoit un décalage pour chacune de ces piles d'attaque, avec un maximum de trois décalages pour une ville et quatre décalages pour une cité.

Exception : Annuler tous les décalages de l'attaquant attribués aux unités de génie qui attaquent un hex de ville ou de grande ville s'il y a une unité de génie dans la pile en défense. L'unité de génie en défense n'a pas besoin d'être empilée avec une autre unité qui n'est pas du génie.

Premier exemple : deux bataillons d'infanterie, une compagnie de génie et un bataillon de génie conduisent un GA contre l'unité allemande installée dans un ET-2. Chaque unité de génie attribue un décalage aux attaquants, ce qui annule les deux décalages en faveur des défenseurs attribués à l'ET-2.



Exemple 2 : 2 compagnies de génie et 2 bataillons d'infanterie US mènent un assaut PA contre l'hexagone d'une ville occupée par les Allemands. Les 2 unités de génie US devraient normalement accorder un total de deux décalages aux attaquants lors d'une attaque dans une ville. Cependant dans ce cas, la présence de l'unité défensive du génie allemand annule ces décalages.

13.7.4c Commandos

Si une unité CDO est l'unité de tête d'un GA, elle peut également être traitée comme une unité de Génie lors de l'assaut d'un FW ou d'hexagones de ville. Contrairement au génie, l'unité CDO n'a pas besoin de s'empiler avec une autre unité.

Important : l'attaquant peut utiliser des unités de Génie en conjonction avec des unités de Cdo dans le même hexagone.
Exemple : Une pile contenant un bataillon commando et une compagnie de génie effectue un GA contre un ET-2. L'ET-2 génère deux décalages à gauche pour le défenseur et la pile attaquante génère deux décalages à droite pour l'attaquant, annulant ainsi l'effet de l'ET-2.

13.8.0 Étape 6 : Déterminer les modificateurs (DRM) pour les DR des combats

Avant de lancer les dés pour déterminer les résultats du GA, les deux joueurs doivent déterminer le DRM total accordé pour les bonus.

- Les deux joueurs déterminent le bonus pour chaque section de 13.8.1 à 13.8.4 en soustrayant le total des DRM du défenseur pour chaque bonus, du total des DRM de l'attaquant pour ce bonus. Le total sera soit un nombre positif, soit un nombre négatif.
- Garder un total des DRM attribués pour chaque bonus.
- Si le total est positif, ajouter le bonus au DR des deux joueurs.
- Si le total est négatif, soustraire le bonus du DR des deux joueurs.

Important : le DRM final ne peut jamais dépasser plus ou moins 60 points.

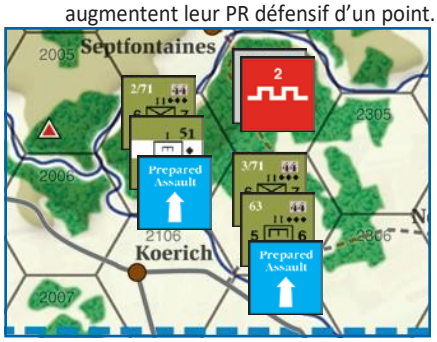
13.8.1 Bonus de compétence

Chaque camp doit choisir une unité participante à l'attaque qui sera l'unité de tête pour déterminer le niveau de compétence (Lead-PR) pour ce GA. Un joueur peut choisir toute unité qui n'est pas mise en retrait.

- L'attaquant utilise le PR d'attaque de l'unité, tandis que le défenseur utilise le PR de défense de l'unité.
- L'unité de tête peut être n'importe quelle unité de la taille d'une Compagnie ou d'un Bataillon qui n'est pas en retrait.

Important : Si les unités sont empilées en utilisant un empilement spécial (6.2.0), le PR de l'unité de Bn/hybride doit être utilisé, à moins que les deux unités soient des Co, alors l'unité avec le PR le plus bas est utilisée.

- Si un camp subit des pertes de steps, l'unité de tête de ce camp doit subir la première perte de step.
- Modifier le PR d'une unité principale comme suit :
  1) Les unités qui se défendent dans une zone d'ET, de Fort ou de zone fortifiées augmentent leur PR défensif d'un point.



(Jusqu'à un maximum de huit).
2) Ajouter un point au PR de l'unité de tête si un Ldr participe au GA (PR max de neuf) (23.2.1e). Ceci s'applique à l'attaquant et au défenseur.
- Soustraire le PR de l'unité de tête le plus élevé du PR le plus bas.
- Attribuer au camp qui a la meilleure note de PR le nombre de bonus égal à la différence de PR.
- Chaque bonus de compétence donne droit à 5 DRM.

13.8.2 Réserves de combat

Le joueur en défense puis le joueur en attaque déclarent le nombre d'unités en CR qui participeront au GA. Chaque unité avec un marqueur de réserve de combat (CR) attribue un bonus de CR pour ce camp.

Important : N'utiliser pas les bonus CR lorsque vous effectuez un overrun.

- Le défenseur comme l'attaquant peuvent tous deux recevoir des bonus CR. Pour pouvoir bénéficier d'un bonus CR, l'unité doit :
  a) Être subordonnée au même QG de formation qu'au moins une unité amie participante.
  b) Se trouver dans un rayon de trois hexagones au plus d'une unité amie qui participe au GA en cours.
  c) Le chemin tracé :
    1) Ne peut pas entrer dans un hexagone interdit aux unités de classe Leg et Mech.
    2) Ne peut pas traverser un grand fleuve ou une rivière majeure. Les ponts, les gués et les unités d'Eng ne peuvent pas annuler cette restriction.
    3) Ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.
    4) Peut tracer ce chemin à travers des hexagones normalement affectés par les MH.
- Pas plus de trois unités de CR peuvent être engagées dans un GA par camp.
- Soustraire le camp avec le total de bonus le plus bas au camp avec le total le plus élevé. Le résultat est le nombre de bonus de CR reçus par le camp le plus élevé.
- Chaque bonus de CR donne droit à 5 DRM.
- Retirer le marqueur CR de toutes les unités qui ont fourni un bonus de CR.

Important : Les unités CR qui fournissent des bonus de CR à un GA ne sont pas affectées par les résultats de ce GA.

13.8.3 Bonus d'Intégrité Régimantaire

Les unités d'un même Rgt sont plus efficaces lorsqu'elles opèrent à proximité les unes des autres. Pour les besoins du RIB, le terme Rgt inclut les Bdes, KG, BG ou les US CC et les US CvGps.

- Une unité ne peut compter pour le RIB qu'une seule fois dans tout le segment GA. Aucune unité ne peut jamais fournir des RIB à plusieurs GA au cours d'un tour de joueur.
- L'attaquant peut recevoir des RIB de deux Rgts maximum (six bonus maximum).
- Le défenseur peut recevoir des RIB de la part d'un Rgt (trois bonus maximum).
- Un Rgt peut accorder un maximum de 3 et un minimum de 2 bonus RIB.

Important:

- Soustraire le camp avec le total des bonus RIB le plus bas du camp avec le total le plus élevé. Le résultat est le nombre de bonus RIB reçues par le camp le plus élevé.
- Chaque bonus RIB donne droit à 5 DRM.

13.8.3a Éligibilité au RIB

- Attribuer à l'attaquant un RIB pour chaque unité participante éligible.
- Attribuer au défenseur un RIB pour chaque unité éligible dans l'hexagone en défense et/ou dans tout hexagone adjacent à l'hexagone en défense.
- Les unités adjacentes peuvent avoir déjà participé à un GA dans ce segment, cependant, elles ne peuvent pas avoir déjà fourni de RIB à ce GA.
- Les unités dans les hexagones adjacents doivent :
  1) Être une unité de la taille d'un Bn et avoir au moins deux steps restants ; et,
  2) Être affecté au même Rgt que les unités dans l'hexagone de défense (ne pas compter les unités attachées).

Important : Un côté d'hexagone de rivière majeure/grande rivière ne peut pas séparer l'hexagone en défense de l'hexagone adjacent. Les ponts, les gués ou les unités d'Eng n'annulent pas cette restriction.

13.8.3b Éligibilité des unités au RIB

Important : Les unités rattachées ou les unités assignées en remplacement d'un Bn assigné éliminé ne peuvent pas contribuer aux RIB.

Pour pouvoir contribuer aux RIB, une unité doit être :

1) En mode PA ou Tac ; et,
2) Une unité de type Inf (pas Eng) du même Rgt ; ou,
3) Une unité hybride du même CC ; ou,
4) Un Arm Recon Bn du même CvGp ; ou,
5) Une Co d'Eng Allemande ou Bn de la même formation Leg ou Mech ; ou,
6) Une Co de Fusilier Allemande ou Bn de la même formation Leg ou Mech ; ou,
7) Une Co de Recon Allemande ou Bn de la même formation Leg ou Mech ; ou,
8) Une Co ou Bn d'AFV allemand subordonnée à la même formation allemande Mech.
9) Les Bdes blindées du CW et les Rgts de blindés français libres qui contiennent un mélange d'AFV purs assignés (non attachés) et de Bn d'Inf peuvent compter les Bn d'AFV purs aux fins du RIB, si au moins un des Bn impliqués dans l'attaque est un Bn d'Inf assigné à la même Bde/Rgt.
10) Un maximum de deux Arm Recon Bn dans le CvGp peut fournir des RIB pour ce CvGp.

- Les unités ne peuvent pas contribuer aux RIB si elles sont :
  1) Une Co BU ou une unité Z-step ; ou,
  2) OoS, OoC, ou fatiguées ; ou,
  3) Une unité RE allemande.

Voir le livret de scénarios pour des exemples de parties.

13.8.4 Bonus pour facteur blindé (Arm) et Anti-Tank (AT)

La présence ou l'absence de blindés contre les forces ennemies adverses est une partie importante du processus de résolution des combats du jeu.

- Les unités qui n'ont qu'une valeur en exposant avec leur facteur de défense, n'ont qu'un facteur AT seulement.

Exception : Les unités d'infanterie blindée qui se défendent sans blindé ont un facteur Arm de 1.

- Les unités qui ont un exposant à côté du facteur d'attaque de l'unité ont seulement un facteur blindé.

Important : Si l'unité est une unité d'artillerie, la valeur en exposant est un facteur de portée et non un facteur de blindage.

- Les unités qui ont un exposant à côté de leurs facteurs d'attaque et de défense ont un facteur blindé. Utiliser le facteur à côté de son facteur d'attaque lorsque

vous attaquez et à côté de son facteur de défense lorsque vous vous défendez.

Important : Une unité avec deux facteurs (Arm et AT) a des facteurs blindés et pas de facteur AT.

- Ignorer les facteurs Arm/AT des unités mises en retrait (13.5.2).
- Les AFVs se trouvant seuls, qui ne répondent pas aux exigences en matière de combat combiné, ont leurs facteurs blindés réduits à zéro (13.6.1d).
- Les unités d'artillerie remorquées non mises en batterie ou les batteries d'artillerie qui ont épuisé leurs munitions (AD) ont un facteur AT de zéro.
- Les unités OoS ont un facteur Arm et AT de zéro.

13.8.4a Comparaisons entre le facteur blindé et le facteur AT

La comparaison des facteurs d'attaque et de défense blindés/AT détermine le nombre de bonus accordés à un camp.

- Il y a quatre cas différents qui peuvent se présenter lorsque l'on compare les facteurs Arm et AT.
- Le cas utilisé détermine si le terrain et/ou FW/Fort/Zones fortifiées affectent le nombre de bonus accordées.
- La charte d'aide au joueur pour les Ground Assault (GA) énumère les modificateurs de terrain. La première colonne énumère les terrains applicables, le deuxième le modificateur, et le troisième le nombre maximum de bonus accordées dans ce type de terrain.
- Le joueur en défense peut choisir la caractéristique du terrain dans l'hexagone en défense qui est la plus bénéfique pour la défense.

Exemple : Une unité se défend dans un hexagone de terrain accidenté et boisé. Le joueur peut utiliser le terrain accidenté ou boisé pour modifier les bonus Arm/AT. Dans ce cas, le joueur choisira le terrain boisé car il confère un modificateur de -2 et n'accorde que 2 bonus maximum à l'attaquant.

Important : Les différentes catégories d'habitats sont des caractéristiques du terrain.

- L'attaquant puis le défenseur (s'ils ont des unités avec des facteurs Arm/AT) choisit l'unité qu'il utilisera pour déterminer le bonus Arm/AT. Cette unité est l'unité Arm/AT de tête.

Important : Si l'attaquant a une unité avec un facteur d'Arm et que le défenseur n'a pas d'unité avec un facteur d'Arm/AT supérieur à zéro, l'attaquant reçoit la totalité de son bonus d'Arm (modifié par le terrain du défenseur).

13.8.4b Facteur AT contre AT

Si les deux camps ne peuvent appliquer que des facteurs AT, arrêtez-vous ici, n'accordez de bonus à aucune des deux parties.

Exception : Si l'hexagone en défense contient une unité embarquée d'infanterie blindée (Inf Arm), le défenseur reçoit un bonus Arm de 1.

13.8.4c Facteur Arm contre Arm

L'attaquant et le défenseur choisissent tous deux une unité de tête avec un facteur d'Arm.

- Si les facteurs d'Arm de l'attaquant et du défenseur sont égaux, arrêtez-vous ici, n'accordez pas de bonus à l'un ou l'autre camp.
- S'ils ne sont pas égaux, soustrayez le plus petit des deux facteurs au plus grand et suivez les étapes ci-dessous :

1) Déterminer si des modificateurs s'appliquent :

a) S'il y a des modificateurs de terrain/FW, passez à l'étape 2.

b) S'il n'y a pas de modificateurs au bonus d'Arm, le camp ayant le facteur d'Arm le plus élevé reçoit le nombre de bonus égal à la différence obtenue.

c) Réduire le nombre des bonus reçues au maximum autorisé (cinq pendant les GT matin ou après-midi et deux pendant les GT de nuit) (13.8.4f).

2) S'il y a des modificateurs de terrain, utiliser le terrain choisi par le défenseur :

a) Si l'attaquant dispose d'une unité AFV (qui ne doit pas nécessairement être l'unité utilisée pour déterminer les modificateurs) en terrain dégagé (ignorer la présence de lieux et de villages à cet effet), le défenseur peut choisir d'utiliser ce type de terrain à la place du terrain de l'hexagone de défense réel.

b) Si l'attaquant n'a pas d'AFV dans un hex de terrain dégagé, ou si le défenseur choisit de ne pas prendre l'option ci-dessus, le défenseur sélectionne une caractéristique du terrain dans l'hex du défenseur, réduisant le nombre de bonus d'Arm par le modificateur de ce terrain. Les modificateurs FW ne s'appliquent pas aux blindés contre les blindés.

Important : Appliquer des modificateurs de terrain au résultat, quel que soit le côté qui a le facteur d'Arm le plus élevé.

c) Réduire le nombre de bonus d'Arm reçues au maximum autorisé par le plus bas des deux types de terrain ou GT (cinq pendant les GT AM ou PM et deux pendant les GT de nuit) (13.8.4f).

3) Le côté qui avait le facteur d'Arm le plus élevé reçoit le nombre de bonus déterminé ci-dessus.

Important : si, en raison de modifications du terrain et des limites du bonus d'Arm, le résultat est égal ou inférieur à zéro, aucun des deux camps ne reçoit de bonus. Il est tout à fait possible pour un camp d'avoir une Arm supérieure à celle de l'autre, mais cet avantage est annulé/réduit dans un terrain difficile.

13.8.4d Facteur Arm contre AT

L'attaquant choisit une unité de tête avec un facteur d'Arm et le défenseur une unité avec un facteur AT.

- Si le facteur d'Arm de l'attaquant et le facteur AT du défenseur sont égaux, arrêtez-vous ici, n'accordez pas de bonus à l'un ou l'autre camp.
- Si le facteur AT de la défense est inférieur au facteur Arm de l'attaquant, passez à l'étape 2.
- Si le facteur AT de défense est supérieur au facteur Arm de l'attaquant :

1) Soustraire le facteur "Arm" de l'attaquant au facteur "AT" de la défense.

a) N'appliquer pas de modificateurs de terrain ou de FW.

b) S'il s'agit d'un GT de nuit, la limite du GT de nuit s'applique.

c) La valeur qui en résulte est le nombre de bonus accordés au défenseur.

2) Soustraire le facteur AT de défense au facteur Arm de l'attaquant

a) Le défenseur détermine alors le modificateur de terrain total en sélectionnant la caractéristique de terrain de l'hexagone de défense.

b) Le défenseur applique ensuite les modificateurs de DW applicables.

c) Soustraire le total des modificateurs du bonus de l'attaquant.

d) Si le nombre de bonus reçus après modification est supérieur à la limite (13.8.4f), réduisez le nombre de bonus à la limite imposée par le terrain et/ou le GT (c'est-à-dire le GT de nuit).

e) Si la valeur résultante est positive, elle correspond au nombre de bonus accordées aux attaquants.

f) Si la valeur résultante est égale ou inférieure à zéro, n'accordez pas de bonus à l'une ou l'autre des parties.

13.8.4e Facteur AT contre Arm

L'attaquant n'a pas d'unité éligible avec un facteur d'Arm ; cependant, si le défenseur choisit une unité avec un facteur d'Arm. L'attaquant peut alors choisir une unité avec un facteur AT.

Important : Dans ce cas, le défenseur doit utiliser son facteur offensif Arm.

- Si le facteur AT de l'attaquant est égal ou supérieur au facteur Arm du défenseur, arrêtez-vous ici, n'accordez pas de bonus à l'un ou l'autre camp.
- Si le facteur AT de l'attaquant est inférieur au facteur Arm du défenseur ;

1) Soustraire le facteur AT de l'attaquant du facteur Arm du défenseur.

2) Le défenseur détermine alors le modificateur de terrain en sélectionnant le modificateur de terrain de l'hexagone de défense (ne pas utiliser les modificateurs du DW). Soustraire le modificateur des facteurs du défenseur.

3) Si le nombre de bonus reçues après les modifications est supérieur à la limite (13.8.4f), réduisez le nombre de bonus à la limite imposée par le terrain et/ou le GT.

a) Si la valeur résultante est positive, elle correspond au nombre de bonus accordées au défenseur.

b) Si la valeur résultante est nulle ou négative, n'attribuez pas de bonus.

13.8.4f Limites des facteurs blindés et AT

Le type de terrain dans l'hexagone du défenseur peut réduire le nombre de bonus de blindés/AT. Après avoir réduit en raison du terrain, appliquez la limite maximale applicable :

- Le nombre maximum de bonus autorisés pendant un GT AM ou PM est de cinq.
- Le nombre maximum de bonus autorisées pendant les GT de nuit (ou périodes ENA) est de deux.

Exemple : L'agresseur reçoit 3 bonus d'Arm. Cependant, le défenseur occupe un hexagone de terrain clair pendant un tour de jeu de nuit, réduisez le bonus d'Arm de l'attaquant à un maximum de 2. Si le même défenseur occupe un hexagone de forêt pendant un tour de jeu de nuit, réduisez le bonus d'Arm de l'attaquant de 3 à 1 (1 est le bonus maximum accordé dans un hexagone de forêt).

13.8.4g Valeur de bonus Arm/AT

Important : Cette règle souligne l'avantage de l'armement principal de l'AT/AFV à longue portée.

Chaque bonus blindé/AT vaut normalement 10 DRM, mais il peut valoir 15 DRM dans le cas suivant :

- Si l'Arm en attaque ou en défense (pas AT) se trouve dans un hex de terrain dégagé sans MCT (l'hex peut contenir des terrains OCT) et si un camp a un facteur d'Arm ou d'AT de cinq ou plus, chaque bonus d'Arm ou d'AT attribué au camp ayant un facteur d'Arm ou d'AT de cinq ou plus vaut 15 DRM.

Voir le livret de scénarios pour des exemples de situations.

13.8.5 Totaliser tous les DRM

Ajouter tous les DRM créés de 13.8.1 à 13.8.4 pour obtenir un DRM final. Le total sera soit zéro, soit un nombre positif ou négatif.

Important : Le DRM final ne peut jamais dépasser plus ou moins 60 points.

13.9.0 Étape 7 : Déterminer le résultat du GA

a) Si le total des DRM est un nombre positif, ajoutez le total des DRM aux DR des deux camps.

b) Si le total des DRM est un nombre négatif, soustrayez le total des DRM aux DR des deux camps.

- Chaque joueur croise son DR modifié avec la ligne de terrain du défenseur déterminée à l'étape 1 (13.3.2) et la colonne de la valeur d'assaut finale (FAC) déterminée à l'étape 5 (13.7.0).

a) L'attaquant utilise les lignes (moitié supérieure du tableau) listées à droite de la colonne intitulée "DR de l'attaquant, Résultats du défenseur".

b) Le défenseur utilise les lignes (moitié inférieure du tableau) listées à droite de la colonne intitulée "DR du défenseur, Résultats de l'attaquant"

- Chaque ligne énumère une série de DR possibles. Trouvez la ligne avec une plage de valeurs dans laquelle se situe le DR modifié (inclus).

a) Champ du DR de l'attaquant :

1) Si le DR modifié de l'attaquant est inférieur au nombre le plus bas indiqué sur la FAC, il n'y a pas de résultat contre le défenseur.

2) Si le DR modifié de l'attaquant est supérieur au nombre le plus élevé indiqué sur la FAC, le défenseur subit les résultats indiqués sur cette ligne.

b) Champ du DR du défenseur :

1) Si le DR modifié du défenseur est inférieur au nombre le plus bas indiqué sur la FAC, l'attaquant

subit les résultats indiqués sur cette ligne.

2) Si le DR modifié du défenseur est supérieur au nombre le plus élevé indiqué sur la FAC, il n'y a pas de résultat contre l'attaquant.

13.9.1 Colonnes de résultats du GA

Deux lignes de résultats des GA sont situées sur la table de résultats des assauts (GAT), une juste à droite de la colonne H, et une seconde à droite de la colonne N. Les résultats du GA dans les colonnes les plus à droite sont plus favorables à l'attaquant (pour refléter des rapports de force plus élevés), alors que les résultats de la colonne de gauche sont moins favorables à l'attaquant (pour refléter des rapports de force plus faibles). Chaque camp utilise la première colonne de résultats directement à droite de la FAC pour ce GA.

Important : Les joueurs doivent se rappeler que le résultat du DR de l'attaquant s'applique à la force défensive. Inversement, le résultat du DR du défenseur s'applique à la force attaquante.

Voir le livret de scénarios pour des exemples de situations.

13.9.2 Lecture des résultats du GA

Chaque ligne de résultat du GA (dans la colonne de résultat du GA) contient un ou plusieurs résultats du GA. Les trois résultats peuvent apparaître séparément ou en combinaison les uns avec les autres. Les résultats possibles sont les suivants:

*** (Astérisque) :** Nécessite un test PRC obligatoire.

(#) (Entre parenthèses) Valeur : Entre 1 et 3 représente le nombre d'impacts obligatoires infligés au côté concerné.

 # (sans parenthèses) Valeur : Entre 1 et 3 représente le nombre d'impacts discrétionnaires.

13.10.0 Étape 8 : Appliquer les résultats du GA

Le joueur attaquant, puis le joueur défendant appliquent les résultats de combat qu'ils ont déterminés. Chaque joueur suit la séquence ci-dessous.

Important : Lorsque le joueur attaquant applique les résultats de fatigue et de retraite, ils affectent toutes les piles qui ont participé au GA. Chaque pile retraite séparément.

13.10.1 Test PRC obligatoire

Si le résultat comprend un test PRC obligatoire, le joueur concerné doit mener un PRC (4.4.1) en utilisant le PR de l'unité de tête identifiée plus tôt dans le GA (13.8.1).

Exception : Les unités en défense dans les Forts ainsi que les Forts seuls passent automatiquement les PRC obligatoires (pas de DR requis).

- Utiliser le PR de l'unité de tête. (13.8.1).
- Modifier le PRC de l'unité de tête comme suit :

  1) Les unités qui se défendent dans une zone d'ET, de Fort ou de zones fortifiées augmentent leur PR défensif de 1 (jusqu'à un maximum de 8) (17.4.1).

  2) Soustraire 1 au DR du PRC si un Ldr participe au GA (23.2.1e).

Important : Si plusieurs piles attaquent, l'unité de tête du GA mène le PRC. Ne pas mener un PRC pour chaque pile individuelle qui attaque.

- Si l'unité de tête échoue au PRC, ajoutez un impact discrétionnaire au résultat total du GA.
- Si l'unité de tête réussit le PRC, il n'y a aucun effet.

13.10.2 Réduction/Conversion des impacts obligatoires

Les joueurs vérifient s'ils sont autorisés à réduire et/ou à convertir les impacts obligatoires. Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

Vérifier la réduction des impacts obligatoires :

Le joueur en défense peut réduire le nombre d'impacts obligatoires de 1 si les unités en défense sont dans un hexagone avec un ET-3 en retirant l'ET-3 (ne pas remplacer l'ET-3 par un ET-2 ou un IP).

Exemple : Un Bn 3-step, défendant dans un ET-3, subit un résultat de 3(3). Le joueur propriétaire peut retirer l'ET-3, réduisant ainsi le résultat à 3(2).

Vérifier la conversion des impacts obligatoires :

Si toutes les unités amies qui ont participé au GA sont des unités de reconnaissance et/ou de CDO (6.2.0 - empilement spécial), le joueur propriétaire peut choisir de convertir un impact obligatoire en un impact discrétionnaire.

a) Un joueur en défense ne peut pas choisir cette option si :

1) Les unités en défense se trouvent dans un hexagone sans aucun type de terrain de couverture (OCT ou MCT) ; et,

2) Le camp attaquant avait une unité qui appliquait au moins un facteur d'Arm (avant les modifications) ; et

3) Le camp défendant n'avait pas d'unité qui appliquait au moins un facteur Arm ou AT (avant les modifications).

b) Le joueur attaquant ne peut pas choisir cette option si :

1) Les unités attaquantes se trouvent dans un hexagone sans aucun type de terrain de couverture (OCT ou MCT) ; et

2) Le côté défensif avait une unité qui appliquait au moins un facteur d'Arm (avant les modifications) ; et,

3) Le camp attaquant ne disposait pas d'une unité qui appliquait au moins un facteur Arm ou AT (avant modifications).

Important : Si les unités affectées n'ont pas de chemin de retraite valide d'au moins un hexagone, le joueur propriétaire ne peut pas utiliser les deux méthodes ci-dessus.

13.10.3 Résoudre les impacts obligatoires

Important : Si le ratio GAV (avant les déplacements de colonne) était inférieur au ratio minimum sur la GAT (colonne la plus à gauche), l'attaquant ignore la règle de perte maximale de steps (4.2.1a) lorsqu'il applique les résultats du GA.

Appliquer les impacts obligatoires restants comme des pertes de steps. La règle de perte maximale de step s'applique (4.2.1a).

- Les unités QG et les unités d'artillerie ne peuvent pas absorber les pertes de steps tant que toutes les unités qui ne sont pas des QG/Artillerie n'ont pas subi une perte de steps.
- Une seule unité ne peut pas subir de pertes de steps supplémentaires tant que toutes les unités concernées n'ont pas subi un nombre égal de pertes de steps (4.2.0).
- Éliminer une unité de Z-step participante pour chaque step perdu par les unités de la taille d'une Co et de taille supérieure. Voir 4.1.3 pour les autres résultats concernant les unités Z-step.

Important : Le joueur attaquant attribue les pertes obligatoires en steps à toutes les unités attaquantes de son choix, quelle que soit la pile dans laquelle elles se trouvent, si l'ordre de priorité ci-dessous est respecté.

Exemple : Toutes les pertes de steps peuvent être subies par les unités d'une pile tant que tous les impacts obligatoires sont résolus en tant que pertes de steps.

- Le joueur propriétaire doit attribuer les pertes de steps aux unités dans l'ordre suivant :
  3) L'unité de tête ayant déterminé le PR (13.8.1).
  4) L'unité Arm/AT de tête, si le joueur a utilisé les facteurs Arm/AT (13.8.4).
  5) Une unité du génie, s'il y en a une, ayant fourni un décalage de colonne au combat. Cela inclut les unités du génie en défense utilisées pour empêcher les unités du génie en attaque de gagner des décalages dans les villes et cités (13.7.4b).
- Si des pertes de steps obligatoires subsistent après avoir atteint la perte de step maximale, convertissez tous les résultats obligatoires restants en résultats discrétionnaires.

Important : Les exigences ci-dessus ne peuvent pas enfreindre la règle de perte maximale de step, y compris les unités empilées conformément aux règles d'empilement spéciales 6.2.0. Dans le cadre de la restriction ci-dessus, prenez la perte de step de l'unité précise qui a fourni l'avantage.

Exemple : Le PR de l'unité de tête est une unité AFV qui est également l'unité de tête pour les facteurs Arm/AT. L'unité AFV aurait une perte d'un step en tant qu'unité de PR de tête mais ne pourrait pas subir une perte supplémentaire d'un step pour être également l'unité d'Arm/AT de tête.

- Si toutes les unités participantes en défense se trouvent dans un Fort, et que ces unités ont atteint la perte maximale de step et que des impacts obligatoires demeurent :
  1) Le joueur propriétaire ignore tous les impacts discrétionnaires.
  2) Le joueur propriétaire doit infliger les impacts obligatoires restants au Fort. La perte de step maximale ne s'applique pas.
  3) Si ces impacts obligatoires éliminent le Fort et que des impacts obligatoires subsistent, ignorez tous les impacts obligatoires et discrétionnaires restants.

Exemple : Une pile attaquante utilise un empilement spécial (6.2.0) pour empiler un Bn d'infanterie à pied (PR offensif de 7) avec une Co d'Eng attachée et un deuxième Bn d'infanterie à pied. (PR offensif de 6) avec une Co de TD attachée, le joueur choisit le Bn d'Inf avec le PR de 7 comme unité PR de tête et la Co de TD est choisi comme unité blindée de tête. Le joueur attaquant applique également l'unité Eng pour obtenir un décalage de colonne contre un IP en défense. Après avoir effectué tous les décalages de colonne, le défenseur choisit la ligne de terrain forêt. Le rapport de force est calculé à 3:1. Le DR modifié du défenseur est de =21, ce qui fait que l'attaquant obtient un résultat de *2(3). Le joueur attaquant résout le résultat du combat comme suit :

1) Résoudre le PRC en utilisant le PR de l'unité PR principale (7). Le résultat du DR est un 7, ce qui entraîne un échec, ajoutant un coup discrétionnaire supplémentaire. Le résultat est maintenant 3(3).
2) L'unité PR principale (le premier Bn. Inf.) doit subir la première perte de step.
3) La Co TD qui a fourni le facteur blindé doit alors subir la perte suivante de step.
4) La perte du 3e step serait normalement attribué à la Co d'Eng, sauf dans ce cas, où le Bn d'Infanterie auquel elle était rattachée a déjà subi une perte de step répondant à l'exigence de perte de step maximale pour cette unité. S'il ne reste plus d'autres unités attaquantes qui n'ont pas déjà subi de perte de step, le 3eme impact obligatoire est converti en impact discrétionnaire. Le joueur doit maintenant résoudre les 4 impacts discrétionnaires.

13.10.4 Résoudre les impacts discrétionnaires

Les Forts et les unités participantes en défense dans un Fort ignorent tous les impacts discrétionnaires.

- Pour chaque hexagone où le camp attaquant retraite, le camp défendant réduit le nombre d'impacts discrétionnaires reçus par 1.
- Avant de résoudre les impacts discrétionnaires, le joueur concerné doit déclarer l'attitude que toutes les unités participantes prendront :
  6) Tenter de conserver leur position actuel (13.10.4a) ; ou,
  7) Tenter d'organiser une retraite limitée (13.10.4b) ; ou,
  8) Effectuer une retraite complète (13.10.4c).
- Le joueur concerné résout chaque impact discrétionnaire en suivant les étapes de la méthode qu'il a choisi ci-dessus.
- Les impacts discrétionnaires sont réduits d'une unité à chaque fois que le joueur :
  1) Retraite d'un hexagone toutes les unités participantes ; ou,
  2) Attribue un impact de fatigue à toutes les unités participantes ; ou,
  Inflige une perte d'un step à une unité participante. La perte maximale

de step peut ou non s'appliquer selon l'option choisie.

Important : Ne pas éliminer une unité de Z-step pour chaque perte de step. A la place, un joueur peut éliminer deux unités de Z-step pour remplir un impact discrétionnaire pris comme perte de step. Si le joueur a éliminé toutes les unités de taille Co/Bn et s'il y a des impacts discrétionnaires encore non résolus, alors toutes les unités de Z-step sont éliminées.

13.10.4a Tenir la position

Si le joueur concerné déclare que toutes les unités participantes tenteront de tenir la position, il doit effectuer un PRC en utilisant l'unité participante ayant le PR le plus bas. L'attaquant utilise le PR offensif, le défenseur le PR défensif.

Exception : Les unités dans une zone ET-2, ET-3, Fort ou Zones fortifiées, passent automatiquement ce PRC (pas de DR nécessaire). Ceci ne s'applique pas si le joueur concerné a retiré l'ET-3 en utilisant 13.10.2.

Important : Les unités Co attachées à des Bn en utilisant un empilage spécial (6.2.0) sont ignorées lors de la détermination du PR le plus bas.

Réussite du PRC :

Les unités restent dans leur(s) hexagone(s). Le joueur propriétaire résout tous les impacts discrétionnaires restants en combinant les pertes de steps et les impacts de fatigue (deux au maximum) comme il le souhaite. La règle de perte maximale de steps ne s'applique pas.

Echec du PRC :

Toutes les unités amies participantes doivent battre en retraite.

- S'il n'y a qu'un seul impact discrétionnaire à résoudre, les unités attaquantes peuvent résoudre cet impact discrétionnaire en se repliant dans un FW occupant leur hexagone. Même si les unités n'ont pas quitté leur hexagone, cela satisfait le seul impact discrétionnaire.

Important : Les unités attaquantes qui ne peuvent ou ne veulent pas effectuer ce retrait continuent à suivre les étapes ci-dessous pour résoudre l'impact discrétionnaire.

- Le joueur propriétaire doit battre en retraite d'un hexagone (jusqu'à la distance de retraite maximale de l'unité) pour chaque impact discrétionnaire.
- Les unités doivent reculer pour un nombre d'hexagones égal au nombre d'impacts discrétionnaires restants si possible. Les unités ne peuvent pas choisir intentionnellement une ligne de retraite limitant le nombre d'hexagones si un chemin de retraite plus long est disponible, qui satisferait plus de impacts discrétionnaires.
- Si les unités ne peuvent pas se replier d'au moins un hexagone pour une raison quelconque, ou si toutes les unités peuvent reculer d'au moins un hexagone, mais ne peuvent pas reculer (pour une raison quelconque, y compris la distance maximale de retraite) au nombre d'hexagones nécessaires pour réaliser tous les impacts discrétionnaires, le joueur propriétaire doit absorber les impacts discrétionnaires restants comme suit :
  1) Infliger des pertes de steps sur toutes les unités, jusqu'à la limite maximale de perte de steps (les pertes de steps précédentes prises plus tôt sur les impacts obligatoires comptent).
  2) Si les unités atteignent la limite maximale de perte de steps et qu'il reste des impacts discrétionnaires, le joueur doit convertir les impacts discrétionnaires restants en impacts de fatigue sur toutes les unités. Un joueur peut convertir un maximum de deux impacts discrétionnaires en impacts de fatigue.
  3) Si le joueur a appliqué deux impacts de fatigue et qu'il reste des impacts discrétionnaires, prendre tous les impacts restants comme des pertes de steps (la perte de step maximale ne s'applique pas).
  4) Si une partie d'une force en retraite se replie d'un nombre suffisant d'hexagones pour satisfaire tous les impacts discrétionnaires, et qu'une autre partie ne le peut pas, les unités qui n'ont pas pu satisfaire le total des impacts discrétionnaires lors de la retraite appliquent tous les impacts restants en utilisant les points 2) et 3) ci-dessus.

Important : Lors de l'application du point 4), si le joueur est obligé d'éliminer toutes les unités qui n'ont pas réussi à battre en retraite sur toute la distance, il ignore tous les impacts discrétionnaires restants.

Exemple 1 : deux Bns à pleine puissance se défendant dans un ET-3 reçoivent un résultat de 2(2). Le joueur n'élimine pas l'ET-3 pour réduire le nombre d'impacts obligatoires. Chaque Bn subit une perte de step pour satisfaire les impacts obligatoires. Le joueur décide alors de conserver la position.

1) Les unités passent automatiquement leur contrôle PRC (dans un ET-3).
2) Les unités restent dans l'hexagone. Le joueur peut résoudre les 2 impacts discrétionnaires :
a) En infligeant une perte de step sur chaque Bn ; ou,
b) En infligeant une perte de step sur un bataillon et en infligeant un impact de fatigue aux deux bataillons ou,
c) En Infligeant 2 impacts de fatigue sur les deux Bns.

Exemple 2 : 2 Bns à pleine puissance et 1 Co à 1-step sont en défense. Ils reçoivent un résultat de 3(2). Le joueur satisfait les 2 impacts obligatoires en infligeant 1 perte de step à chaque Bn. Le joueur tente de maintenir la position, mais les unités échouent leur PRC.

1) Si les unités ont un chemin de retraite disponible et qu'elles retraitent de 2 hexagones, il leur reste 1 impact discrétionnaire à satisfaire. Comme les unités n'ont pas atteint la perte maximale de step, le joueur applique le dernier impact discrétionnaire comme une perte de step sur la Co en l'éliminant, remplissant ainsi tous les impacts discrétionnaires.
2) Si les unités ont un chemin de retraite qui ne leur permet de retraiter que d'un seul hexagone, elles retraitent dans cet hexagone et ont 2 impacts discrétionnaires restants. Le joueur doit d'abord éliminer la Co et ensuite appliquer 1 impact de fatigue aux deux Bns.

13.10.4b Conduire une retraire limitée

Un joueur ne peut choisir une retraite limitée que si toutes les unités participantes ont un chemin de retraite valide d'au moins un hexagone ou si toutes les unités désignées pour l'attaque peuvent se retirer dans un FW.

- Le joueur propriétaire doit effectuer un PRC en utilisant la même procédure de PRC que celle utilisée au point 13.10.4a.

Test PRC réussi:

- Toutes les unités participantes en défense doivent reculer d'au moins un hexagone.
- Toutes les unités attaquantes doivent reculer d'au moins un hexagone ou se retirer dans un FW occupant leur hexagone.

Important : Réduire le nombre d'impacts discrétionnaires pour chaque hexagone de retraite (jusqu'à la distance de retraite maximale). Les unités attaquantes qui se retirent dans un FW réduisent le nombre d'impacts discrétionnaires de 1.

- Si, après avoir battu en retraite ou s'être retiré, il reste des impacts discrétionnaires, le joueur propriétaire résout tous les impacts discrétionnaires restants dans n'importe quelle combinaison de pertes de steps et d'impacts de fatigue (deux au maximum) comme il le souhaite. La perte maximale de steps ne s'applique pas.

Echec du PRC :

Les joueurs suivent les procédures du PRC qui a échoué comme en 13.10.4a.

13.10.4c Conduire une pleine retraite

Toutes les unités participantes doivent reculer sur la distance maximale autorisée.

- Les unités ne peuvent pas stopper leur retraite avant d'avoir satisfait tous les impacts discrétionnaires, sauf si elles n'ont pas d'autres options.

Important : Si un chemin de retraite alternatif plus long est disponible, un joueur ne peut pas choisir de se replier dans un hexagone qui nécessiterait d'arrêter la retraite avant de reculer de la distance maximale autorisée.

- Si, après avoir résolu tous les impacts obligatoires, il ne reste qu'un seul impact discrétionnaire à résoudre, les unités désignées pour l'attaque peuvent se replier dans un FW occupant leur hexagone.

Important : Cette option n'exige pas que toutes les unités attaquantes occupent un hexagone avec un FW. Les unités qui n'occupent pas un hexagone avec un FW doivent suivre la procédure suivante.

- Le joueur propriétaire doit retraiter d'un hexagone (jusqu'à la distance de retraite maximale de l'unité) pour chaque impact discrétionnaire.
- Si les unités ne peuvent pas retraiter d'au moins un hexagone, pour quelque raison que ce soit, le joueur propriétaire résout les impacts discrétionnaires dans l'ordre suivant :
  1) Infliger des pertes de steps sur toutes les unités, jusqu'à la limite maximale de perte de steps (en tenant compte des pertes précédentes).
  2) Si les unités atteignent la limite maximale de perte de steps et qu'il reste des impacts discrétionnaires, le joueur doit convertir les impacts discrétionnaires restants en impact de fatigue sur toutes les unités. Un joueur peut convertir un maximum de deux impacts discrétionnaires en impacts de fatigue.
  3) Si le joueur a appliqué deux impacts de fatigue et qu'il reste encore des impacts discrétionnaires prendre tous les impacts restants comme des pertes de steps. (La perte maximale de step ne s'applique pas)
- Si toutes les unités peuvent retraiter d'au moins un hexagone, mais qu'elles sont toutes incapables de retraiter (pour quelque raison que ce soit, y compris la distance maximale de retraite) du nombre d'hexagones nécessaires pour accomplir tous les impacts discrétionnaires, le joueur propriétaire doit absorber les impacts discrétionnaires restants dans l'ordre suivant :
  1) Infliger des pertes de steps sur toutes les unités, jusqu'à la limite maximale de perte de step (en tenant compte des pertes précédentes).
  2) Si les unités atteignent la limite maximale de perte de steps et qu'il reste des impacts discrétionnaires, le joueur doit convertir les impacts discrétionnaires restants en impacts de fatigue sur toutes les unités. Un joueur peut convertir un maximum de deux impacts discrétionnaires en impacts de fatigue.
  3) Si le joueur a appliqué deux impacts de fatigue et qu'il reste encore des impacts discrétionnaires, ignorez tous impacts discrétionnaires restants.
  4) Si une partie d'une force en retraite se replie d'un nombre suffisant d'hexagones pour satisfaire tous les impacts discrétionnaires et qu'une autre partie ne le peut pas, les unités qui n'ont pas pu convertir le total des impacts discrétionnaires en retraite, appliquent toutes les occurrences restantes en suivant les étapes 1 à 3 ci-dessus.

Important : Lors de l'application du point 4), si le joueur est obligé d'éliminer toutes les unités qui n'ont pas réussi à se replier sur toute la distance, il ignore tous les impacts discrétionnaires restants.

Exemple : Un Bn d'Infanterie à pied en défense reçoit un résultat 3(2). Le joueur propriétaire doit convertir le 1er impact obligatoire en perte. (Perte maximale de step). Il convertit ensuite le 2ème impact obligatoire en impact discrétionnaire. Le joueur doit maintenant résoudre 4 impacts discrétionnaires. Le joueur propriétaire choisit de faire une retraite complète. Le joueur retraite de 2 hexagones (retraite maximale pour les unités à pied), puis comme l'unité a déjà subi une perte maximale de step, le joueur doit infliger 2 impacts de fatigue à l'unité.

13.11.0 Procédures de retraite après un GA

Les hexagones dans lesquels une unité pénètre pendant sa retraite constituent son chemin de retraite. Ceci est important pour déterminer l'avance après le GA.

- Une retraite est un déplacement de combat, et non un mouvement, donc les unités qui battent en retraite ne sont pas stoppées par les MH.
- Le joueur propriétaire retraite toujours ses propres unités.
- Une pile d'unités doit battre en retraite comme une pile. Les unités individuelles au sein d'une même pile ne peuvent pas utiliser des chemins de retraite différents.
- Chaque hexagone de retraite doit, si possible, être au moins un hexagone plus éloigné de l'hexagone d'origine
- Un joueur peut involontairement déposer des unités avant que la pile ait arrêté sa retraite.
- Un joueur ne peut pas battre en retraite :

a) Ses unités dans des hexagones occupés par l'ennemi.

b) Ses unités dans un terrain ou à travers un côté d'hexagone interdit à la classe ou au type de mouvement de l'unité.

Important : Si une unité ne peut entrer dans un hexagone qu'en utilisant le mouvement sur route Mech, alors elle ne peut retraiter dans cet hexagone que si une route relie les deux hexagones.

c) Les unités Mech ne peuvent pas traverser une rivière sans pont, un grand fleuve ou une grande rivière, à moins d'utiliser un gué.

Important : Si vous vous retirez en traversant un pont, vérifiez si le pont s'effondre (17.3.2a).

d) Les unités à pied ne peuvent pas traverser un grand fleuve ou une grande rivière.

e) Les unités ne peuvent pas retraiter dans le même hexagone plus d'une fois au cours d'une retraite.

- Les unités à pied peuvent retraiter à travers une rivière sans pont (pas les grand fleuves / rivières majeures), cependant, à moins d'utiliser un pont ou un gué, l'unité à pied doit arrêter sa retraite dans le premier hex après avoir traversé le côté d'hex de la rivière.
- S'il y a plus d'un hexagone disponible pour la retraite des unités, le joueur propriétaire choisit l'hexagone en utilisant les critères ci-dessous dans l'ordre de priorité donnée :

1) Dans un hexagone non adjacent à une unité ennemie.

2) Dans un hexagone plus proche (en hexagones) du QG supérieur de l'unité.

3) Dans un hexagone contenant un terrain couvert.

4) Le long de tout type de route.

5) Pas dans un hexagone où il y aurait surempilement.

- Pour chaque critère:

a) Si plus d'un hexagone répond à ce critère, passez au critère suivant.

b) Si un seul hexagone répond aux critères, le joueur doit se replier dans cet hexagone.

c) Si aucun hexagone ne répond à un critère, descendez dans la liste jusqu'à ce qu'un seul hexagone réponde à un critère. Reculez dans l'hexagone répondant à ce critère.

d) Si, après avoir vérifié tous les critères, il y a plus d'un hexagone qui répond à tous les critères, le joueur propriétaire est libre de choisir l'hexagone de retraite parmi ceux qui répondent aux cinq critères.

13.11.1 Distance maximale de retraite

- Les unités qui battent en retraite à cause d'un GA ou d'un overrun peuvent battre en retraite jusqu'à un maximum de :

a) Deux hexagones s'il s'agit d'une unité à pied en défense.

b) Quatre hexagones s'il s'agit d'une unité de classe Mech en défense.

c) Un hexagone s'il s'agit d'une unité à pied en attaque.

d) Deux hexagones s'il s'agit d'une unité de classe Mech en attaque.

Exceptions:

a) Les unités de classe Mech dont le QG a un statut « no fuel » peuvent reculer de deux hexagones au maximum (16.4.5).

b) Voir 7.12.4b pour les exceptions concernant les unités AT.

Important:

a) Le nombre de MP attribué à une unité de classe Mech dans un état de carburant faible ou nul (no ou low fuel) n'a aucune incidence sur sa capacité à battre en retraite, il est basé uniquement sur l'état de carburant du QG attribué (Les formations d'infanterie à pied utilisent l'état de carburant de leur QG de corps).

b) Les unités Mech doivent arrêter leur retraite dans le premier hexagone où elles entrent qui contient des bois, des forêts, des marais, des terrains meubles, des marécages, des bocages, des haies, des talus de chemin de fer ou des terrains escarpés, sauf si elles sont entrées dans cet hexagone par un type de route quelconque.

13.11.2 Retraite et autres unités

Les unités peuvent retraiter dans un hexagone occupé par des unités amies en violation des limites d'empilement. Résoudre le surempilement selon 6.7.0.

- Les unités qui retraitent dans un hexagone avec d'autres unités amies, qui sont la cible d'un GA ultérieur :

a) Ne contribuent en aucune façon au GA suivant.

b) Ils sont soumis à tous les résultats du GA en raison du GA suivant.

c) Les pertes de step subies lors du premier GA ne sont pas comptabilisées pour la détermination des pertes de step maximale du second GA.

13.11.3 Retraite adjacente à des unités ennemies

Une pile en retraite qui entre dans un hexagone non-MCT qui est adjacent à une unité ennemie doit perdre un step sur une unité de la pile en retraite (au choix du joueur propriétaire).

Exception : Les unités qui retraitent n'encourent pas cette perte de steps si les unités ennemies adjacentes sont entièrement constituées de QG, d'unités d'Art OoB, d'unités Z-step et/ou d'unités de tout type si elles sont empilées sous un marqueur AS.

- Les unités de Z-step ne peuvent pas remplir l'exigence de perte de step, sauf si elles sont les seules unités qui retraitent.
- Ignorer la perte maximale de steps aux fins de cette règle.

- La présence d'autres unités amies dans l'hexagone n'offre aucune protection contre cette pénalité de perte de step.
- La perte de step supplémentaire ne compte pas dans l'accomplissement des résultats obtenus lors du GA.

13.11.4 Retraite des unités d'artillerie

Les unités d'artillerie automotrices battent en retraite comme n'importe quelle autre unité Mech, même quand elles sont en batterie. Elles peuvent rester en batterie.

- Toutes les unités d'artillerie non placées en batterie (OoB) battent en retraite normalement.
- Les unités d'artillerie hippomobiles en batterie ne peuvent pas battre en retraite.
- Les unités d'artillerie statique ne peuvent pas battre en retraite.
- Les unités d'artillerie non hippomobiles et non statiques, avec les calibres ci-dessous, peuvent reculer d'un hexagone et rester en batterie :

  75mm

  105mm/105H

  105mm/105H

  25lb

Si elles doivent retraiter de plus d'un hexagone, ces unités doivent immédiatement passer en mode Out of Battery (OoB) et peuvent ensuite continuer à se replier.

- Les unités d'artillerie qui doivent battre en retraite, mais qui ne peuvent le faire, sont éliminées.
- Chaque step perdu à cause de cette élimination sont décomptés pour satisfaire les impacts discrétionnaires.

13.11.5 Test d'effondrement d'un pont

Les AFV en retraite figurant sur la liste de l'UTC comme étant lourds (H) ou très lourds (VH) doivent vérifier l'effondrement du pont (17.3.2a) lorsqu'ils traversent tout type de rivière en utilisant un pont de chemin ou un marqueur de pont.

Exception : Les ponts enjambant des cours d'eau et les unités de génie de ponts lourds ne sont pas susceptibles de s'effondrer.

13.12.0 Avance après GA

Les avances permettent au joueur actif d'avancer des unités amies désignées pour l'attaque dans, et parfois, au-delà des hexagones libérés par le joueur en défense.

- Une avance est un déplacement de combat, pas un mouvement.

Important : Les unités qui avancent sont soumises aux MH applicables dans l'hexagone de défense initial et dans tout autre hexagone d'avance par la suite.

- Les unités en défense ne peuvent jamais avancer.

13.12.1 Unités éligibles pour avancer après un GA

Toutes les unités désignées pour l'attaque peuvent avancer si l'hexagone en défense est inoccupé (pour quelque raison que ce soit) en raison du résultat du GA.

Important : L'effondrement du pont s'applique pendant l'avance (17.3.2a).

- L'avance n'est pas obligatoire.
- Après avoir terminé toutes les avances pour un seul GA, retirez toutes les désignations d'attaque des unités qui ont participé à cette attaque.

13.12.2 Procédures de l'avance

Les unités sont avancées individuellement dans l'ordre souhaité par l'attaquant.

- Le chemin d'avance est constitué de tous les hexagones libérés ou traversés par les unités qui retraitent.
- Le premier hexagone d'avance doit être dans l'hexagone que les défenseurs occupaient au moment du GA.
- Si toutes les unités en défense avant retraite ont été éliminées, le joueur attaquant est libre de déterminer le chemin de l'avance (le premier hexagone pénétré doit toujours être l'hexagone en défense).
- Les unités qui avancent doivent respecter les limites d'empilement (6.0) lorsque l'avancé est terminée.

13.12.3 Distance de l'avance

Le joueur qui effectue une avance peut toujours s'arrêter à tout moment.

- Certaines conditions peuvent obliger une unité en progression à s'arrêter avant d'avoir atteint sa distance de progression maximale autorisée.
- Compter l'hexagone du défenseur comme le premier hexagone de l'avance.
- Le nombre maximum d'hexagones qu'une unité peut avancer est :

Unités en mode Tac : Un hexagone (c'est-à-dire dans l'hexagone du défenseur).

Unités en mode d'Exploitation : Un hexagone (c'est-à-dire dans l'hexagone du défenseur).

Unités à pied en mode PA : Deux hexagones.

Unités Mech en mode PA : Quatre hexagones.

- Si le résultat du GA a éliminé toutes les unités en défense avant toute retraite, les unités qui avancent sont limitées à une avance d'hexagones ne dépassant pas le total des impacts non résolus (tant obligatoires que discrétionnaires)
- Les unités de reconnaissance Mech peuvent avancer d'un hex plus loin que ne le permet le chemin de retraite si toute l'avance se fait uniquement le long des routes ou en terrain dégagé. Lorsqu'elle utilise un terrain dégagé (pas une route), l'unité de Mech Recon ne peut pas traverser un ruisseau et l'hex ne doit pas contenir de terrain autre que des points d'observation, des localités et des villages.
- Les MH (7.7.0) ne restreignent pas l'avance d'une unité attaquante de son hexagone d'origine dans le premier hexagone d'une avance (l'hexagone de défense d'origine).

Important : Les unités peuvent avancer d'un hexagone (l'hexagone du défenseur initial) même si elles avancent d'un hexagone adjacent à une zone ET-3/Fort/zone

fortifiées à un autre hexagone adjacent au même hexagone de zone ET-3/Fort/zones fortifiées occupé.

- Une fois qu'une unité qui avance se trouve dans l'hexagone d'origine du défenseur, toutes les MH s'appliquent (y compris celles qui créeraient une MH dans cet hexagone).

13.12.4 Chemin de l'avance

Les unités qui avancent suivent normalement le chemin de retraite choisi par le joueur en défense. Les exceptions à cette règle sont les suivantes:

- Les unités Mech peuvent dévier du chemin de retraite si tous les hexes dans lesquels elles entrent (y compris le premier) sont en terrain dégagé ou reliés par un type de route quelconque.
- Si le résultat du GA a éliminé toutes les unités en défense après avoir retraité d'au moins un hexagone, les unités qui avancent doivent suivre le chemin de la retraite jusqu'à l'hexagone où l'élimination s'est produite et ensuite, si à ce moment il y a des pertes discrétionnaires non infligées, le joueur qui avance est libre de déterminer le chemin de l'avancé.

13.12.5 Restrictions dans l'avance

Une unité qui avance ne peut jamais entrer ou traverser un terrain interdit, sauf si l'avance se trouve le long d'une route et cette route permettrait à une telle unité de se déplacer dans l'hexagone.

- A moins d'entrer dans un hex le long d'une route, les unités Mech doivent arrêter leur avance dans le premier hex entré qui contient l'un des terrains suivants :
  - **Bois**
  - **Bocage**
  - **Forêts**
  - **Haies**
  - **Marais**
  - **Talus RR (Rail road)**
  - **Sol meuble**
  - **Escarpé**
  - **Marécage**
  - **Terrain accidenté**
- Les unités à pied qui traversent une rivière doivent s'arrêter dans le premier hexagone après avoir traversé la rivière, à moins qu'un pont intact n'existe sur ce côté d'hexagone.

Important : Les avantages du Ldr n'annulent pas les restrictions de terrain ci-dessus.

13.12.5a Ets/Forts/Zones fortifiées

Les unités qui avancent doivent s'arrêter si elles avancent dans un hexagone adjacent à un ET, un Fort ou un hexagone de zone fortifiée de l'ennemi intact (7.9.0). Il n'est pas nécessaire qu'une unité ennemie soit présente dans les hexagones de Forts et de Zone fortifiées.

Important : Les avantages du Ldr n'annulent pas cette exigence.

13.12.5b Boue

Les unités ne peuvent jamais avancer de plus d'un hexagone dans des conditions de boue.

Important : Les avantages du Ldr peuvent augmenter l'avance dans la boue d'un hexagone supplémentaire au maximum, ce qui donne une avance maximale de deux hexagones.

13.12.5c GT de nuit et périodes ENA

Les unités ne peuvent jamais avancer de plus d'un hexagone pendant un GT de nuit ou une période ENA.

Important : Les avantages du Ldr peuvent augmenter une avance pendant une période de GT de nuit ou d'ENA mais pas plus d'un hexagone supplémentaire, ce qui se traduit par une avance maximale de deux hexagones.

13.12.5d Carburant

- Les unités Mech dont le QG est en « no fuel » ne peuvent pas avancer.
- Les unités Mech, dont le QG est en « low fuel » ne peuvent avancer que d'un seul hexagone.

Important : Le nombre de MP attribué à l'unité Mech n'a aucune incidence sur l'avance, il est uniquement basé sur l'état de carburant du QG affecté (les formations d'infanterie utilisent l'état de carburant de leur QG de corps).

Important : Les avantages du Ldr peuvent augmenter l'avance des unités Mech en « low fuel » jusqu'à un maximum de deux hexagones supplémentaires. Les Ldrs n'ont pas d'effet sur les unités Mech en « no fuel ».

13.13.0 Retrait des marqueurs AS

Supprimer tous les marqueurs AS à la fin du segment GA.

14.0 FATIGUE

Les unités peuvent se fatiguer à la suite d'un combat et/ou d'un mouvement pendant des GT spécifiques. Il existe deux niveaux de fatigue : Fatigue 1 et Fatigue 2. Les unités peuvent devenir fatiguées si elles :

1) Mènent des activités pendant les GT de repos (3.5.4).
2) Mènent des activités pendant des périodes ENA (3.4.6).
3) Sont soumises à des attaques d'interdiction au sol (20.3.0).
4) Prennent des impacts numériques suite à des missions FS et/ou des impacts discrétionnaires lors d'un GA qui sont convertis en impacts de fatigue (11.6.2 & 13.10.4).

14.1.0 Enregistrement de la fatigue

Lorsqu'une unité souffre de fatigue, le joueur qui la possède, le signal avec un marqueur de fatigue 1. Une unité déjà soumise à la fatigue 1 qui reçoit un autre impact de fatigue est marquée avec un marqueur de fatigue 2.

Important : Une unité peut subir un maximum de deux impacts de fatigue.

14.2.0 Les effets de la fatigue

Les unités marquées d'un marqueur de fatigue 1 ou 2 ne peuvent pas :

a) Générer des RIB.
b) Entrer en CR ou offrir des bonus de CR.
c) Effectuer des travaux de construction ou de démolition.
d) Fournir des décalages de combat avec des Eng.
e) Utiliser des transbordements pour traverser les rivières.
f) Recevoir des remplacements.
g) Entrer en mode Exploitation.
h) Se décomposer en BU Co ou se recombiner en leur unité mère.

14.2.1 Effets de la fatigue 1

Les unités marquées avec un marqueur de fatigue 1 :

a) Réduisent de moitié leur capacité de mouvement imprimé.
b) Réduisent leur capacité de combat (attaque ou défense) de moitié.
c) Réduisent de moitié la force de barrage pour les unités d'artillerie.

14.2.2 Effets de la fatigue 2

Les unités marquées avec un marqueur de fatigue 2 :

a) Ne peuvent pas entrer en mode PA ou être désigné comme attaquant.
b) Ne peuvent pas participer à une mission FS.
c) N'ont que le quart de leur capacité de mouvement imprimé.
d) N'ont que le quart de leur capacité défensive.

14.3.0 Récupération de la fatigue

Les unités peuvent récupérer au maximum un niveau de fatigue pendant le segment de récupération de la fatigue lors d'une phase d'administration amie. Une unité peut récupérer un niveau de fatigue si l'unité :

1) N'a pas bougé lors de la précédente Phase de Mouvement Ami ; et,
2) N'a pas participé à un GA, ni reçu de résultat d'une mission FS lors de la précédente phase de combat ami ; et
3) Est une unité Mech, non adjacente à une unité ennemie et non observée par une unité terrestre ennemie.
4) Est une unité à pied non observée par une unité terrestre ennemie (les unités débarquées sont considérées comme des unités à pied dans ce cas).

Important : Pendant une trêve (24.0), toutes les unités des deux côtés récupèrent de toute fatigue au début du GT où la trêve se termine, sauf si des unités de leur formation ont participé à un GA pendant le GT précédent.

15.0 RAVITAILLEMENT

Les QG et les unités des deux camps ont besoin de ravitaillement pour fonctionner à pleine efficacité. Il y a deux éléments dans la façon dont l'approvisionnement est traité dans le jeu : l'approvisionnement général (GenS) et le système logistique des munitions et du carburant.

Le système logistique des munitions/carburants est un système à points qui nécessite l'utilisation de moyens de transport de l'armée (TP) pour livrer les munitions (AmP) et le carburant (FP). Les AmP sont utilisées pour augmenter l'ADV d'un QG d'armée ou de corps d'armée, pour réapprovisionner les unités d'artillerie ayant épuisé leurs munitions et pour réaliser des tirs intensifs avec l'artillerie

- . Les FP sont attribués aux QG pour déterminer les capacités de mouvement de leurs unités de classe Mech pour ce GT (16.0).
- Sauf indication contraire, les unités sont supposées être en GenS et le QG est supposé disposer de carburant normalement. Enregistrez toute dégradation de l'état d'approvisionnement du QG ou de l'unité à l'aide de marqueurs. Placez des marqueurs "low fuel/no fuel" sur les QG pour indiquer cet état pour ce GT.

15.1.0 Ravitaillement général (GenS)

Le GenS consiste à tracer un chemin de ravitaillement depuis une source de ravitaillement primaire (PSS) jusqu'à un QG de l'armée, puis un QG de corps, qui à son tour, trace jusqu'à un QG de formation, et enfin du QG de formation à l'unité.

- L'existence d'une ligne de ravitaillement valide tracée jusqu' à une unité place celle-ci en GenS jusqu'au prochain contrôle requis.
- Une unité/QG qui est OoS fonctionne avec une efficacité réduite et risque de se rendre si elle est isolée.
- Les QG et les unités qui ne sont pas en GenS peuvent être soit OhS (On hand Supply) soit OoS (Out of Supply)

15.1.1 A quel moment le GenS est déterminé ?

Le GenS est déterminé en établissant des lignes de ravitaillement.

- Les unités QG déterminent leur statut de GenS avant de déterminer le GenS des unités hors QG pendant le Segment de Détermination du Ravitaillement lors d'une Phase Administrative amie.
- Après avoir déterminé le statut GenS des QG, les unités hors QG déterminent leur statut GenS.

15.1.2 Statut de ravitaillement

Un GenS valide est une ligne de ravitaillement tracée conformément à la section 15.2.0. Une unité ou un QG se trouve toujours dans l'un des cinq états de ravitaillement suivants :

En GenS : une unité ou un QG a une ligne de GenS valide à partir de son PSS (15.2.0).

On Hand Supply (OhS) : Si une unité/un QG n'a pas de ligne GenS valide, l'unité/HQ sont OhS. L'unité/le QG dispose suffisamment de GenS en réserve pour poursuivre des opérations normales limitées, mais certaines tâches épuiseront cet OhS (15.5.0). Marquez l'unité/le QG avec un marqueur OhS.

OhS & Isolated : Si une unité ou un QG n'a pas de ligne de GenS d'une longueur quelconque, tracée jusqu'à elle/lui jusqu'au niveau de ravitaillement suivant et n'est pas à moins de trois hexagones d'une unité amie en GenS elle/il reste OhS. Marquez l'unité/le QG avec des marqueurs "isolé" et "OhS".

Hors approvisionnement (OoS) : Si une unité ou un QG est incapable de tracer un parcours GenS valide à partir de son PSS et a consommé tout son OhS disponible marquez l'unité/le QG avec un marqueur OoS.

OoS & Isolated : dans le cas où une unité ou un QG n'a une ligne de GenS valide d'une longueur quelconque et qui ne se trouve pas à moins de trois hexagones d'une unité amie en GenS et a consommé tous ses OhS disponibles. Les unités/QG qui sont isolés et OoS peuvent se rendre (15.7.1). Marquez l'unité/le QG avec des marqueurs "isolated" et "OoS".

15.2.0 Ligne de ravitaillement du GenS

Une ligne de ravitaillement GenS est une série d'hexagones contigus (un chemin) tracés dans l'ordre suivant :

1) PSS au QG de l'armée ou PSS au dépôt et ensuite au QG de l'armée.

2) Du QG de l'armée au QG du corps d'armée.
3) Du QG de corps d'armée au QG de formation. (Division ou KG ou BG)
4) QG de formation aux unités subordonnées.

- Les règles de scénario préciseront pour chaque camp l'emplacement des sources d'approvisionnement primaires applicables.
- Les instructions de scénario peuvent restreindre l'un ou l'autre côté à un PSS spécifique pour chaque armée.
- Les QG des armées peuvent être situés hors carte.
- Les instructions de scénario peuvent exiger des QG de corps et/ou de formation qu'ils tracent directement à un PSS.
- Un QG d'armée ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement vers ses corps ou ses formations à travers la zone d'opération (ZOP) d'une autre armée (9.2.0).
- Un QG de corps ne peut pas tracer un chemin de GenS vers les QG de ses formations par le biais de la ZOP d'un autre corps.
- Un QG de formation ne peut pas tracer le chemin d'un GenS vers ses unités en passant par la ZOP d'un autre corps.

Exception : Les unités et/ou formations arrivant en renfort sont automatiquement en GenS pour trois GT (comptez le GT d'arrivée) si elles peuvent tracer un GenS de n'importe quelle longueur jusqu'au QG de leur armée/corps assigné.

Important : en mode "Strat" ou en raison de règles spéciales, le QG de la formation peut être subordonné directement à un QG d'armée (9.0), auquel cas le GenS est tracé de ce QG plutôt que d'un QG de corps.

Note : *Un ou plusieurs des QG ci-dessus peuvent ne pas être présents et ne seraient donc pas nécessaires pour déterminer la ligne complète du GenS.*

15.2.1 Procédures d'acheminement du ravitaillement

Les joueurs tracent la longueur d'une ligne de ravitaillement pour le GenS en comptant les points de mouvement (MP) de la même manière que lorsqu'ils déplacent une unité. Il y a deux classes de mouvement pour le GenS mécanisé et à pied

- Ce qui suit s'applique lorsque les joueurs tracent une ligne de ravitaillement par mouvement mécanisé ou mouvement à pied.
  5) Ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.
  6) Peut tracer dans, mais pas à travers, un hexagone qui générerait une MH contre les unités amies qui entrent dans l'hexagone (7.7.0).
  7) Ne peut pas tracer dans plus de deux hexagones qui sont adjacents à des unités ennemies (il n'est pas nécessaire que ce soit la même unité ennemie*). (Le ravitaillement est stoppé au 2eme hexagone adjacent à une unité ennemie)*
  8) Lorsque vous comptez les MP pour déterminer la longueur de la ligne du GenS, n'ajoutez pas le coût du déplacement adjacent aux unités ennemies.
  9) Pour le tracé du GenS pendant un GT de nuit, n'utilisez pas le coût MP du GT de nuit.
  10) Voir 15.2.6 pour les effets de la boue et de la neige sur le sol.
  Important : Le tracé d'une ligne de ravitaillement utilisant le mouvement mécanisé peut être établi en utilisant un mouvement mécanisé sur route et/ou un mouvement mécanisé hors route.

Important : les jeux de la série peuvent imposer des restrictions supplémentaires ou avoir des conditions de terrain particulières qui affectent la longueur du chemin GenS.

15.2.1a Acheminement du ravitaillement (GenS) par mouvement mécanisé

Ce qui suit s'applique uniquement à l'acheminement du GenS par mouvement mécanisé.

- Lors du tracé d'une ligne de GenS par mouvement mécanisé le coût en MP pour un hex de route principale est 1/3, 1/2 pour une route secondaire.
- Le GenS par mouvement mécanisé ne peut pas être acheminé à travers un terrain interdit aux unités de classe Mech, sauf si le chemin du GenS passe le long d'une route.
- Le GenS ne peut pas être acheminé par mouvement mécanisé à travers une rivière sauf si un pont ou un gué existe sur le côté d'hexagone traversé.

15.2.1b Acheminement du GenS par moyen pédestre

Ce qui suit s'applique uniquement à l'acheminement du GenS par des moyens pédestres.

- L'acheminement du GenS par moyens pédestres ne peut pas traverser un terrain interdit aux unités à pied, sauf si le chemin du GenS suit une route (de n'importe quel type).
- Le ravitaillement du GenS acheminé par moyen pédestre peut traverser un ruisseau ou une rivière en dépensant le coût standard en MP comme lorsqu'une unité à pied traverse un côté d'hexagone de rivière ou de ruisseau.
  a) Une unité de génie (de n'importe quelle taille) peut réduire ce coût en transportant le GenS. L'unité de génie doit être adjacente au ruisseau ou à la rivière pendant la phase administrative. L'unité de génie ne doit pas être fatiguée, ni réaliser de construction lorsqu'elle transporte le ravitaillement.
  b) Lorsque vous utilisez une unité de génie pour transporter le GenS, ignorez le coût en MP pour traverser un ruisseau et réduisez le coût pour traverser une rivière à +1.
  c) Les unités à pied peuvent tracer une ligne de GenS en utilisant une tête de pont (15.9.0).
- Les unités à pied ne sont pas ravitaillées en GenS sans pont ou sans gué à travers une rivière majeure sauf si une ou plusieurs unités de génie totalisant 3 steps est/sont adjacente(s) à cette rivière au moment de la détermination du GenS.
  a) La ligne de GenS traversant ainsi une rivière majeure coûte 3 MP.

b) Le ou les unités de génie ne peuvent pas réaliser des constructions lorsqu'elles sont utilisées pour transporter le ravitaillement.

- Les unités du génie ne peuvent pas faire traverser le Gens à travers un grand fleuve ou une grande rivière.

15.2.2 Acheminement du GenS de QG à QG

L'acheminement du GenS d'une source de ravitaillement principale (PSS) à un QG (également d'une PSS vers un dépôt puis un QG) ou d'un QG à un QG subordonné est un ravitaillement entre QG.

- La ligne de ravitaillement entre QG peut traverser :
  1) Un terrain dégagé (lorsque les conditions du sol sont normales/sèches seulement) ; ou,
  2) Des routes secondaires ou principales (mais pas les chemins).
- Le ravitaillement entre QG doit utiliser les procédures d'acheminement par mouvement mécanisé (15.2.1).
- La longueur de la ligne de ravitaillement entre QG ne peut pas dépasser 18 MP décomptés en mouvement mécanisé sauf si l'on utilise une ligne de ravitaillement allongée (15.2.4),
- Un QG OhS (15.5.0) ne peut tracer qu'une ligne de ravitaillement GenS qui est à la moitié de la distance d'une ligne normale de ravitaillement.

Important : appliquez les limitations des conditions du sol énumérées au point 15.2.6 avant de réduire de moitié la distance de parcours du GenS pour l'OhS.

15.2.3 Acheminement du GenS d'un QG vers ses unités

L'acheminement du ravitaillement GenS d'un QG vers ses unités subordonnées dépend du type de la formation d'où provient le QG (c'est-à-dire, soit infanterie à pied ou formation mécanisée (9.3.4)). Le nombre maximum de MP pour chaque type de formation et/ou nationalité est le suivant :

Formations à pied : 12 MP comptés en déplacement à pied.

Formations mécanisées de l'Axe : 12 MP comptés en déplacement mécanisé.

Formations mécanisées alliées : 18 MP comptabilisés en déplacement mécanisé.

- Tous les types de QG peuvent utiliser des lignes de ravitaillement allongées (15.2.4).
- Les QG de formations mécanisées ne peuvent tracer des lignes de ravitaillement GenS vers les unités de classe mécanisées qu'en utilisant des moyens mécanisés.
- Le QG d'une formation mécanisée peut remonter jusqu'aux unités à pied en utilisant soit la méthode mécanisée ou pédestre.

Important : les joueurs prennent cette décision unité par unité.

d) Le joueur propriétaire doit prendre cette décision avant de tracer un chemin GenS pour chaque unité à pied.
e) Le parcours GenS de chaque unité ne peut utiliser qu'une seule classe de mouvement pendant la phase en cours.

Exemple : Un joueur ne peut pas tracer le GenS vers une unité à pied en utilisant le mouvement mécanisé pour une partie du chemin et ensuite le mouvement à pied pour une autre partie.

Important : lorsqu'un QG de formation alliée mécanisée trace un chemin de GenS en utilisant les moyens pédestres réduisez la longueur du chemin de GenS à 12 MP comptabilisés en déplacement pédestre.

- Si un joueur assigne un TP, provenant du pool des TP de motorisation de l'armée, à un QG d'une formation d'infanterie à pied, toutes les unités de cette formation peuvent être ravitaillées par moyen motorisé.

Important : ce TP n'annule pas les pénalités pour ligne de ravitaillement allongée. (15.2.4a).

- Si une unité peut tracer une ligne GenS jusqu'à son QG supérieur, alors toutes les unités amies adjacentes qui sont subordonnées au même QG supérieur sont en GenS, même si elles sont incapables de tracer un chemin GenS avec succès.

a) Toutefois le bord d'un l'hexagone situé entre deux hexagones ne peut pas interdire un mouvement à pied ou consister en un côté d'hexagone de rivière sans pont.
b) Les unités qui reçoivent du GenS de cette manière ne peuvent pas fournir du GenS à d'autres unités.
c) Cette méthode de livraison du GenS aux unités ne permet pas aux unités de se déplacer dans un hexagone non ravitaillé (7.7.5).

Important : les unités de génie peuvent permettre de tracer un chemin de GenS en transportant le GenS à travers une rivière/un ruisseau (15.2.1b).

15.2.4 Extensions des lignes de ravitaillement (GenS)

Lors de la détermination de lignes de ravitaillement (GenS) valides, les QG et les unités peuvent allonger leurs lignes de ravitaillement.

- La ligne de ravitaillement GenS d'un QG ou d'unités est allongée d'un tiers.

Exemple : Un QG de formation utilisant un GenS étendu augmenterait le chemin du GenS du QG à l'unité de 12 à 16 MP par moyen pédestre.

Important : appliquez les conditions météorologiques (15.2.6) après avoir déterminé la longueur du chemin GenS allongé.

Exemple : Une ligne étendue de ravitaillement GenS mécanisée est 24 MP. Si une partie de la voie GenS ne suit pas une route principale ou secondaire et que le temps est à la boue, la voie GenS allongée sera de 21 MP.

- Un QG/unité subit les effets ci-dessous s'il utilise une ligne de ravitaillement allongée sur n'importe quelle portion de sa ligne GenS :
  a) Les QG d'armée subissent un DRM de -2 pour tous les DR de livraison logistique (16.2.0).
  b) Les QG mécanisés en état de « low ou no fuel » subissent un DRM de -2 pour tous les DR de valeur du carburant (16.4.5a).
  c) Les unités participant à un GA subissent un décalage de colonne

défavorable sur la table de résolution des combats.
d) Les unités d'artillerie ne peuvent pas effectuer de tir intensif (11.4.1g) et subissent un DRM de +2 à tous les DR de réapprovisionnement AD (16.3.7b).
e) Toute mission de FS contenant au moins une unité artillerie utilisant une ligne de ravitaillement étendue subit un DRM +2 à son DR AD (11.8.0).

Important : Les QG OhS ne peuvent pas utiliser les GenS allongés (15.5.1).

15.2.4a Soutien logistique supplémentaire avec des camions

Lors de l'utilisation de lignes de ravitaillement étendues un joueur peut utiliser le transport inhérent allié (7.12.3b) ou le joueur peut débarquer des bataillons d'infanterie mécanisée (7.12.1) pour fournir des camions supplémentaires au QG afin d'annuler toutes les pénalités de ravitaillement étendues énumérées en 15.2.4.

Important : les camions utilisés à cette fin ne doivent pas provenir du pool de camions de l'armée.

- Lors de la phase de logistique conjointe, un joueur peut débarquer trois bataillons d'infanterie mécanisée (pour cela, une compagnie ne compte pas) afin d'obtenir un point de camion qui sera utilisé pour éviter les pénalités pour GenS allongé.

Important : une division d'infanterie alliée peut utiliser son transport inhérent pour s'éviter ou éviter à son QG de corps les pénalités pour GenS étendu. (Les joueurs doivent noter la ou les divisions qui ont détaché leur point de camion inhérent).

- Placez un marqueur d'unité motorisée sur le QG de la formation ou du corps qui utilise un soutien supplémentaire par camion pour offrir l'avantage ci-dessus.
- Lorsqu'il détermine le GenS d'un QG avec un soutien supplémentaire par camion, le QG peut utiliser une ligne de ravitaillement étendue à son QG subordonné et/ou à ses unités sans encourir les pénalités décrites au point 15.2.4.
- Au cours de la phase de logistique commune suivante, le joueur peut restituer ses camions à son organisation mère. Les bataillons démontés à cette fin sont automatiquement remontés pendant cette phase.
- Les camions réunis pour fournir un soutien supplémentaire ne permettent pas aux QG des formations d'infanterie à pied d'utiliser des moyens de ravitaillement mécanisés. (15.2.3).

Exemple : Pendant la phase logistique du 20 juin, la 2e division d'infanterie américaine détache son transport inhérent. Le joueur américain place un marqueur d'unité motorisée américaine sur le QG de la division. La 2e division d'infanterie peut maintenant utiliser des lignes de GenS étendues pour déterminer les GenS de toutes les unités subordonnées sans pénalité. Le joueur peut, à la place, utiliser le marqueur pour soutenir le Vème Corps (le QG supérieur de la 2ème). Dans ce cas, le Vème Corps pourrait utiliser sans pénalité le cheminement des Gens étendu à tous ses QG subordonnés et aux unités de soutien du Corps. Cependant, le QG d'une formation subordonnée au Veme Corps aurait besoin de camions supplémentaires pour permettre à ce QG d'utiliser le GenS allongé à ses unités subordonnées sans pénalité. Dans l'exemple ci-dessus, la 2e Division d'infanterie ne pourrait pas annuler l'extension du GenS à ses unités subordonnées puisqu'elle a déjà assigné son transport inhérent au Vème Corps Allié.

15.2.5 Lignes de ravitaillement en situation OhS

Un QG OhS (15.5.0) ne peut tracer une ligne GenS vers son QG subordonné et/ou ses unités que sur une distance égale à la moitié de la distance normale du GenS pour ce type de QG.

Important : appliquez les conditions énumérées au point 15.2.6 avant de réduire de moitié la distance du trajet GenS.

15.2.6 Lignes de ravitaillement et météo

Certaines conditions de terrain réduisent la longueur du trajet du GenS.

La boue : Réduire la longueur des lignes du GenS de trois MP, sauf si elles sont tracées exclusivement le long de routes primaires ou secondaires.

La neige : Réduire la longueur du GenS d'un MP, à moins de tracer la ligne exclusivement le long des routes principales ou secondaires.

15.3.0 Ravitaillement des unités de support de corps et d'armée

Les unités de soutien de corps et d'armée non attachées à une formation (9.3.0) peuvent trace une ligne de ravitaillement en utilisant l'une des deux méthodes suivantes

1) Directement depuis le QG de leur armée ou corps d'armée hiérarchique.
2) Depuis un QG de formation subordonné au QG de corps ou d'armée auquel sont rattachés les unités de soutien.

15.4.0 Support des QG

Il n'y a pas de limite au nombre de QG de corps ou de formation qui peuvent établir une ligne de ravitaillement (GenS à) partir d'un seul QG, cependant, les QG d'armée et de corps qui fournissent un soutien à un nombre excessif de QG voient leur ADV final réduit.

Lorsque vous déterminez le nombre de QG soutenus, ne comptez pas les QG qui sont :

1) Dans l'armée de réserve (25.0).
2) En mode MR (5.4.0).
3) En mode Strat (5.5.0).

4) QG en OhS (15.5.0).

5) QG en OoS (15.6.0).

6) Les QG sélectionnés par le joueur propriétaire comme non pris en charge (15.4.2b).

15.4.1 Support d'un QG d'armée

Un QG d'armée peut fournir des services de génie et de soutien à un nombre quelconque de QG de corps d'armée, mais il y a une limite au nombre de QG qu'il peut soutenir sans pénalité. Voir 9.3.1 pour les limites d'affectation des unités d'actifs de l'armée.

- Un QG d'armée ne peut fournir un soutien qu'à un maximum de trois QG de corps d'armée sans affecter son ADV (16.3.2 étape 4). Si un QG d'armée apporte son soutien:
  a) Au-delà de trois corps d'armée : l'ADV de l'armée est réduite d'un niveau pour chaque corps d'armée supplémentaire soutenu au-delà de trois.

Important : le joueur propriétaire peut choisir de ne pas soutenir un corps d'armée, et ainsi ne pas subir la modification de l'ADV de l'armée.

b) Soutenir moins de trois corps d'armée augmente d'un niveau l'ADV de l'armée.

Important : N'augmentez l'ADV de l'armée que d'un niveau, même si le joueur n'a affecté qu'un seul corps à cette armée.

Exemple 1 L'ADV de base d'une armée est de 3. Le joueur propriétaire a affecté 4 corps à cette armée. Si un joueur décide de soutenir les 4 corps d'armée, il réduit l'ADV de l'armée à 2.

Exemple 2 : L'ADV de base d'une armée est de 6. 5 corps sont affectés à l'armée et le joueur souhaite soutenir les 5 corps. Réduire l'ADV de l'armée à 4.

Exemple 3 : L'ADV de base d'une armée est de 3. Le joueur soutient 2 corps à l'armée Il augmente l'ADV de l'armée à 4.

15.4.2 Support des QG de corps d'armée

Un QG de corps d'armée peut fournir du ravitaillement et supporter un nombre quelconque de QG de formations. Un QG de corps peut ravitailler un nombre quelconque de QG de formations, mais il y a une limite au nombre de ces QG qu'il peut soutenir sans pénalité. Voir 9.3.2 pour les limites d'affectation des unités soutiens de corps.

15.4.2a Valeur des QG de formation

Pour déterminer le nombre de formations qu'un QG de corps d'armée soutient, comptez les formations comme suit :

a) Toutes les divisions alliées et toutes les divisions de l'Axe (blindée, panzer, panzergrenadiers, motorisée) comptent pour une formation.

b) Toutes les divisions de l'Axe qui ne sont pas blindées, panzers, panzergrenadiers ou motorisées, et tous les groupes de combat de l'Axe comptent pour une demi-formation.

c) Tous les « Battle Groups » (BG) et les groupes de cavalerie (CvGp) alliés comptent pour une demi-formation.

- Il faut toujours arrondir un nombre fractionnaire de formations au nombre entier inférieur le plus proche.

Important : les attachements à une division comptent comme faisant partie de la division. Ne pas compter séparément les BG rattachés.

Exemple : Un QG de corps d'armée de l'Axe a 2 Divisions Panzer et 3 Divisions d'infanterie qui lui sont affectées. Le joueur souhaite soutenir toutes les divisions. La valeur totale des formations est de 3,5 (les Divisions Panzer comptent chacune pour 1 et les Div d'infanterie comptent 0,5 chacun). Ce chiffre est arrondi à un total de 3 formations soutenues.

15.4.2b Support des corps d'armée

Un QG de corps peut soutenir trois formations sans effet sur son ADV (16.3.2 étape 7).

- Si un QG de corps d'armée apporte son soutien :
  a) A plus de trois formations : l'ADV du corps est réduite d'un niveau pour chaque formation supplémentaire soutenue au-delà de trois.
  b) Avec moins de trois formations soutenues l'ADV du corps augmente d'un niveau.

Important : N'augmentez l'ADV que d'un seul niveau, même si le joueur n'a assigné qu'une seule formation.

Exemple : Un QG de l'armée allemande a une ADV de 4 et soutient 4 corps. Réduisez l'ADV de l'armée à 3. Chaque QG de corps commence alors avec une ADV de 3. Deux des corps d'armée allemands soutiennent chacun trois divisions Panzer de sorte que leur ADV de 3 reste inchangée. Le quatrième corps ne soutient que 2 divisions d'infanterie, le joueur augmente l'ADV de ce corps à 4.

***Remarque** : les joueurs peuvent enregistrer les QG soutenus et non soutenus de la manière qu'ils souhaitent. Pour éviter que les adversaires ne sachent exactement quels QG reçoivent un soutien, le concepteur recommande aux joueurs de noter le statut des QG sur un morceau de papier.*

15.4.3 Effets d'un non support

Les QG de corps ou de formation en GenS mais non soutenus sont incapables de fonctionner à pleine capacité opérationnelle.

- Toutes les unités subordonnées à un corps non soutenu ou à un QG de formation non soutenue sont automatiquement non soutenues.
- Les unités non soutenues souffrent des effets suivants :

a) Les unités d'artillerie ont une ADV de zéro.
b) Les unités d'artillerie ne peuvent pas participer à un barrage intensif.
c) Les unités d'artillerie AD ne peuvent pas être réapprovisionnées par DR. Le joueur qui les possède ne peut les réapprovisionner que pendant une Phase Administrative amie en dépensant des AmP.
d) Le joueur propriétaire doit dépenser des AmP pour marquer les unités non soutenues comme des unités désignées pour l'attaque. Chaque AmP dépensé permet à une unité/pile d'être désignée PA ou à deux unités/pile d'être désignées TA.
e) Les unités qui se défendent dans un GA reçoivent un décalage de colonne défavorable.

***Note du concepteur** : ces règles simulent le fait que dans de nombreux cas, alors qu'un QG peut avoir été en mesure de recevoir du ravitaillement, son QG supérieur peut ne pas avoir été en mesure de fournir la quantité de munitions et autres articles nécessaires pour soutenir une action offensive quelconque qui serait lancée à cette échelle de jeu. Les joueurs doivent maintenant faire des choix pour déterminer quelles formations et/ou quels corps reçoivent le soutien nécessaire pour mener des actions offensives.*

15.5.0 Approvisionnement sur stocks internes

Une unité avec un marqueur OhS reste dans ce statut de ravitaillement jusqu'à ce qu'elle ait dépensé tous ses OhS, ou que l'unité ait retrouvé une ligne de GenS valide pendant un Segment de Détermination du Ravitaillement ami (15.1.2).

- OhS permet à une unité de fonctionner comme si elle était toujours en GenS. La longueur d'une ligne de ravitaillement OhS est réduite de moitié par rapport à un GenS normal (15.2.5).
- Si une unité mène une activité qui utiliserait son approvisionnement en cours, marquez l'unité avec un marqueur OoS.
- Les QG OhS peuvent fonctionner normalement et fournir du GenS aux unités subordonnées jusqu'à ce que le QG soit OoS.

Important : Ne marquez pas les unités avec un marqueur OhS si elles peuvent tracer un chemin GenS vers un QG supérieur marqué OhS.

- Les QG marqués OhS qui n'ont pas de ligne GenS valide d'une longueur quelconque peuvent continuer à approvisionner les unités subordonnées en utilisant OhS et en suivant les étapes décrites au point 15.5.1.

15.5.1 QG et approvisionnement sur sotcks internes

Pendant la phase administrative, si un joueur ne peut pas tracer une ligne GenS valide vers un QG, ce QG passe en statut OhS.

- Le propriétaire doit immédiatement déterminer le nombre de points OhS dont dispose cette unité du QG.
- Lancez 1d10 et appliquez les DRM cumulés suivants :

  -4 : Si un QG de formation.

  -3 : Si QG de corps d'armée.

  -1 : S'il n'est pas possible de tracer un chemin GenS de quelque longueur que ce soit jusqu'au QG.

  +1 : Si le QG se trouve dans un hexagone de ville ou de village.

  +2 : S'il s'agit d'un QG US.

- Si le DR modifié est :

  3 ou moins : Le niveau OhS disponible est 4.

  4-6 : Le niveau OhS disponible est 6.

  7 ou plus : Le niveau OhS disponible est 8.

- Les joueurs peuvent soit écrire cette information sur un morceau de papier, soit utiliser un marqueur « ravitaillement de poche » et enregistrer l'information, pour le QG concerné, sur une piste numérotée.
- Placez un marqueur « ravitaillement de poche » sur l'unité du QG et un autre marqueur avec la même identification sur la piste d'enregistrement dans un espace dont la valeur correspond au numéro OhS.
- Les QG en l'OhS ne peuvent pas allonger leur ligne de ravitaillement. (15.2.4).

Important : Les lignes de ravitaillement GenS OhS sont réduites de moitié (15.2.5).

15.5.1a Emploi des ressources d'un QG OhS

Pendant la phase administrative, le joueur peut convertir les points OhS en points de carburant (FP) ou en AmP et dépenser les points OhS pour ravitailler les QG et les unités subordonnées. Cette action est intégrée dans la phase administrative pendant laquelle le QG a été marqué OhS (après avoir déterminé le nombre de points OhS disponibles (15.5.1).

- Chaque point OhS dépensé permet à un QG d'être une source d'approvisionnement pour tous ses QG subordonnés et les unités qui lui sont assignées jusqu'à la prochaine phase administrative. Les QG et unités subordonnées sont soutenues et en GenS.
- Les QG OhS qui commencent le segment de détermination de l'approvisionnement sans points OhS deviennent immédiatement OoS.
- Un joueur peut convertir les points OhS en points de carburant. Un point OhS converti crée un point de carburant (FP).

Important : Traitez les FP créées par la conversion des points OhS comme des FP standards, y compris l'attribution au QG et/ou aux QG de formation subordonnés. Les QG OhS peuvent choisir de stocker des FP pour les utiliser dans de futurs GT.

- Un QG OhS peut convertir les points de l'OhS en AmP. La taille du QG affecte le nombre d'AmP reçus pour chaque point converti. Le joueur peut utiliser ces AmP pour réapprovisionner les unités d'artillerie AD subordonnées au QG.
  a) Un point OhS de l'armée donne deux AmP.
  b) Un point OhS de corps donne un AmP.
  c) Les QG de formation ne peuvent pas convertir les points OhS en AmP.
- Les QG des OhS ont une ADV égale aux points OhS restants après déduction des points pour fournir du GenS et conversion des points OhS en FP et/ou AmP. Toutes les unités artilleries subordonnées utilisent cet ADV lorsqu'elles vérifient l'AD et le réapprovisionnement.
- Si un QG OhS est éliminé, supprimez tous les points OhS qui se trouvent actuellement avec ce QG.
- Si un QG OhS se déplace, il perd la moitié de ses points OhS actuels (arrondis à l'entier supérieur).

Important : éliminez immédiatement les FP et les AmP créés à l'aide de l'OhS si le QG OhS se trouve à nouveau en statut GenS.

15.5.1b Ajout de points OhS disponibles

Pendant le segment de réapprovisionnement aérien d'une phase administrative amie, un joueur peut augmenter la quantité de points OhS disponibles pour un QG en utilisant des points de transport aérien (ATP) (20.5.0) ou des missions amphibies (voir les règles du scénario).

- Chaque point d'une mission ATP délivre :
  - Un point OhS vers un QG de l'armée ; ou,
  - Deux points OhS vers un QG de corps ; ou,

- Quatre points OhS vers un QG de division ou un BG.
- S'il n'y a pas de QG pour recevoir le réapprovisionnement aérien, chaque point ATP permettra :

  a) Au joueur propriétaire de retirer 10 marqueurs OoS de toutes les unités (sauf les QG) dans un rayon de trois hexagones de l'hexagone de la zone de largage réelle. Remplacer les marqueurs OoS par des marqueurs OhS.

- Si un QG d'armée ou de corps d'armée est dans une poche, les points OhS sont attribués au QG de plus haut niveau.
- Si plusieurs QG de formation se trouvent dans la même poche (sans QG d'armée ou de corps), le joueur propriétaire doit distribuer chaque point lorsqu'il est largué.
- Un joueur doit attribuer chaque point à un QG spécifique.
- Un QG doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement GenS de trois hexagones au maximum jusqu'à l'hexagone où le largage du ravitaillement aérien a eu lieu.

15.5.2 Unités et utilisation de l'OhS

Pendant le Segment de Détermination du Ravitaillement d'une Phase Administrative amie, toutes les unités hors QG qui ne peuvent pas tracer un chemin de ravitaillement OhS vers un QG avec des points OhS disponibles ou vers un QG qui est en GenS sont marquées OhS.

- Les unités hors QG marquées OhS restent en OhS jusqu'à ce qu'elles effectuent l'une des actions suivantes :
  1) Dépensent plus de la moitié de leur capacité de mouvement ;
  2) Mènent un GA offensif ;
  3) Se défendent contre un GA en utilisant plus de la moitié de leur CS défensif ;
  4) Participent à une mission FS d'artillerie ;
  5) Dépensent plus de 3 MP en mode exploitation. Une unité en mode Exploitation peut effectuer un overrun sans devenir Ohs si elle n'utilise pas plus de trois MP et participe au GA en utilisant seulement la moitié de sa CS d'attaque.
  - Marquez immédiatement toute unité ayant effectué les actions ci-dessus avec un marqueur OoS.

Important : les unités ravitaillées par un QG OhS ne sont pas OhS. Elles sont en GenS jusqu'à la première phase administrative amie après que leur QG supérieur soit devenu OoS.

15.6.0 Effets d'être sans ravitaillement (OoS)

Les unités OoS souffrent de limitations et de restrictions.

- Les unités qui sont OoS ne peuvent pas :
  1) Entrer en mode PA.
  2) Entrer en mode Exploitation.
  3) Entrer en mode Strat.
  4) Se placer en Réserve de Combat (CR) et fournir des bonus CR.
  5) Procéder à des remplacements.
  6) Effectuer tout type de construction ou de démolition (autre que les IP).

Exception : Les unités de génie OoS fonctionnent comme des unités non QG/ non artillerie lorsqu'elles mènent des travaux de construction.

- Les unités OoS :
  1) Ne peuvent dépenser que la moitié de leur capacité de mouvement (arrondi au chiffre supérieur).
  2) Doivent immédiatement sortir du mode Exploitation.
  3) Les unités de génie perdent toutes leurs capacités spéciales de combat.
  4) Leur CS (attaque et défense) est réduit de moitié (arrondir à l'entier supérieur).
  5) Les unités artilleries sont immédiatement marquées AD et ne peuvent pas se réapprovisionner.
  6) Si elles sont isolées, elles peuvent capituler (15.7.1).

Important : Ne modifiez pas les facteurs Arm/AT des unités qui sont OoS.

- Les unités de QG OoS :
  1) Ne peuvent pas fournir de GenS aux unités subordonnées.
  2) Ne peuvent compter aucune de ses unités subordonnées comme l'observateur aérien le plus proche pour l'observation aérienne alliée (8.3.0).

15.7.0 Isolement

Une unité qui ne peut pas tracer une ligne de GenS sur n'importe quelle distance est isolée s'il n'y a pas d'unités amies en GenS dans un rayon de trois hexagones de l'unité (deux hexagones intermédiaires). Notez qu'il est possible d'être isolé et OoS ou isolé et OhS (15.1.2).

- L'isolement est déterminé lors de la phase administrative amie de chaque GT du joueur.
- Les joueurs ne peuvent pas désigner une unité isolée comme observateur pour les missions de FS.
- Au cours de la phase de commandement, chaque camp vérifie si des unités isolées OoS se rendent (15.7.1).
- Préalablement à un GA, les unités OoS isolées doivent vérifier si elles se rendent (13.5.1).

15.7.1 Reddition

Au cours de la phase de commandement conjoint, les deux joueurs déterminent si les unités isolées se rendent en effectuant un PRC défensif pour chaque unité isolée/OoS

- Modifiez le DR comme suit :

  +2 : Pour chaque test de reddition réalisé pendant le tour du matin (GT AM) (après le premier test).

Important : ce DRM s'applique également en cas de test de reddition avant un GA.

Note : *Les joueurs peuvent utiliser un marqueur "Bridge Bottleneck" ou "Spade" pour suivre le nombre de GT AM écoulés en le plaçant sous le marqueur isolé de l'unité.*

Exemple : Au GD 4, une unité est isolée et OoS. Le test de reddition est réussi. L'unité ne subit pas de DRM +2 jusqu'à la phase de commandement de GD5. Si l'unité est toujours isolée et non ravitaillée pendant la phase de commandement du GD6, elle subit un +4 DRM.

+1 : si une autre unité dans un rayon de deux hexagones (un hexagone intermédiaire) s'est déjà rendue pendant ce tour de Jeu.

-1 : Si elle est empilée avec un Ldr (23.2.1e).

Si l'unité rate son PRC, l'unité se rend ; elle est retirée de la carte.

Important : les unités qui se rendent ou qui sont éliminées de quelque manière que ce soit pendant leur isolement ne génèrent pas de points de recyclage (22.2.0). Les joueurs doivent garder ces unités séparées des autres unités éliminées, car ces unités coûtent des points de remplacement supplémentaires lorsqu'elles sont ressuscitées (22.5.2a).

15.8.0 Dépôts

Les dépôts servent de relai dans l'acheminement standard du GenS entre la PSS d'une armée et le QG de l'armée. Les règles de scénario indiqueront si des dépôts sont disponibles et les procédures d'activation et de placement.

- Si une unité ennemie entre dans un hexagone avec un dépôt, le joueur propriétaire doit immédiatement éliminer le dépôt.
- Le dépôt éliminé est disponible pour être replacé (15.8.2) au cours de la prochaine phase logistique commune.

15.8.1 Ligne de ravitaillement à partir de dépôts

Les dépôts prolongent la ligne de ravitaillement entre un PSS et un QG d'armée. Un QG d'armée peut tracer une ligne GenS à partir de son PSS comme suit :

- Du PSS vers un dépôt, puis vers le QG de l'armée.
- Du PSS à un dépôt, puis à d'autres dépôts jusqu'à ce qu'elle atteigne le QG de l'armée.
- Chacune des portions ci-dessus de la ligne GenS ne peut pas dépasser 18 Mech MP.
- Traiter le chemin d'un dépôt vers un autre dépôt de la même manière qu'entre 2 QGs. (15.2.2).

15.8.2 Déplacement des dépôts

Un joueur peut relocaliser un dépôt.

- Procéder à la réinstallation pendant la phase de logistique commune.
- Lors de la relocalisation d'un dépôt, le joueur propriétaire ne peut déplacer le dépôt que dans l'hexagone contenant le QG de l'armée auquel appartient le dépôt. Cet hexagone doit être un hexagone de ville ou cité. Le quartier général de l'armée doit se trouver dans l'hexagone de déplacement souhaité avant de commencer le déplacement du dépôt.

Important : le quartier général de l'armée ne peut pas se déplacer pendant le processus de réinstallation. Si, pour une raison quelconque, le quartier général de l'armée est déplacé pendant le processus, le joueur doit recommencer le processus de réinstallation. Le joueur doit malgré tout dépenser les FP prévus pour déplacer un dépôt.

- Un joueur ne peut pas déplacer un deuxième dépôt tant que le processus complet de localisation d'un premier dépôt n'est pas terminé.
- Suivez la procédure ci-dessous pour le transfert d'un dépôt :
  1) A la fin de la phase de logistique commune, le joueur soustrait la moitié des TPs attribués pour déplacer le dépôt de l'armée. Le joueur ne peut pas utiliser ces TP à d'autres fins.
  2) Le joueur retire alors le dépôt de la carte et le place sur le GTRT à deux GDs du GD actuel.
  3) Le joueur doit alors dépenser six FP provenant du stock du dépôt de l'armée.

Exemple : Le joueur retire le dépôt de la carte sur le GD 5 et le place ensuite sur le GTRT dans la case GD 7.

4) A la fin de la phase de logistique conjointe du deuxième GD (ou de tout autre GD ultérieur), le joueur peut alors placer le dépôt dans l'hexagone de ville/cité contenant son QG d'armée. Le QG de l'armée peut alors se déplacer pendant le GT du matin.

5) Le joueur restitue les TP soustraits pour la relocalisation au total des TP de l'armée.

Important : les joueurs réalisent cette opération à la fin de la phase de logistique commune. Par conséquent, les TP ne sont pas disponibles pour être utilisés pendant le GD en cours.

6) Le dépôt est pleinement fonctionnel au moment de son placement.

Exemple : la 1ère Armée souhaite déplacer son dépôt d'Isigny vers le lieu du QG de la 1ère Armée (St Lo) au GD du 1er juillet. Pendant la phase de logistique conjointe, après avoir déterminé la livraison de carburant et d'AmP, le joueur américain retire le dépôt de la carte et le place sur le GTRT du 3 juillet. Il dépense immédiatement 6 FP du stock de l'armée. Le nombre de TP attribués à la 1ère armée est de 6. Ainsi, le joueur allié réduit de 3 le nombre de TP disponibles pour l'armée. Ces TP redeviennent disponibles après avoir placé le dépôt. Au GD du 3 juillet, après avoir déterminé la livraison de carburant et d'AmP, le joueur place le dépôt à St Lo et retourne les 3 TP au total de TP de l'armée.

Important : le déménagement d'un dépôt nécessite la désactivation de ce dépôt. Bien que cela affecte la longueur du trajet du GenS, cela n'affecte pas la capacité d'une armée à opérer selon les règles logistiques de GOSS.

15.9.0 Têtes de pont sur les rivières majeures

Chaque fois qu'un camp occupe un hex adjacent à une rivière majeure, et qu'il n'y a pas de chemin de GenS valide à travers la rivière, le joueur propriétaire peut placer un marqueur « tête de pont » dans l'hex occupé.

- Une tête de pont peut fournir du GenS si le marqueur « tête de pont » est adjacent à un hex (du côté opposé de la rivière) qui est en GenS.
- Le placement d'un marqueur « tête de pont » ne nécessite pas l'utilisation d'une unité de génie.

Important : un joueur peut placer un maximum de trois têtes de pont par des

unités subordonnées au même QG de division, et un maximum de deux têtes de pont par des unités subordonnées à un QG de BG.

- Un marqueur de tête de pont fournit du GenS à toutes les unités à pied dans un rayon de deux hexes du marqueur de tête de pont (c'est-à-dire un hex intermédiaire).

Les unités ravitaillées par une tête de pont peuvent fournir du GenS à des unités à pied adjacentes du même côté de la tête de pont, conformément au point 15.2.3.

- Les unités qui tracent un GenS vers un marqueur de tête de pont (y compris les unités dans le même hex que le marqueur) reçoivent un décalage d'une colonne vers la gauche lorsqu'elles effectuent un GA offensif.
- Un marqueur de tête de pont peut rester indéfiniment sur la carte. Un joueur peut retirer un marqueur de tête de pont ami à tout moment ; cependant, le joueur propriétaire doit retirer un marqueur de tête de pont quand :
  1) Le joueur peut tracer un chemin GenS sans tête de pont jusqu'à l'hex de tête de pont ; ou,
  2) Une unité ennemie occupe l'hexagone de la tête de pont.

Note : *Il n'y a pas de limite au nombre de têtes de pont qui peuvent se trouver sur la carte à un moment donné. Il n'est pas limité par le nombre de pions disponibles, il est seulement limité par le nombre maximum autorisé par division/GB indiqué ci-dessus. Les joueurs doivent se sentir libres de marquer les têtes de pont de la manière convenue.*

16.0 LOGISTIQUE ET CAMIONS

Les règles de la logistique en munitions/carburant modélisent le ravitaillement de l'armée en munitions pour l'artillerie et en carburant. Chaque camp contrôle le flux des points de munitions (AmPs) et de carburant (FPs) en ajustant le nombre de camions (TP) affectés à chaque type de ravitaillement. Les règles des scénarios précisent, parmi d'autres règles spécifiques concernant l'utilisation des munitions et du carburant, le nombre de TPs disponible pour chaque camp.

Aperçu sur l'AmP et l'artillerie : Un joueur ne peut effectuer des missions FS qu'avec des unités d'artillerie qui ne sont pas à court de munitions. Chaque mission FS nécessite un test d'épuisement des munitions (AD). Les joueurs peuvent réapprovisionner leurs unités d'artillerie en dépensant des munitions ou en passant un test de réapprovisionnement.

Aperçu sur carburant et mouvement mécanisé : Les formations mécanisées et tous les QG d'armée/corps d'armée ont besoin de FP pour permettre à leurs unités mécanisées subordonnées de se déplacer normalement. Si un joueur n'alloue pas suffisamment de FP aux QG, les unités Mech subordonnées auront un état de carburant faible ou nul, ce qui affectera sérieusement leur mouvement.

Aperçu des tables de TP & Logistique: Les TP attribués aux armées permettent aux joueurs d'ajuster le mixage de munitions, de carburant et la motorisation des unités piétonnes de cette armée pour la totalité du GD. Les joueurs assignent des TP pour transporter des munitions ou du carburant, ou pour motoriser des unités.

- Les joueurs utilisent les pistes d'enregistrement de l'armée appropriées pour gérer :
  a) Les ADV de corps et d'armées.
  b) Le nombre d'AmP stockés.
  c) Le nombre de FP stockés.
  d) Le nombre de TP disponibles et leur affectation à des tâches spécifiques.

16.1.0 Points de transport (TP)

Les TP sont une mécanique de conception abstraite utilisée pour représenter un système de transport logistique fonctionnant sous pression avec une efficacité moins qu'optimale. Les règles de scénario peuvent suspendre l'utilisation des TP et du tableau logistique.

16.1.1 Disponibilité des points de transport

Les instructions de scénario attribuent à chaque camp le nombre de TP disponibles et peuvent les attribuer à des armées spécifiques ou permettre au joueur de les attribuer comme il le souhaite.

- Les joueurs doivent assigner chaque TP à une armée spécifique.
- Pour ce faire, notez l'affectation des TP sur la piste d'enregistrement logistique d'une armée et déplacez le marqueur de TP vers le haut ou vers le bas d'une case pour chaque TP gagné ou perdu.

16.1.2 Affectation des TP

Les instructions de scénario détaillent le nombre de TP disponibles et la latitude (le cas échéant) dont dispose le joueur lorsqu'il attribue des TP à chaque armée.

- Pendant la phase de logistique commune, les joueurs doivent affecter chaque TP disponible à l'une des trois tâches :

- **Livraison de munitions**
- **Livraison de carburant**
- **Motorisation des unités à pied ou statiques**

16.1.2a TP et munitions

Les TP alloués pour le transport des munitions affectent le nombre possible d'AmP livrés à une armée.

- Les joueurs enregistrent le nombre de TP transportant du carburant en ajustant le marqueur TP carburant sur la piste de l'armée.
- Le nombre maximum de TP pouvant livrer du carburant est de sept. Toutefois les joueurs peuvent allouer des TP supplémentaires pour transporter du carburant afin d'absorber les pertes causées par les missions d'interdiction d'approvisionnement (SI)
- Les joueurs enregistrent le nombre de TP transportant des munitions en ajustant le marqueur TP de munitions sur la piste de l'armée.
- Les armées alliées doivent allouer au moins un TP pour livrer des munitions à chaque corps soutenu par cette armée.
- Les armées de l'Axe doivent allouer au moins un TP par armée à la livraison de munitions.

Important : le nombre de TP alloués pendant ce segment fixe le nombre maximum de corps que l'armée peut soutenir. La réduction de ce nombre en raison de l'interdiction de ravitaillement

(20.4.0) n'affecte pas la capacité d'une armée à soutenir un corps.

Exemple : Le joueur allié alloue 3 TP pour livrer des munitions. Pendant le Segment d'Interdiction du Ravitaillement, 1 TP est perdu. L'armée peut toujours soutenir 3 corps d'armée si l'ADV de l'armée déterminé à l'étape 2 de 16.3.1 est de 3 ou plus.

16.1.2b TP et carburant

- Les TP alloués pour le transport de carburant affectent le nombre possible de FP livrés à chaque armée.
- Les joueurs enregistrent le nombre de TP transportant du carburant en ajustant le marqueur TP carburant sur la piste. Le nombre maximum de TP pouvant livrer du carburant est de sept. Toutefois les joueurs peuvent allouer des TP supplémentaires pour transporter du carburant afin d'absorber les pertes causées par les missions d'interdiction d'approvisionnement. Il n'est pas obligatoire d'affecter un TP à la livraison du carburant.

16.1.2c TP et motorisation des unités

Les TP affectés à la motorisation ont une incidence sur le nombre possible de TP pouvant assumer des rôles de motorisation.

- Les joueurs enregistrent le nombre de TP affectés à la motorisation en ajustant le marqueur TP de motorisation sur la piste de l'armée.
- Le TP affecté à la motorisation peut :
  1) Motoriser les unités à pied subordonnées à l'armée qui a fourni les TP (7.12.3a) ; ou,
  2) Permettre aux formations pédestres d'acheminer du ravitaillement (GenS) par moyen mécanisé (15.2.3) ; ou,
  3) Transférer des munitions d'une armée à une autre (16.3.5).

16.2.0 TP et table logistique

Après avoir terminé l'affectation et l'attribution des TP (16.1.1 et 16.1.2) et après avoir résolu toutes les missions aériennes d'Interdiction du ravitaillement (20.4.0) chaque joueur détermine la quantité de munitions et fuel reçus pour chaque armée.

Exception : les TP assignés à la motorisation ne sont pas sujets aux missions (SI)

16.2.1 Munitions et livraison de carburant

Pendant les segments de livraison de munitions et de carburant (16.3.2 étape 5 & 16.4.1), chaque joueur détermine les quantités livrées pour chaque armée. Le joueur propriétaire lance 1d10 sur la table logistique pour chaque type de livraison (munitions et carburant).

- Croisez le nombre de TP (dans la colonne de gauche) affectés à cette livraison avec le DR (dans la rangée du haut).
- Le milieu du tableau logistique est composé de colonnes qui représentent les valeurs de livraison. Les rangées de zéro à sept (en comptant de bas en haut) contiennent deux valeurs de livraison :
  a) Les résultats des livraisons de munitions sont affichés sur le côté gauche de la barre oblique. Le chiffre représente le nombre de munitions livrées au stock de cette armée.
  b) Les résultats des livraisons de carburant sont affichés sur le côté droit de la barre oblique. Le nombre représente le nombre de FP livrés au stock de cette armée.
- La huitième rangée ne contient que des valeurs de livraison de carburant.

16.2.2 Modificateurs du dé (DRM) pour les livraisons

Si une partie de la ligne de ravitaillement GenS du PSS au QG d'armée consiste en une ligne de ravitaillement GenS allongée (15.2.4), le joueur doit appliquer un DRM -2 aux deux DR de livraison.

16.3.0 Munitions pour l'artillerie

L'approvisionnement en munitions de chaque armée et corps d'armée est représenté dans le jeu par une combinaison des ADV de l'armée et des AmPs stockés. Voir 11.8.0 pour les procédures de vérification de l'épuisement des munitions.

16.3.1 Livraison des munitions

Pendant le segment de livraison des munitions de la phase de logistique conjointe, les deux joueurs reçoivent les points de munition (AmPs) en utilisant les procédures énumérées au point 16.2.1.

- Chaque armée détermine séparément la livraison des AmPs.
- Les règles du scénario indiquent l'ADV de toutes les armées qui commencent le scénario sur la carte et de celles qui arrivent en cours de jeu. L'ADV d'une armée peut varier au cours d'une partie en raison de conditions stratégiques échappant au contrôle des joueurs.

Remarque : *à partir d'AW, chaque jeu fournit des marqueurs ADV de corps. Les joueurs doivent se sentir libres d'utiliser ces marqueurs ou de fabriquer leurs propres marqueurs pour aider à suivre les ADV de corps dans d'autres jeux* GOSS qui *ne disposent pas de ces marqueurs.*

16.3.2 ADV & AmP : Processus de livraison

Important : les décisions prises par un joueur lors de la phase de logistique conjointe déterminent les niveaux ADV pour toutes les armées et tous les corps pour le reste de journée (jusqu'à la prochaine phase de logistique conjointe).

Suivez les étapes ci-dessous pour déterminer les niveaux d'ADV et d'AmP des armées et des corps.

Important : à aucun moment, une armée ou un corps ne peut avoir un ADV supérieur à huit ou inférieur à zéro.

Étape 1 : Placez le marqueur ADV de l'armée dans la case numérotée correspondant à son ADV (tel que défini par le scénario). L'ADV définie ici est l'ADV de base de l'armée.

Etape 2 : Si le joueur a alloué des TP de motorisation, il peut réduire le nombre de AmPs dans le stock de l'armée du nombre de AmPs qu'il souhaite transférer à une autre armée (16.3.5).

Note : *Les joueurs doivent noter le nombre d'AmPs transférés en utilisant les marqueurs "As de pique" sous le marqueur "Motor" de l'armée sur la piste.*

Etape 3 : Le joueur peut diminuer l'ADV d'une armée pour créer des AmPs ou dépenser des AmPs pour augmenter l'ADV de base de l'armée.

a) La réduction d'un point d'ADV de l'armée ajoute deux AmPs au stock de l'armée.

Important : un joueur peut créer un maximum de dix AmP en utilisant cette procédure.

b) Dépenser deux AmPs du stock de l'armée ajoute un point à l'ADV de l'armée.

Etape 4 : Le joueur décide alors si l'armée soutiendra tous les corps subordonnés comme expliqué en 15.4.1.

a) Voir 16.1.2a pour déterminer le nombre maximum de corps qu'un joueur peut soutenir sur la base des TP alloués avant les attaques SI (20.4.1).
b) Ajustez l'ADV de l'armée en fonction du nombre de corps que l'armée soutient (15.4.1).
c) Le joueur doit déterminer quels sont les corps qui ne sont pas soutenus (le cas échéant) à ce moment. Le joueur n'a pas besoin d'informer l'adversaire des corps soutenus ou non, mais il doit noter ceux qui sont soutenus et ceux qui ne le sont pas.

Si un joueur ne soutient pas un corps, ce corps a une ADV de zéro et le joueur ne peut pas faire d'autres ajustements à l'ADV de ce corps. Toutes les formations et unités affectées à ce corps sont automatiquement sans soutien.

Important : une armée ne peut pas soutenir un nombre de corps d'armée qui nécessiterait que le joueur ajuste la valeur ADV de l'armée à zéro.

Étape 5 : Déterminer le nombre d'AmP délivrés (16.2.1).

a) Si le résultat est un nombre négatif, le joueur doit retirer le nombre d'AmPs du stock de l'armée pour combler le déficit. Si le nombre de AmPs du stock n'est pas suffisant pour combler le déficit, le joueur doit réduire l'ADV de l'armée d'un pour chaque multiple de deux AmPs requis (arrondi à l'inférieur) pour combler le déficit.

Important : si, après cette adaptation, l'ADV de l'armée est nulle, le QG de l'armée et tous les corps/unités subordonnés à cette armée fonctionnent comme des unités non soutenues.

b) Si le résultat est un nombre positif, ajoutez-le au stock d'AmPs de l'armée.

Etape 6 : Attribuer à chaque corps subordonné soutenu une ADV égal à l'ADV ajustée de l'armée obtenue à l'étape 5.

Étape 7 : Ajuster l'ADV du corps soutenu, déterminée par le nombre de formations subordonnées que le joueur choisit de soutenir (15.4.2).

a) Un corps d'armée ne peut pas soutenir un nombre de formations qui nécessiterait qu'un joueur ajuste son ADV à moins de zéro.
b) Si un joueur ne soutient pas un corps, ne faites pas d'ajustements à l'ADV du corps. Le QG de ce corps et toutes les formations et unités subordonnées à ce corps subissent les pénalités de non soutien (15.4.3).

Etape 8 : Les joueurs peuvent dépenser des AmP provenant du stock de l'armée pour augmenter l'ADV d'un ou plusieurs corps soutenus. Pour chaque deux AmP dépensés, un corps soutenu subordonné à cette armée peut augmenter son ADV d'un niveau.

Important : un corps ne peut soutenir que le nombre de formations qui ne dépasse pas cette ADV ajustée.

Exemple : La 1ère Armée alliée a une ADV de 3 (telle qu'assignée par le scénario actuel) et elle a 4 AmPs en stock.

Etape 1 : Le joueur place le marqueur ADV de l'armée sur la piste logistique dans la case 3.

Etape 2 : Le joueur ne transfère pas d'AmP.

Étape 3 : Le joueur décide de créer 2 AmPs, ce qui réduit l'ADV de son armée à 2 et augmente le nombre d'AmPs de l'armée en stock à 6.

Etape 4 : Le joueur a quatre corps (V, VII, XII et XIX) affectés à la 1ère Armée. Le joueur choisit de n'en soutenir que 2 (Corps V et VII). Le joueur met alors à zéro les ADV des corps XIX et XII. Comme la 1ère Armée ne soutient que deux corps, augmentez l'ADV de l'armée à 3.

Etape 5 : La 1ère Armée a 3 TP affectés aux munitions. Le joueur lance 1d10 et consulte la ligne 3. Le DR est de 5 et il n'y a pas de DRM en vigueur. Il consulte ensuite le Tableau logistique, en croisant la ligne 3 avec la colonne 5. Avec un résultat de +4 il ajoute 4 AmPs au stock de la 1ère armée. La 1ère Armée a maintenant 10 AmP dans son stock.

Etape 6 : Le joueur fixe maintenant l'ADV des Veme et VIIeme Corps à un niveau égal à l'ADV de la 1ère Armée, soit 3 (Etape 5).

Etape 7 : Le Vème Corps a un total de 4 formations (toutes d'une valeur de 1 par 15.4.2) assignées et le joueur décide de les soutenir toutes les 4. Le joueur doit diminuer l'ADV du Vème Corps de 1, réduisant ainsi l'ADV du Vème Corps à 2. Le VIIème Corps a 3 formations et le joueur décide de les soutenir toutes les 3. L'ADV du VIIe Corps reste à 3.

Etape 8 : Le joueur dépense 2 AmP du stock de l'armée pour ramener l'ADV du Vème Corps à 3.

Les ADV de la 1ère Armée et des corps subordonnés de ce GD sont donc les suivants :

1ère Armée : 3

XII et XIXe Corps : 0

Vème Corps: 3

VIIe Corps: 3

Stock de la 1ère armée : 8 AmP

16.3.3 ADV & Limitation de GA

Chaque formation soutenue affectée à un corps peut mener une attaque (GA) en attaque préparée (PA) ou deux GA d'assaut tactique (TA) par point d'ADV du corps.

Important : cette limite ne restreint pas le nombre d'unités/piles pouvant être désignées en attaque soit lors de la Phase de Détermination de Mode, soit lors du Segment de Désignation d'Assaut Tactique ; cependant, le joueur doit ajuster le nombre d'unités désignées pour l'attaque dans chaque formation lors du Segment d'Ajustement du Statut de l'Attaquant (12.1.0).

- Un joueur peut effectuer n'importe quelle combinaison des éléments ci-

dessus jusqu'à la limite de l'ADV du corps.

- Pendant le segment d'ajustement du statut de l'attaquant, le joueur actif doit :
  1) Supprimer les désignations d'attaque des unités/piles pour respecter la limite ci-dessus ; ou,
  2) Dépenser des AmPs pour augmenter le nombre de GA autorisés. Chaque AmP dépensé pour une formation permet un PA supplémentaire ou deux assauts tactiques supplémentaires pour cette formation.

Important : Rappelez-vous qu'une seule PA peut avoir plus d'une pile qui attaque une seule pile ennemie. Quel que soit le nombre de piles participant à une seule PA, elle compte toujours comme une PA aux fins de la limite ADV.

Exemple : (Suite de l'exemple du point 16.3.2) Étant donné que le Vème et le VIIème Corps ont tous deux une ADV finale de 3, chaque formation affectée à ces corps peut mener 3 PA ou 2 PA et 2 TA ou une combinaison ne devant pas dépasser l'équivalent de 3 PA par GT.

16.3.4 AMPs & Unités non soutenues

Si un joueur ne soutient pas un corps (étape 4) ou une formation (étape 6) pendant le processus de livraison :

- Les unités subordonnées à des corps et/ou formations non soutenus ne peuvent pas effectuer de GA à moins que le joueur ne prélève un AmP sur le stock de son armée de qui dépendent ces corps/formations. Pour chaque AmP dépensé, le joueur peut mener un PA ou deux TA.

Important : les unités subordonnées à un corps avec une ADV de zéro reçoivent des pénalités de décalages de colonne lorsqu'elles se défendent.

16.3.5 Transferts d'AmPs

Un joueur peut transférer des AmPs d'une armée à une autre.

- Les joueurs déduisent les AmPs du stock d'une armée pour transférer ces AmPs lors de l'étape 2 de la procédure de livraison.
- Chaque TP affecté à la motorisation peut transférer jusqu'à deux AmPs.
- Les AmPs transférant des TP ne sont pas disponibles pour d'autres utilisations ce GD, comme indiqué au point 16.1.2c.
- Une fois que toutes les armées ont terminé l'étape 8 de la procédure de livraison de munitions, le joueur ajoute les AmPs transférés au stock d'AmPs de l'armée destinataire.
- Le joueur marque alors comme utilisé un TP de motorisation pour chaque deux AmPs transférés (arrondi).

16.3.6 Stocks de munitions

Un joueur peut maintenir un stock (le nombre d'AmPs noté sur la piste de l'armée) d'AmPs. Un stock ne peut à aucun moment contenir plus que le nombre d'AmPs précisés çi dessous. Les instructions du scénario fixeront le stock initial d'AmPs (s'il y en a) pour chaque armée.

20 : Si l'armée n'a pas de dépôt placé sur les cartes.

40 : Si l'armée dispose d'au moins un dépôt sur la carte.

Important : un joueur ne peut jamais dépasser les totaux ci-dessus, même pendant la phase de logistique commune.

16.3.7 Réapprovisionnement en munitions des unités d'artillerie

Les joueurs réapprovisionnent les unités d'artillerie ayant épuisé leurs munitions (AD) pendant la phase administrative.

- Les joueurs ne peuvent réapprovisionner que les unités d'artillerie qui sont en GenS ou qui peuvent tracer un chemin OhS vers un QG qui a des points OhS restants (15.5.0).

Exception : Une unité artillerie marquée d'un marqueur OhS et qui a participé à une mission de FS est immédiatement marquée OoS et ne peut pas se réapprovisionner tant qu'elle n'est pas en GenS ou ne peut pas tracer un chemin OhS vers un QG OhS avec les points OhS disponibles (15.5.0).

- Pendant une Phase Administrative amie, les unités d'artillerie peuvent se réapprovisionner en dépensant des AmPs (16.3.7a) ou en passant un DR de réapprovisionnement AD (16.3.7b).
- Pendant une phase administrative ennemie, les unités artilleries ne peuvent se réapprovisionner qu'en dépensant des AmPs.

Exception : Les unités d'artillerie non soutenues ne peuvent pas effectuer de jet de ravitaillement en munitions (15.4.3).

16.3.7a Réapprovisionnement en munitions en dépensant des AmPs

Le réapprovisionnement avec des AmPs peut avoir lieu pendant une Phase Administrative amie ou ennemie.

- Déduire l'AmP utilisé pour réapprovisionner les unités artilleries du stock de l'armée supérieure de l'unité.
- Lors d'une Phase Administrative amie, le joueur propriétaire doit d'abord réapprovisionner ses batteries en utilisant des AmPs avant de tenter de se réapprovisionner avec les DR.
- Un joueur peut reconstituer jusqu'à trois unités d'artillerie AD par AmP dépensé.
- Retirez le marqueur AD pour les unités réapprovisionnées.
- Si le réapprovisionnement est inférieur à trois unités d'artillerie, le joueur doit quand même dépenser un AmP et tout réapprovisionnement non utilisé est perdu.

16.3.7b Réapprovisionnement avec DR

Après avoir dépensé les AmPs comme indiqué ci-dessus, un joueur peut tenter de réaprovisionner les unités d'artillerie par DR. Le réapprovisionnement des unités artilleries par DR ne peut avoir lieu que pendant une Phase administrative amie.

- Chaque unité artillerie ne peut faire qu'une seule tentative par phase administrative amie.
- Lancez 1d10 pour chaque unité qui tente de se réapprovisionner.
- Ajoutez +2 au DR si l'unité d'artillerie utilise une ligne GenS allongée.
  1) Si le DR modifié est égal ou inférieur à l'ADV de son QG supérieur, retirez le marqueur AD. L'unité n'est plus AD.

2) Si le DR modifié est supérieur à l'ADV de son QG supérieur, la tentative échoue. Laissez le marqueur AD en place.

Important : les unités artilleries affectées à un QG d'armée utilisent l'ADV du corps dans la ZOP duquel elles se trouvent, et non l'ADV de l'armée.

Note du concepteur : *techniquement, ces unités artilleries dépendent de l'armée, cependant, le QG du corps d'armée est normalement responsable de leur approvisionnement*

16.4.0 Carburant

Les armées ont besoin de carburant. Le jeu prend en compte cette dimension avec les points de fuel (FP). Les instructions de scénario indiquent le nombre de FP disponibles en début de jeu pour chaque armée (s'il y en a).

16.4.1 Livraison de carburant

Pendant le segment de livraison de carburant de la phase de logistique commune, les deux acteurs reçoivent les FP en utilisant les procédures du point 16.2.1.

- Chaque armée détermine séparément la livraison de carburant.
- Ajoutez le nombre de FP reçus au stock de FP de l'armée en utilisant le marqueur "Fuel Point" sur la piste logistique de chaque armée.
- Ajustez le marqueur de FP comme nécessaire pour refléter les totaux de FP actuels dans le stock.
- Une armée ne peut dépenser que des FP provenant de ses propres stocks de carburant.
- Chaque armée maintient un stock (le nombre de FP notés sur la piste de l'armée) de FP. À aucun moment, un stock ne peut contenir plus que le nombre de FP indiqué ci-dessous.
  20 : Si l'armée n'a pas de dépôt sur la carte.
  40 : Si l'armée dispose d'au moins un dépôt sur la carte.

Important : un joueur ne peut jamais dépasser les totaux ci-dessus, même pendant la phase de logistique commune.

16.4.2 Allocation du carburant

Une fois que les joueurs ont déterminé le nombre de FP livrés, chaque joueur peut allouer des FP à leurs formations mécanisées et leurs QG d'armée/corps d'armée selon les besoins. Le nombre de FP alloués à un QG détermine sa situation en carburant (16.4.4)

Important : les QG des formations d'unités à pied de l'Axe n'utilisent pas de carburant et n'ont pas besoin de FP. Leurs unités mécanisées subordonnées utilisent le statut de carburant du QG du corps supérieur de qui dépend la formation.

- Si une unité du QG se trouve en GenS, utilisez les FP provenant du stock de carburant de l'armée.
- Si un QG est OhS, le joueur ne peut dépenser que les FP provenant du stock OhS du QG.
- L'attribution de FP à un QG n'est pas obligatoire.

16.4.3 État du carburant

L'état du carburant du QG détermine l'effet des pénuries de carburant sur le mouvement des unités et l'AG. Chaque QG se trouve dans l'un des trois états :

Normal
Faible
Absence

16.4.3a Unités et état du carburant

L'état du carburant d'une formation s'applique à toutes les unités subordonnées de classe Mech.

Important : Les unités à pied embarquées qui utilisent les TPs de l'armée ou le transport inhérent des Alliés sont des unités de classe Mech (7.12.2).

- L'état du carburant n'affecte pas les unités suivantes :
  1) Unités à pied
  2) Unités d'artillerie tirées par des chevaux (5.6.2)
  3) Unités mécanisées démontées (7.12.1)

16.4.3b Unités de soutien de l'armée/du corps

Les unités de classe Mech affectées au corps et au QG de l'armée ont besoin de carburant.

- Toutes les unités de classe Mech affectées à des QG d'armée/de corps utilisent l'état de carburant de leur QG d'armée/de corps supérieur.
- Les QG d'armée/de corps d'armée peuvent fournir du carburant pour le nombre d'unités de soutien jusqu'à la capacité de commandement du QG (9.3.1 & 9.3.2).

16.4.3c Unités mécanisées et situation du carburant

Les unités de classe Mech subordonnées à un QG dans un état de carburant faible ou nul peuvent subir des restrictions :

a) Lorsqu'elles entrent ou opèrent en mode PA (5.2.2), en mode Exploitation (5.3.0) et en mode Strat (5.5.1).
b) Lors de la retraite (13.11.1) et de l'avance (13.12.5d) après un GA.

16.4.4 Besoins en carburant

Les formations de l'Axe Mech et toutes les formations alliées, ainsi que tous les QG de corps d'armée des deux côtés ont besoin de carburant (9.3.4).

Important : les règles des scénarios peuvent stipuler que des formations alliées spécifiques sont des formations à pied qui n'ont pas besoin de FP.

- Le nombre de FP alloué à un QG place automatiquement le QG et toutes les unités subordonnées à ce QG dans le même état de carburant.
- Si un joueur n'alloue pas de FP à un QG, ce QG et toutes les unités subordonnées sont en état d'absence de carburant.
- Chaque type de formation nécessite un nombre spécifique de FP pour fonctionner soit à l'état normal, soit en état de carburant faible :

Formations	Normal	Faible
Div mech	2	1
BG Mech	1	0.5
QG allié	2	1
QG Axe	1	0.5
QG Armée	1	0.5

- Pour les besoins en carburant, les BG mécanisés de l'Axe sont tous les BG comportant trois unités de classe Mech ou plus (9.3.4). Les BG alliés sont toujours des BG mécanisés, sauf s'ils ne contiennent que des unités spécifiquement énumérées comme unités à pied dans les règles du scénario.
  - Les formations piétonnes de l'Axe qui ne figurent pas dans la liste ci-dessus n'ont pas besoin de carburant. Les unités mécanisées subordonnées à ces formations ont le même état de carburant que leur QG de corps d'armée supérieur. Ces unités ne sont pas considérées comme des unités de soutien de l'armée ou du corps (16.4.3b).
- Les premières divisions blindées américaines (1ère, 2ème et 3ème)ont besoin d'un demi-point FP supplémentaire pour carburant faible ou d'un point FP supplémentaire pour carburant normal avant tout attachement.
- Si un joueur attache trois unités de classe Mech ou plus (de n'importe quelle taille) à une division, cette division doit ajouter le coût du carburant d'un BG Mech pour chaque statut de carburant.

Exception : Ne pas compter les unités de tanks et/ou AT/TD attribuées conformément au point 9.6.2b.

Exemple : Une division d'infanterie alliée a attaché 2 bataillons de tanks, une compagnie mécanisée AT et une unité hybride (infanterie/tanks). Le joueur ignore 1 Tk Bn. et l'unité AT Co. En ce qui concerne le statut du carburant, la division a moins de 3 unités de classe Mech et n'a donc pas besoin de FP supplémentaire.

16.4.4a Divisions réduites et exigences en matière de carburant

Si le QG d'une division mécanisée ne compte pas plus de sept Bn de classe méca subordonnés à ce QG, cette division n'a besoin que de la moitié du nombre de FP indiqué au point 16.4.4. Arrondir les fractions de FP au demi-point le plus proche seulement après que tous les QG ont eu des FP alloués.

- Cette règle s'applique aux QG de division lorsque seulement une partie d'une division est sur la carte, ou si le nombre d'unités subordonnées au QG de la division est inférieur à un certain niveau.
- Lors du décompte des bataillons mécanisés pour les besoins réduits en carburant de la formation, les joueurs déterminent le nombre de bataillons mécanisés comme suit :
  a) Un bataillon, ou une unité hybride à trois steps compte pour un bataillon, quel que soit le nombre de steps actuels restants.
  b) Les compagnies à un et deux steps (Y compris les unités issues de scission) comptent pour un demi-bataillon.
  c) Ne pas compter les unités Z-step.

Important : Lorsque vous totalisez le nombre d'unités mécas, arrondissez les fractions vers le bas.

16.4.4b Unités des divisions d'infanterie alliées

Une division alliée d'infanterie ou aéroportée est considérée comme une formation Mech, bien que, cependant, la majorité des unités de la formation sont des unités à pied.

- Lors du décompte des unités de classe Mech aux fins des points 16.4.4a et 16.4.5b, toutes les unités à pied subordonnées au QG de la formation comptent comme des unités de classe Mech.

Important : la valeur du carburant de la formation n'affecte pas les unités à pied, sauf si elles sont véhiculées par le transport inhérent allié ou par les TP.

16.4.5 Niveau en carburant

La valeur du carburant d'un QG détermine la MA disponible pour les unités subordonnées à un QG dont le niveau de carburant est faible ou nul.

- Les deux parties déterminent la valeur du carburant du QG pour tous les QG de l'armée, des corps d'armée et des formations Mech pendant la phase de détermination de la valeur du carburant.

Important : cette phase se déroule avant le tour du joueur allié dans les GT AM, PM et Nuit.

- Le niveau du carburant déterminé dans cette phase reste en vigueur jusqu'à la prochaine phase de détermination de la valeur du carburant.
- La valeur du carburant n'affecte pas les unités à pied (sauf si elles sont embarquées). Ceci est vrai même si elles sont subordonnées à une formation Mech.

16.4.5a Déterminer le niveau de carburant

Les formations en état normal de carburant n'utilisent pas la table des niveaux de carburant. Elles fonctionnent normalement et ne subissent aucune restriction de combat ou de mouvement en raison de leur état de carburant.

- Déterminer la valeur du carburant de chaque QG en état d'absence ou de faible niveau de carburant.
  1) Consulter la table des niveaux de carburant et lancer 1d10.
  2) Appliquez un DRM -2 si une partie de la ligne de ravitaillement GenS tracé du QG à partir de sa PSS est une ligne GenS étendue.
  3) Croisez le DR modifié avec l'état du carburant du QG. Le résultat est la valeur du carburant du QG.

16.4.5b Niveau du carburant et capacité de mouvement (MA) des unités

Un joueur doit choisir d'utiliser la valeur en carburant d'un QG de l'une des deux façons suivantes :

1) Restreindre toutes les unités de classe Mech subordonnées à ce QG à une MA égale à la valeur du carburant pour ce QG.

Exemple : Le résultat de la détermination de la valeur du carburant est 4. Toutes les unités de classe Mech attachées à ce QG ont une MA de 4.

2) Choisir de fournir au nombre d'unités Mech égal à la valeur du carburant du QG leur pleine MA.

Toutes les autres unités Mech subordonnées à ce QG ne peuvent pas se déplacer. Lorsque vous utilisez cette option:

a) Si le nombre d'unités de classe Mech subordonnées à un QG est inférieur ou égal à dix, le joueur ne peut fournir une MA complète qu'au nombre d'unités de classe Mech égal à la moitié de la valeur du carburant du QG (arrondi à l'entier supérieur). Pour les formations alliées, comptez toutes les unités subordonnées (même les unités à pied) comme si elles étaient des unités de classe Mech à cette seule fin.

b) Lorsque vous déterminez la valeur du carburant pour les unités qui tirent leur carburant directement des QG de corps/armée (c'est-à-dire les soutiens de corps/armée ou les unités Mech attachées à une formation d'infanterie), vous devez compter toutes les unités admissibles à tirer du carburant du corps pour déterminer si le nombre d'unités Mech est inférieur ou égal à 10.

c) Lors du comptage des unités Mechs, une unité désignée comme Mech ou une unité hybride à trois steps compte toujours comme une unité Mech, quel que soit le nombre de steps actuels restants.
d) Les unités Co. à un et deux steps (y compris les compagnies issues de scission) et les unités hybrides à deux steps comptent pour la moitié d'un bataillon. Les unités Z-step ne sont pas comptabilisées.

Lorsque vous totalisez le nombre d'unités Mech, arrondissez les fractions vers le bas.

e) Les unités Mech qui utilisent un stacking spécial (6.2.0) pour s'empiler gratuitement doivent toujours être comptées comme des unités individuelles de classe Mech pour cette règle.

Exemple : Une division d'infanterie alliée n'a pas encore motorisé ses bataillons d'infanterie à ce tour. Elle dispose de 4 bataillons d'artillerie, d'une compagnie de reconnaissance et d'un bataillon de chars, ainsi que de son effectif normal de 9 Bataillons d'infanterie et un QG. En comptant les unités de classe Mech, elle dispose de 15.5 unités (arrondies à 15), même si 9 d'entre elles sont nominalement des unités à pied. Les unités à pied n'utilisent toujours pas de carburant et sont exemptées des restrictions de mouvement de carburant lorsqu'elles ne sont pas transportées par le transport inhérent des Alliés ou le TP de l'armée.

***Note du concepteur :** la limitation à dix unités Mech ou moins est en place pour empêcher les joueurs d'éviter les difficultés liées à une situation de faible carburant lorsqu'ils utilisent la seconde option pour les BG à faible carburant ou les formations à force réduite (se déplaçant ainsi à pleine capacité de mouvement).*

17.0 GÉNIE ET OUVRAGES DÉFENSIFS

Le génie (Eng) constitue une catégorie particulière d'unités. Tout type d'unité affichant le symbole Eng (voir UTC) est un Eng aux fins des présentes règles. Les unités Eng peuvent:

a) Affecter les GA contre les ouvrages de défense (DW), les villes et les cités (13.7.4b).
b) Transporter des unités pour traverser les cours d'eau (17.2.0).
c) Construire et démolir des ponts (17.3.1 & 17.3.2).
d) Construire des retranchements (17.3.3).
e) Améliorer les routes (17.7.0).

Important : les joueurs peuvent utiliser les unités Eng empilées en utilisant un empilement spécial (6.2.0), seules ou combinées, pour remplir toute condition du génie énumérée dans ces règles.

17.1.0 Génie et GA

Voir 13.7.4b pour l'effet des unités Eng sur les GA contre les FW, les villes et les cités.

17.2.0 Convoyage avec le génie

Les unités du génie peuvent aider les unités d'infanterie qui se déplacent ou qui attaquent à travers les côtés d'hexagone de ruisseau et de rivière en les transportant. L'unité de génie :

- Ne peut pas être OoS ou fatigué.
- Doit être en mode PA ou Tac.
- Ne peut exercer aucun type d'activité de construction.

Important : voir 15.2.1b pour l'utilisation d'unités Eng pour le transport du GenS.

17.2.1 Convoyage à travers les ruisseaux et rivières

Les unités d'infanterie transportées par des unités Eng :

a) Ne tiennent pas compte du coût en MP pour traverser un ruisseau.
b) Ne dépensent qu'un seul MP pour traverser une rivière.

- Un step de génie peut transporter une unité piétonne (de n'importe quelle taille) à travers un côté d'hex de ruisseau ou de rivière. Une unité de génie peut se transporter elle-même.
- Le step de Eng doit commencer la Phase de Mouvement dans un hexagone adjacent au côté d'hexagone de rivière. L'unité Eng peut se déplacer après avoir terminé ses actions de convoyage.
- Les unités piétonnes peuvent se déplacer avant ou après qu'une unité de génie les ait fait traverser un côté d'hexagone de rivière ou de ruisseau.
- Les unités de génie peuvent (si elles ne transportent pas d'autres unités piétonnes) traverser un ruisseau/une rivière en utilisant le coût en MP du transbordement seulement si l'unité de génie commence la Phase de Mouvement adjacente au côté d'hex de rivière.
- Les unités du génie ne peuvent pas transporter des unités piétonnes qui mènent un assaut tactique à travers une rivière.
- Les unités du génie en mode PA ne peuvent faire traverser un fleuve qu'aux unités piétonnes qui effectuent un mouvement PA ou qui effectuent un PA et un GA à travers une rivière. Si l'unité

d'Eng du convoyage accompagne le PA de l'autre côté de la rivière, elle doit également participer au GA.

- Les unités transportées et les unités du génie ne subissent pas la modification CS pour la conduite du GA à travers une rivière (13.6.1a).
- Les unités du génie qui transportent des unités sur une rivière pendant qu'elles effectuent un PA ne sont pas autorisées à fournir des décalages de colonne pendant le combat. Une unité de génie peut transporter une autre unité de génie qui peut alors être utilisée pour des décalages de colonne pendant le combat (13.7.4b).
- Une unité de génie en mode PA peut également se transporter avec une unité piétonne à travers un ruisseau ou une rivière pendant l'avance après une mission de FS (11.7.0).

17.2.2 Convoyage à travers les rivières majeures

Les unités de génie peuvent transporter des unités piétonnes à travers les côtés d'hexagones de rivières majeures.

- Un step de Génie peut transporter une unité piétonne (de n'importe quelle taille) à travers un côté d'hex de rivière majeure. L'unité de Génie peut se transporter elle-même.
- L'unité de génie et l'unité transportée doivent toutes deux commencer la phase de mouvement dans le même hexagone, c'est-à-dire adjacent au fleuve principal.
- L'Eng ne peut pas se déplacer pendant le tour du joueur où il transporte.
- L'unité transportée dépense toute sa MA pour entrer dans l'hexagone en traversant la rivière majeure.
- Un step de génie en mode PA peut transporter une unité piétonne (de n'importe quelle taille) qui effectue un mouvement PA à travers une rivière majeure. Dans ce cas, l'unité Eng ne peut pas traverser le fleuve. C'est une exception à 5.2.1 g.
- Une unité de génie en mode PA peut transporter une unité piétonne en mode PA lorsqu'elle effectue un GA à travers un côté d'hex de rivière majeure. L'unité de génie utilisée pour transporter les unités piétonnes ne peut pas contribuer au PA ni avancer après le GA. Cependant, elle est soumise à tous les résultats de GA subis par la force attaquante.
- Réduire de moitié la CS de toutes les unités transbordées qui effectuent une PA à travers un côté d'hexagone de rivière majeure (13.6.1a).
- Une unité de génie en mode PA peut également faire traverser un fleuve majeur à une unité piétonne pendant l'avance après une mission de FS. Dans ce cas les unités ayant traversé doivent immédiatement retirer leur marqueur PA. L'unité de génie ne peut pas avancer.

Important : un joueur ne peut pas faire traverser ungrand fleuve à des unités lorsqu'il effectue une retraite de quelque type que ce soit.

17.2.3 Traversée des grands fleuves

Les unités ne peuvent pas traverser les grands fleuves à moins d'utiliser un pont intact.

17.3.0 Constructions

Les activités couvertes ici sont la construction et la démolition de ponts que seules les unités de génie peuvent effectuer, et la construction de FW que les unités du génie et certaines autres unités de combat peuvent effectuer.

- Toutes les unités doivent être en mode Tac et en mode GenS ou OhS et ne pas être fatiguées pour effectuer des travaux de construction. Une unité ne peut effectuer qu'une seule activité de ce type par GT et ne peut rien faire d'autre pendant le GT.
- Il n'est pas nécessaire que les unités soient issues de la même formation pour exercer des activités en commun.
- Si un joueur retire un marqueur « en cours de construction » avant d'achever la construction (pour quelque raison que ce soit), l'unité ou les unités qui effectuent cette construction peuvent immédiatement fonctionner normalement.
- Les joueurs ne peuvent pas initier de construction pendant une période ENA et les périodes ENA ne comptent pas comme un GT vers la construction.
- La construction se poursuit normalement pendant la période de repos d'un GT.
- Le joueur propriétaire doit arrêter la construction (retirer le marqueur de construction) si, à un moment quelconque, l'une des unités menant la construction (i.e. celles qui sont sous le marqueur de construction) répondent à l'un des critères suivants :

  1) Effectue toute autre action, y compris une scission ou un déplacement autre que la défense contre un GA ou un FS ; ou
  2) fait l'objet d'une mission GA ou FS et le résultat du combat, exige que la pile subisse une perte de step ou batte en retraite de l'hexagone ; ou
  3) est marqué OoS.

Important : dans tous les cas ci-dessus, tout le travail antérieur est perdu. Le joueur propriétaire peut recommencer le processus de construction au prochain tour ami du joueur.

- L'achèvement de la construction n'est pas considéré comme une activité de construction, de sorte que les unités qui achèvent la construction pendant la phase de construction peuvent :
  1) Commencer une autre construction dans le même hexagone pendant la même phase de construction ; ou,
  2) Se déplacer dans la phase de mouvement qui suit.

17.3.1 Construction de ponts

Une unité de génie peut commencer la construction d'un nouveau pont ou la réparation d'un pont détruit pendant toute phase de construction amie.

Important : une unité de génie ne peut construire qu'un seul pont à la fois.

- L'unité doit être adjacente au côté d'hexagone où le pont enjambera la rivière.
- La construction d'un pont ne peut pas commencer, continuer ou être achevée si une unité ennemie occupe :
  1) L'un des deux hexagones adjacents au côté d'hexagone de rivière traversé par le pont en

construction : ou,

2) Tout hex adjacent à l'unité qui conduit la construction, sauf si une unité amie occupe les deux hexes traversés par le pont en construction.

Important : si, à tout moment du processus de construction (n'importe quelle phase), une unité ennemie remplit l'une des deux conditions ci-dessus, retirez immédiatement le marqueur de construction du pont. Les unités de génie en train de construire peuvent immédiatement entrer dans n'importe quel DW dans leur hex.

- Un pont achevé est neutre. Les deux camps peuvent utiliser des ponts construits.

Important : les unités ennemies adjacentes peuvent toujours observer les unités de génie qui construisent des ponts (8.2.3). Si elles ne sont pas en terrain MCT, les unités de génie construisant un pont sont aussi toujours observables par les unités ennemies à partir d'un hex de VP/HVP avec une LOS valide vers l'unité de génie (voir 8.1.2b pour l'observation du GT de nuit).

a) Ils ne peuvent pas obtenir de DRM pour un DW pendant une mission FS (11.5.2), cependant, ils reçoivent des DRM de terrain.

b) Ils ne peuvent pas recevoir de décalage de colonne GA pour le DW (13.7.4).

17.3.1a Procédures de construction des ponts

Pendant la phase de construction, le joueur propriétaire place un marqueur "pont en cours de construction" sur le dessus de l'unité ou des unités de génie qui participent à la construction.

- Placez un marqueur « as de pique » sous le marqueur de construction du pont pour chaque GT nécessaire au-delà du premier.
- Retirez un marqueur « as de pique » de la construction du pont au début de chaque Phase de construction amie successive.
- S'il ne reste aucun marqueur «as de pique », la construction est terminée. Retournez le marqueur sur le côté du pont terminé ou retirez le marqueur de pont démoli en cas de réparation d'un pont déjà existant sur la carte.

17.3.1b Nombre de GTs pour construire des ponts

Le nombre de GTs nécessaires pour achever un pont dépend du nombre de steps de génie impliqués et du type de cours d'eau que le pont traversera. Il n'est pas nécessaire que les steps du génie proviennent de la même formation/unité (les Co's BU peuvent construire des ponts).

- Un cours d'eau nécessite toujours un GT, quel que soit le nombre de step de génie effectuant la construction.
- Un step de génie a besoin de :
  a) Trois GT pour ponter une rivière.
  b) Un seul step de génie ne peut pas construire un pont sur un grand fleuve ou une rivière majeure.
- Deux steps de génie ont besoin de :
  - Deux GT pour ponter une rivière.
  - Trois GT pour ponter une rivière majeure
  - Deux steps de génie ne peuvent pas construire un pont sur un grand fleuve.
- Trois steps de génie ont besoin de :
  a) Un GT pour ponter une rivière.
  b) Deux GT pour ponter une rivière majeure.
  c) Quatre GT pour ponter un grand fleuve.
- Les steps supplémentaires de génie en plus de ceux requis n'ont aucun effet sur le nombre de GT requis.

17.3.1c Unités de pont lourd

Les unités de pont lourd sont des unités de classe Mech.

- Elles ont une MA de neuf et doivent respecter toutes les restrictions de mouvement imposées aux unités Mech.

Exception : Les unités de pont lourd ne peuvent pas entrer en mode "Strat".

- Un pont lourd non déployé compte pour un Bn en termes d'empilement.
- Un pont lourd déployé (en construction, terminé ou en cours de démantèlement) est un pont et n'est pas une unité à des fins de déplacement ou d'empilement.
- On peut construire des ponts lourds de la même manière que les ponts normaux, à l'exception des cas suivants :
  a) La construction d'un pont lourd nécessite un minimum de trois steps de génie. Les GT requis sont les mêmes qu'au point 17.3.1b. L'unité de génie doit être empilée avec l'unité de pont lourd dans l'un des deux hexes adjacents au côté d'hex de rivière traversée par le pont en construction
  b) Le joueur propriétaire peut démanteler un pont lourd. Pour ce faire, il faut inverser le processus de construction en utilisant le même nombre de GT qu'il a fallu pour compléter le pont. Les joueurs peuvent alors utiliser le pont à un autre endroit.
  c) Une fois le processus de démantèlement entamé, le pont n'est pas utilisable tant qu'il n'est pas passé par le processus de construction.

17.3.1d Ponts et routes

Lors de la construction ou de la réparation d'un pont, le pont se connecte automatiquement à toutes les routes des hexagones partagés par le côté d'hexagone ponté.

- Ces routes n'ont pas besoin de présenter une connexion existante car le pont crée automatiquement un lien transversal côté hexagone avec ces routes dans le cadre du processus de construction.
- Si au moins l'un des hexagones désormais reliés ne comporte que des chemins, le pont est relié par un chemin. Dans tous les autres cas, le pont est relié par une route secondaire.

17.3.2 Démolition et effondrement de ponts

Les joueurs peuvent volontairement tenter de démolir des ponts en utilisant une démolition précipitée ou préparée.

Les ponts peuvent également s'effondrer lorsqu'ils sont traversés par certains types de chars.

Important : les joueurs ne peuvent pas démolir les ponts traversant les ruisseaux. Les ponts qui traversent les ruisseaux ne sont pas sujets à l'effondrement.

17.3.2a Effondrement

Le propriétaire d'un blindé (AFV) classé comme lourd (H) ou très lourd (VH) doit vérifier si le pont s'est effondré la première fois que l'AFV tente de traverser un pont de chemin ou tout autre marqueur de

pont sur une rivière. Les ponts peuvent s'effondrer :

a) Pendant la phase de mouvement ou d'exploitation (7.10.2) ; ou,
b) Lors d'un overrun ou d'un GA sur un pont (5.3.4b & 13.5.6b) ; ou
c) Lors de l'avance après une mission de FS ou un GA (11.7.0 & 13.12.0).
d) En cas de retraite pour quelque raison que ce soit (11.6.0 & 13.11.0).

Exception : Les ponts enjambant des ruisseaux d'eau et les unités de pont lourd déployées sur n'importe quel cours d'eau ne sont pas susceptibles de s'effondrer.

Important : ne vérifiez l'effondrement d'un pont que la première fois qu'un AFV (H) ou (VH) traverse un pont. Les joueurs doivent noter quand un pont de chemin ou un marqueur de pont a passé avec succès le test d'effondrement.

- Le joueur dont les unités tentent de traverser un pont effectue un test d'effondrement de pont en lançant 1d10 et en consultant la Table d'Effondrement des Ponts.
- Si le DR est inférieur ou égal au nombre donné, le pont s'effondre, appliquez le résultat avant que l'AFV ne traverse le pont.

Important : l'AFV doit arrêter tout mouvement, avance ou recul.

- Si le pont ne s'effondre pas, il n'aura jamais besoin d'être vérifié à nouveau. Il n'y a aucun effet sur le blindé.

17.3.2b Démolition précipitée d'un pont

Le joueur en défense peut tenter une démolition précipitée d'un pont chaque fois que l'ennemi effectue un GA ou un overrun sur un côté d'hex de pont situé sur un type de rivière quelconque.

- Il doit y avoir au moins un step de génie dans la pile en défense.
- L'unité de génie qui tente une démolition précipitée du pont ne doit pas être OoS ou fatiguée.

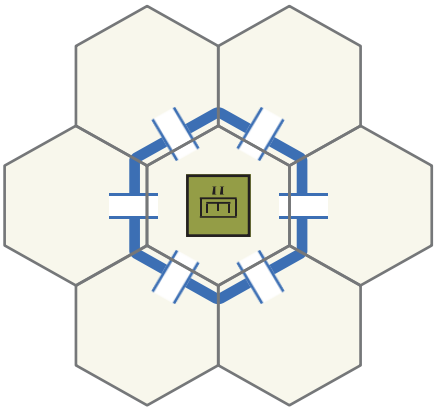
Le défenseur lance 1d10 et consulte la Table de Démolition des Ponts dans les colonnes « démolition précipitée » (Hasty Démolition)

1) Appliquez un DRM +1 pendant les périodes de GT de nuit ou d'ENA.
2) Appliquez un DRM de -2 si plus d'un step de génie tente la démolition précipitée du pont.
3) Si le DR modifié est inférieur ou égal à 3, la tentative est réussie. Tout autre résultat est un échec.
Si la tentative réussit, marquez le pont détruit avant la résolution du GA ou de l'overrun.

17.3.2c Démolition préparée d'un pont

Les démolitions préparées ne peuvent avoir lieu que pendant le segment de démolition de la phase de construction.

- Les unités du génie qui tentent la démolition ne peuvent pas bouger pendant la Phase de Mouvement suivante.
- Le pont doit se trouver dans un rayon de huit hexagones d'une unité ennemie, en comptant à partir d'un hexagone situé sur l'un des côtés du pont.
- Un joueur ne peut faire qu'une seule tentative de démolition pour chaque pont par Phase de Construction.
- Les unités de génie dans le même hex peuvent coopérer pour obtenir des DRM de démolition de pont plus favorables.
- La, ou les unités de génie, doivent être adjacentes au côté d'hex du pont au moment de la tentative de démolition.
- Une ou plusieurs unités du génie peuvent tenter de démolir tous les ponts traversant des rivières adjacentes à l'unité ou aux unités de génie.



Exemple ci-dessus : (Routes omises pour plus de clarté).

Pour chaque pont, le joueur tente de le démolir, le joueur lance 1d10 et consulte la Table de Démolition des Ponts, colonnes Démolitions Préparées.

1) Appliquez un DRM de +1 si une unité ennemie est adjacente au pont.
2) Appliquez un DRM +1 si vous tentez la démolition pendant une période nocturne de GT ou d'ENA.
3) Appliquez un DRM de -2 si plus d'un step de génie fait la tentative.
4) Si le DR modifié est inférieur ou égal à 5, la tentative est réussie. Tout autre résultat est un échec.
Si la tentative réussit, marquez le pont détruit.

17.3.3 Ouvrages de campagne (FWs)

Les unités de génie et/ou les unités de type autre que le QG et/ou les unités de type autre que l'artillerie peuvent construire des FWs pour améliorer les capacités défensives dans un hexagone. Le terme FW englobe les positions améliorées (IP) et les retranchements (ET). Les FWs sont un type de travaux défensifs (DW) (17.4.0).
Important : tous les marqueurs FW ont un symbole et un numéro. Le chiffre indique le nombre de décalages de colonnes (GA) et le nombre de DRM (missions FS) appliqués pour ce FW spécifique (c'est-à-dire IP-1, ET-2 et ET-3).

- Toutes les procédures de la section 17.3.0 s'appliquent.
- Les unités chargées de la construction des FW doivent se trouver dans l'hexagone où la construction aura lieu.

- Aucun des deux camps ne peut construire de FW dans des hexagones contenant déjà un Fort ou une zone de fortification intacte.
- La construction des FW commence pendant la phase de construction amie. Le joueur actif place un marqueur FW en cours de construction sur le dessus de l'unité ou des unités impliquées dans la construction.
- Les FW peuvent être achevés soit pendant la phase de construction, soit pendant le segment de construction rapide à la fin de la phase de mouvement ami. Lorsque le FW est achevé, retournez le marqueur FW sur sa face terminée.
- Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs FW qu'un joueur peut construire ou avoir sur la carte à tout moment. Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de pions disponibles.

Exception : ET-3 (17.3.3c).

Les joueurs sont libres de créer des marqueurs FW supplémentaires ou d'utiliser des marqueurs d'autres jeux de la série.

17.3.3a Positions améliorées (IP)

Le type d'unités et le nombre de steps déterminent le temps nécessaire pour réaliser une IP :

a) Deux steps ou plus de n'importe quelle unité de type autre que QG/ artillerie : 1 GT.
b) Un step de génie : 1 GT.
c) Un step de génie et un step d'unité de type autre que QG ou artillerie complètent l'IP au cours du segment de construction rapide suivant.
d) Deux ou plusieurs steps de génie complètent l'IP pendant le segment de construction rapide suivant.

Important : les unités peuvent construire des IP dans des hexagones adjacents et/ou observables par les unités ennemies.

17.3.3b Construction de ET 2

Le type d'unités et le nombre de steps ainsi que la présence d'un IP déjà complété déterminent le temps nécessaire pour réaliser un ET-2.

- Pour lancer la construction d'un ET-2, il doit y avoir un IP ami terminé dans l'hexagone. Cet IP peut avoir été achevé au cours de l'étape 1 de cette même phase de construction.

Exception : Un hexagone contenant un village, une ville ou élément de cité ne nécessite pas la présence d'un IP.

- Les unités construisant un ET-2 sont observables lorsqu'elles se trouvent en terrain OCT dans la LOS d'une unité ennemie. Seuls les terrains MCT empêchent l'observation des unités construisant un ET-2.
- Un joueur ne peut pas initier la construction d'un ET-2 si l'unité qui le construit est observable par des unités ennemies.

Important : Les unités observées peuvent poursuivre et achever les ET-2, mais elles ne peuvent pas lancer la construction d'un ET-2 si elles sont observées.

Exemple : Un joueur peut initier la construction d'un ET-2 dans un village en terrain clair dans une LOS ennemie pendant un GT de nuit (tout terrain OCT devient un MCT (8.1.2b)), mais pas pendant un GT AM ou PM.

Le type d'unités et le nombre de steps déterminent le temps nécessaire pour réaliser un ET-2 :

a) Un step de type génie et un step de type non-HQ/non-Art : Un GT.
b) Deux ou plusieurs steps de génie complètent l'ET-2 au cours du segment de construction rapide suivant.

17.3.3c Construction de ET 3

Les joueurs ne peuvent construire un ET-3 que si les instructions du scénario le permettent. Les instructions de scénario dicteront le placement, les temps de construction et le nombre d'ET-3 autorisés pour un ou les deux camps.

Exemples de construction de FW

Exemple 1 : Une unité d'infanterie et une unité de blindés sont présentes dans un hexagone au début de la phase de construction. Il n'y a pas de Forts, de zones de Fortifications intactes ou de FW présents dans l'hexagone. Un joueur peut placer un marqueur de IP en cours de construction dans l'hexagone. Au début de la prochaine phase de construction amie, si les unités répondent toujours aux exigences de construction, le joueur peut retourner le marqueur construction sur sa face terminée.

Exemple 2 : Utilisation du même hexagone que dans l'exemple 1

Si une unité de Génie à un step est entrée dans l'hexagone pendant le même Tour de Jeu que celui où le IP était en construction, le joueur peut, lors de la Phase de Construction suivante (celle où la IP a été achevé) faire coopérer l'unité de Génie avec un autre step dans l'hexagone et en supposant que les unités en construction ne sont pas observées, placer un marqueur ET-2 (côté construction vers le haut). Le ET-2 sera terminé lors du prochain tour de jeu pendant la phase de construction.

Exemple 3 : au début d'une phase de construction amie, deux steps de génie sont présents dans un hexagone qui a un marqueur IP terminé. Le joueur peut placer un marqueur ET-2 (côté construction vers le haut) dans l'hexagone. Ensuite, pendant le segment de construction rapide de la phase de mouvement suivante, le retourner sur son côté terminé et retirer le IP.

17.4.0 Ouvrages défensifs (DW)

Les DW comprennent tous les Forts, les zones fortifiées (Ft) et les FW.

- Les forts et les zones fortifiées existent comme expliqué dans les règles du scénario.
- Les joueurs ne peuvent pas construire ou reconstruire des forts et des zones fortifiées pendant une partie.
- Les joueurs peuvent construire des FW (17.3.3).
- Les forts peuvent avoir une force défensive imprimée et peuvent contenir de l'artillerie inhérente (voir les règles du scénario).

Important : dans chacun des cas ci-dessous, si la règle indique "DW", elle s'applique à tous les DW. Si la règle mentionne des types spécifiques de DW, elle s'applique uniquement à ce type de DW.

17.4.1 Bénéfices des ouvrages défensifs

Chaque type de DW offre des avantages défensifs lors des missions FS (11.5.2) et des GA (13.7.0). Toutes les unités dans un hexagone avec un DW bénéficient du DW sauf les unités qui sont :

a) En mode exploitation; ou,
b) En mode Strat; ou,
c) Attaque désignée; ou,
d) Des Unités de génie construisant des ponts (17.3.1).

Important : un hexagone contenant un Fort ou un FW peut contenir des unités à l'intérieur et/ou à l'extérieur du Fort. Empilez les unités à l'extérieur du Fort/FW au-dessus du marqueur Fort/FW.

Important : la classe de mouvement d'une unité peut empêcher cette unité d'entrer dans un Fort. Voir les règles du scénario.

17.4.1a Effet des DW sur le PR

Les unités situées dans une zone ET/Fort/Ft ont leur PR défensif augmenté de 1 (jusqu'à un maximum de 8).

- Les unités en défense dans un Fort (et le Fort lui-même) réussissent automatiquement les tests PRC obligatoires d'un GA (13.10.1)
- Les unités en défense dans une zone d'ET/Fort/Ft réussissent automatiquement leur test PRC lors du premier résultat de perte numérique (11.6.2a) et leur test PRC pour une retraite (13.10.4a, 13.10.4b).

17.4.1b Interruption du mouvement

Tous les DW (autres que les IP) provoquent un MH (7.7.3) et peuvent restreindre le mouvement de l'ennemi lorsqu'il tente de se déplacer d'un hexagone adjacent à un DW non IP à un autre hexagone adjacent à un DW non IP (7.9.0).

17.4.1c Observation

Les DWs peuvent procurer des avantages OCT et /ou MCT (8.2.0).

- Les ETs, les Forts et les zones Ft affectent le statut des OCT/MCT pendant les GT de nuit (8.1.2b).
- Les DW limitent les informations qu'une unité de reconnaissance peut recueillir (8.4.1).

17.4.1d Missions FS

Les DWs peuvent apporter des avantages tant à l'attaquant qu'au défenseur :

a) Les observateurs dans les zones d'ET/Fort/Ft affectent la capacité des missions (11.2.4a à c).
b) Tous les DWs fournissent un DRM défensif à la résolution DR du FS (11.5.2).
c) Les DWs des forts ou des zones Ft permettent au défenseur de convertir les impacts numériques en impacts AS si des unités d'artillerie lourde ne participent pas à la mission FS (11.6.2).
d) Tous les DWs permettent aux unités désignées pour l'attaque de retraiter dans un DW au lieu de subir un premier impact numérique comme une perte de pas (11.6.2a).
e) Les joueurs peuvent retirer un ET-3 au lieu de prendre le premier impact numérique comme une perte de pas à condition que les unités ciblées ne soient pas désignées pour l'attaque (11.6.2a).

17.4.1e GA/Overrun

Les DWs ont les effets suivants lors de la résolution des GA pendant la phase de combat ou lors des overruns :

a) Tous les DWs assurent des déplacements de colonnes en défense (13.7.4).
b) Tous les DWs engendrent des modifications aux bonus Arm/AT (13.8.4).
c) Les forts annulent les tests obligatoires PRC (13.10.1).
d) Le joueur en défense peut réduire le nombre d'impacts obligatoires en retirant un ET-3 (13.10.2).
e) Les forts et les unités abritées dans un fort ignorent les impacts discrétionnaires (13.10.4).
f) Les DWs non-IP permettent aux unités en défense d'ignorer la retraite ou de réaliser un test PRC (13.10.4a & 13.10.4b).
g) Tous les DWs permettent aux unités désignées pour l'attaque de se retirer dans le DW plutôt que de se retirer de l'hexagone en défense (13.10.4a & 13.10.4b).
h) Les zones ET/Forts/Ft arrêtent l'avance après combat (13.12.5a).

17.4.1f Destruction des ouvrages défensifs

- Retirez le marqueur FW si :
  a) Il n'est pas occupé par des unités amies à la fin d'une phase ; ou si
  b) Toutes les unités amies qui occupaient le FW ont retraité ou été éliminées en raison d'une mission FS ou d'un GA/overrun.

Important : les joueurs peuvent retirer un ET-3 pour satisfaire les impacts obtenus lors des missions FS et des GA/overrun (17.4.1d & 17.4.1e)

- Retirez un marqueur Fort

a) En fonction des règles du scénario ou

b) S'il est éliminé en raison des résultats des combats.

Important : Les Forts peuvent satisfaire les impacts obligatoires et/ou discrétionnaires du GA (13.10.3 & 13.10.4). Les Forts peuvent satisfaire les pertes de steps obtenues grâce à une mission FS (11.6.2).

- Un hexagone de zone Ft est détruit si :
  a) Il est pénétré par toute unité ennemie avançant après un GA (pas FS). Placez immédiatement dans l'hexagone un marqueur IP achevé appartenant à l'attaquant. Ceci n'est pas une activité de construction et se produit librement.
  b) Il est occupé par une unité de génie de n'importe quelle taille (le côté opposé à celui qui contrôlait à l'origine la zone Ft) au début d'une phase de construction amie.

Placez immédiatement un marqueur IP complété dans l'hexagone. Ce placement ne compte pas comme une activité de construction. L'unité de génie peut se déplacer normalement lors de la phase de mouvement suivante.

1) Les joueurs peuvent remplacer le marqueur IP par un ET-2 en suivant la procédure de construction standard.

2) Le marqueur IP/ET-2 complété reste en place pendant toute la durée du jeu (aucune obligation pour une unité amie d'occuper l'hexagone) à moins qu'une unité du camp adverse n'entre dans l'hexagone. À ce moment, le joueur actif remplace immédiatement le marqueur (IP ou ET-2) par un marqueur IP achevé de la couleur du camp qui occupe maintenant l'hexagone.

Important : La zone Ft n'existe plus. Une zone Ft détruite ne peut pas être reconstruite.

17.5.0 Hexagones des zones fortifiées

En plus de 17.4.0, les hexagones de la zone Ft ont les caractéristiques suivantes :

- Les résultats des missions du FS n'ont aucun effet sur les zones Ft. Les unités dans les zones Ft appliquent les résultats des missions FS conformément au point 17.4.1d.
- Les zones Ft sont une DW, et non pas une caractéristique du terrain lors de la détermination des DRM des missions FS.

17.6.0 Forts

Les forts sont des pions spécifiques placés au début d'un scénario. Les joueurs ne peuvent pas construire de Forts. Les Forts détruits sont définitivement retirés du jeu. Les forts représentent non seulement les ouvrages défensifs associés à la position, mais aussi la garnison inhérente assignée à l'occupation de la position et donc peuvent avoir des facteurs de défense intrinsèques. Cela peut inclure l'artillerie placée à l'intérieur du fort. En addition de 17.4.0, les forts présentent les caractéristiques suivantes :

- Les forts ont une garnison inhérente. Ils n'exigent pas des unités de combat qu'elles maintiennent leur CS imprimé.
- Les règles relatives aux scénarios détaillent les PR défensifs et d'autres règles spéciales.
- Les pions de fort ne comptent pas dans les limites d'empilement.
- Les forts ne peuvent pas participer à un GA offensif. Ils ont un PR offensif de zéro.
- Les forts peuvent comporter plus d'un step ou niveau. Sauf indication contraire dans les règles du scénario, les Forts conservent leurs capacités quel que soit le nombre de pas restant.
- Les forts peuvent disposer d'artillerie intégrée dans leur armement. Les règles spéciales de chaque jeu définiront les valeurs de portée, de barrage et de défense de leur artillerie.

a) Traiter la capacité de l'artillerie inhérente comme un support normal d'artillerie au niveau de l'armée ou du corps d'armée (9.3.6).

b) L'artillerie inhérente d'un fort n'est pas capable de diviser son tir. (11.4.1d).

c) Les règles relatives aux scénarios détaillent les procédures AD pour l'artillerie inhérente (16.3.7).

- L'artillerie des forts peut avoir un arc de tir (représenté par les flèches sur le pion) qui limite les tirs d'artillerie uniquement à travers les hexagones que les flèches indiquent. S'il n'y a pas de flèches, le tir n'est pas limité et le Fort peut tirer dans n'importe quelle direction.

17.7.0 Amélioration des routes

Les joueurs peuvent utiliser les unités de génie pour améliorer la qualité des chemins et des routes uniquement pour acheminer le ravitaillement.

L'amélioration des routes est temporaire et n'est valable que tant que les conditions s'appliquent.

Important : l'amélioration des routes n'affecte pas les coûts de déplacement et ne confère aucun autre avantage à la route améliorée.

17.7.1 Préocédure

Au début d'une Phase de construction amie, le joueur actif peut désigner des unités de Génie comme équipes d'amélioration de la route.

- Pour effectuer des travaux d'amélioration des routes, l'unité(s) de génie doit être

a) En mode Tac ; et,

b) Dans un hexagone contenant un chemin/une voie de chemin de fer ou une route secondaire.

- L'hexagone doit contenir au moins deux steps de génie.
- La (ou les) unités du génie ne peuvent pas se trouver dans un hexagone observé par une unité terrestre ennemie.

Important : si observé par une unité terrestre ennemie alors qu'elle est désignée pour améliorer la route, la (les) unité(s) de génie perdent immédiatement leur statut d'amélioration des routes.

- Les unités de génie ne peuvent pas se déplacer pendant qu'elles effectuent des travaux d'amélioration de route. (Les joueurs doivent les marquer de la manière qu'ils souhaitent pour indiquer qu'elles effectuent des travaux d'amélioration de la route).
- Le joueur propriétaire peut retirer son marqueur de statut d'amélioration de la route pendant toute Phase de Mouvement amie.
- Les unités de génie qui améliorent les routes ne changent pas le type de pont imprimé sur la carte qui franchissent un cours d'eau. Ces ponts conservent leurs caractéristiques d'origine (par exemple un pont de chemin reste un pont de chemin) à toutes fins, y compris les inondations et les effondrements de ponts (17.3.2a).

17.1.2 Effets de l'amélioration

Lors de la détermination du GenS (lors de la phase administrative), l'hex occupé par les unités de Génie désignées et tous les hexes adjacents dans lesquels l'unité de Génie peut légalement se déplacer (sans être transportée par transbordement) et qui contiennent un chemin/une voie de chemin de fer ou une route secondaire sont améliorés uniquement pour acheminer le ravitaillement.

Lors du tracé du GenS :

c) Traiter les hexagones de pistes/rails comme des hexagones de routes secondaires.

d) Traiter les hexagones de routes secondaires comme des hexagones de routes primaires.

Important : les unités du génie ne peuvent pas améliorer les routes principales.

18.0 SCISSION DE L'UNITÉ

Les joueurs peuvent former des unités filles de la taille d'une compagnie à partir d'unités plus grandes en utilisant des unités génériques de scission. (BU Co.)

- Ces unités sont des compagnies à un step.
- Les BU Co. affichent les capacités de CS et de mouvement de la même manière que leurs unités mères.
- Les Cos peuvent se diviser en unités séparées Z-step.
- Une unité qui se décompose en unités Co. ou Z-step est l'unité mère.

Le processus de scission peut être inversé pour permettre à une unité BU Co. ou à une unité Z-step de se recombiner avec son unité mère.

Remarque : *le nombre de pions ne limite pas le nombre de BU pouvant se trouver sur la carte. Les joueurs doivent se sentir libres de fabriquer leurs propres pions ou d'utiliser les pions génériques des autres jeux de la série.*

18.1.0 Revers des pions issus de scission

Les unités BU peuvent avoir un autre type d'unité BU au dos du pion. Les unités BU imprimées au dos ne représentent pas la force réduite ou alternative de l'unité imprimée au recto.

Important : Le seul cas où le verso représente la même unité que celle imprimée au recto est celui où il existe des unités Z-step (18.7.0). Ces unités Z-step sont traitées comme des scissions additionnelles des Cos représentées sur le devant du pion.

18.2.0 Statut des unités issues de scission

Une unité BU reste subordonnée au même QG que l'unité mère. Les joueurs peuvent soit s'en souvenir, soit l'écrire.

- Une unité BU reçoit normalement le GenS de son QG supérieur
- Une unité BU ne peut pas générer de RIBs.
- Les unités BU ont des PR génériques. Voir le point 4.4.3 pour les PR des unités BU.

18.3.0 Conditions de scission

Un joueur ne peut effectuer une scission ou une recombinaison que pendant une Phase de Mouvement amie.

Important : la scission n'est pas une consolidation (22.5.1a) et ne se produit pas pendant un Segment de Remplacement.

- Une unité doit être en mode Tac pour pouvoir se scinder et/ou se recombiner.
- Les unités fatiguées (qu'elles soient parentales ou BU) ne peuvent pas se décomposer ou se recombiner.
- Les QG, les unités artilleries et les unités marquées d'un triangle rouge ne peuvent pas se séparer (UTC).
- Les unités marquées d'un carré rouge ne peuvent créer qu'une seule unité BU. L'unité mère doit avoir deux étapes restantes avant de se séparer.
- Voir les diagrammes de scission des unités sur l'UTC pour les unités BU spécifiques qu'une unité mère peut générer.

18.4.0 Procédure de scission

Pendant une Phase de Mouvement, un joueur choisit une unité mère et la réduit du nombre de pas égal au nombre d'unités BU formées.

- Les types de Cos BU utilisés pour les différentes unités éligibles sont indiqués sur l'UTC.
- Placez les unités BU dans l'hexagone occupé par l'unité mère (les limitations d'empilement ne s'appliquent pas).

Important : les joueurs doivent respecter les limites d'empilement à la fin de la phase de mouvement.

- Si l'unité mère utilise tous ses steps pour créer des unités de scission, retirez l'unité mère de la carte. Cette unité mère n'est pas détruite et ne peut être ressuscitée (22.5.2) que si toutes ses unités filles ont été éliminées.
- L'unité mère peut être ramenée sur la carte en recombinant au moins une de ses unités filles (18.7.0). Voir le point 4.2.2 pour les procédures utilisées pour afficher le nombre de steps actuels d'une unité.
- L'unité mère doit dépenser la moitié de ses MPs après ajustement en fonction du GenS, des conditions du sol et, s'il s'agit d'une unité de classe Mech, de sa valeur en carburant.
- L'unité parentale peut se déplacer avant et après avoir procédé à la scission.
- Les unités filles commencent leur Phase de Mouvement avec les mêmes MPs restant que ceux de l'unité mère après avoir dépensé les MPs pour la scission.

Important : une unité peut débarquer ou embarquer (7.12.0), et se diviser dans la même phase, il n'y a pas de coût supplémentaire en MPs pour faire les deux. Ainsi, un joueur pourrait débarquer et diviser une unité pour un coût total de la moitié de sa MA.

18.5.0 Scission des unités d'infanterie de l'Axe

- Scission d'un bataillon d'infanterie de l'Axe en une compagnie d'infanterie à pied **1-2-6** ou **2-2-6** Leg Inf Co. comme suit :

a) Les bataillons d'infanterie à pied avec un CS défensif de sept ou plus se divisent comme suit :

- Si le CS offensif est de six ou plus : chaque step peut former une Co. avec des facteurs de **2-2-6**.
- Si le CS offensif est de cinq, le premier step forme une Co. **2-2-6**,

les deuxième et troisième steps forment des compagnies **1-2-6.** Dans ce cas, si l'unité mère a perdu précédemment un step, les deux BU Co. sont des 1-2-6 Co.

- Si le CS offensif est inférieur ou égal à quatre, tous les steps forment des **1-2-6** Co.

b) Les bataillons d'infanterie avec un CS défensif de six ou moins ne peuvent se séparer qu'en **1-2-6** Co.

Note : *Certains jeux commenceront avec des bataillons décomposés en violation de ce qui précède. Ces bataillons peuvent être rebâtis, mais une fois reconstitués, ils doivent respecter les règles.*

18.6.0 Scission des unités hybrides

Une unité hybride composée de compagnies de blindés AFV et d'infanterie mécanisée ne peut se séparer que si elle est à pleine puissance.

Important : les unités hybrides se décomposent dans l'ordre dans lequel elles subissent des pertes de pas (22.6.0).

18.7.0 Recombinaison des unités BU

Voir le point 4.2.2 pour les procédures utilisées pour afficher le nombre de steps actuel d'une unité. Pour recombiner les unités BU dans l'unité mère :

- L'unité BU doit être dans ou adjacente à l'hexagone occupé par l'unité mère, ou si l'unité mère n'est pas sur la carte, la ou les unités qui se recombinent doivent être dans le même hexagone ou dans des hexagones adjacents. Une seule BU peut utiliser la recombinaison pour ramener son unité mère sur la carte.
- Les unités peuvent se déplacer avant la recombinaison mais doivent être capables de dépenser la moitié de leur MA pour mener à bien la reconstitution.
- Une unité parentale ne peut pas continuer à se déplacer une fois que la recombinaison est terminée.
- L'unité mère conserve le statut de ravitaillement le plus sévère de toutes les BU recombinées.

18.8.0 Scission des Z steps

Certaines Cies peuvent se diviser en deux unités Z-steps. Si l'unité a une unité Z-step imprimée au dos du pion, elle peut se diviser en deux unités Z-step du même type. Utilisez le verso du pion Cie pour représenter l'une des Z-step.

- Les types d'unités suivants peuvent avoir des unités Z-step :

AT

Blindés purs

Flak

Important : si la Cie n'a pas de Z-step au dos du pion, elle peut quand même se diviser en unités Z-step du même type, disponibles dans le panel de pions.

- Les unités Z-step se comportent comme toute autre BU, sauf comme indiqué au point 4.1.3.

18.9.0 Scission et pertes de steps

Lorsque les BUs se recombinent avec une unité mère, l'unité mère gagne un step pour chaque unité BU retirée de la carte.

- Deux unités Z-step sont égales à une unité de BU Co.
- Placez les BU Co. éliminées dans la case des unités éliminées du joueur propriétaire.
- Un joueur peut ressusciter les BU Co. Les joueurs ne peuvent pas ressusciter les unités Z-step.
- Placez les BU Co. ressuscitées dans un hexagone, sur ou adjacent à un QG en GenS ou à sur ou adjacent à une unité mère.

Important : les unités mères éliminées ne peuvent pas être ressuscitées en utilisant des BU Co. ou des unités Z-step. L'unité parentale doit d'abord être ressuscitée avant d'absorber les BU Co. (18.7.0). En outre, si toutes les BU Co. d'une unité mère ont été éliminées, l'unité mère ne peut pas être ressuscitée en utilisant les BU Co.

18.10.0 Bataillons TO & E génériques

Certains jeux proposent des unités génériques de la taille d'un bataillon qui permettent aux joueurs de séparer les unités hybrides et de les reconstruire dans leur bataillon de blindés ou d'infanterie mécanisée réguliers. Toutes les règles habituelles pour la scission et la reconstitution s'appliquent.

19.0 MÉTÉO

Avant de commencer une partie, les joueurs décident s'ils utiliseront la météo historique (si elle est fournie) ou la météo variable. La météo a un effet prononcé sur les activités de jeu. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser la météo historique ou de générer des conditions météorologiques variables de manière aléatoire en utilisant la table météo. La météo dépend de deux facteurs principaux : l'état du sol et l'état de l'atmosphère. Certains modules peuvent inclure les précipitations séparément des conditions atmosphériques.

19.1.0 Détermination de la météo

Si les joueurs utilisent la météorologie historique, ils consultent la piste d'enregistrement du GD ou du GT pendant la phase de détermination de la météo de chaque GT. Si les joueurs choisissent l'option météo variable, utilisez la Table Météo pendant la phase de détermination de la météo de chaque GT.

Remarque : *les scénarios ne peuvent utiliser qu'un temps historique ou variable et peuvent avoir des règles spéciales avec un temps historique pour certains GT et un temps variable pour d'autres.*

19.2.0 Comment la météo est déterminée

Les règles ci-dessous fournissent les détails pour déterminer le temps historique et le temps variable. Les GTRT peuvent indiquer la météo du matin et de l'après-midi dans la même case du GD, tandis que d'autres GTRT peuvent indiquer la météo de chaque GT dans sa propre case sur la piste.

19.2.1 Météo historique

Les jeux peuvent représenter des conditions météorologiques historiques sur le GTRT. D'autres ont un tableau séparé montrant les conditions météorologiques (atmosphériques et au sol) par GD ou par GT. Consultez les règles des scénarios pour déterminer les conditions météorologiques historiques.

19.2.2 Détermination d'une météo variable

La météo variable nécessite l'utilisation de la table météorologique du scénario.

- Chaque jeu détaillera l'utilisation de sa table météo, y compris le nombre de dés requis, les DRM et toute condition spéciale qui modifierait un résultat donné.
- Les joueurs lanceront normalement d'abord les dés pour les conditions atmosphériques, puis pour les conditions au sol. Les conditions atmosphériques actuelles affecteront normalement les conditions actuelles du sol.

Dans tous les cas, notez les conditions météorologiques actuelles dans les boîtes d'affichage appropriées.

Important : Même si les conditions atmosphériques nocturnes n'ont que peu ou pas d'effet sur le jeu de GT de nuit, ces conditions doivent être déterminées car le résultat peut affecter les conditions météorologiques de l'AM GT.

19.3.0 Conditions atmosphériques

Il existe quatre conditions atmosphériques : Ciel clair, Ciel partiellement couvert, Ciel couvert et Tempête. Ces conditions affectent la visibilité (8.1.2c) et les AP (20.1.0).

19.3.1 Clair

Il n'y a pas d'effets négatifs. La LOS maximale est en vigueur.

19.3.2 Ciel partiellement couvert (POvr)

- POvr n'affecte pas la LOS.
- Chaque AP disponible compte pour la moitié d'un AP (arrondi au chiffre inférieur).
- L'observation aérienne porte sur trois hexagones (8.3.0).
- La résolution des erreurs de mission d'appui au sol (GS) est soumise à un DRM de +1 (20.2.3).
- Les missions FS des unités navales sont soumises au DRM du cas E (11.5.5).
- La résolution des missions d'interdiction au sol (GI) est soumise à des DRM (20.3.1).
- Les missions de ravitaillement aérien sont soumises à une +1 DRM (20.5.3).

19.3.3 Ciel couvert (Ovr)

- La LOS maximale des unités terrestres est de deux hexagones.
- Chaque AP disponible compte pour un quart de AP (arrondi au chiffre inférieur).
- Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'observation aérienne.
- La résolution des erreurs de mission du GS est soumise à un DRM +2 (20.2.3).
- Les missions FS des unités navales sont soumises au DRM du cas E (11.5.5).
- Les missions de ravitaillement aérien et d'interdiction de ravitaillement (SI) ne peuvent pas être menées (20.5.0).
- La résolution des missions d'interdiction au sol (GI) est soumise à des DRM (20.3.1).

Exemple : Le joueur allié a affecté 24 AP à l'appui au sol (GS) pour le GT du matin. Le temps est déterminé comme étant couvert. Pendant la phase alliée de combat, il mène une mission de GS. Chaque AP affecté au GS compte pour un quart d'AP. Ainsi le joueur allié devra utiliser 16 des 24 AP affectés au GS pour pouvoir mener la mission GS à un niveau maximum de 4 AP.

19.3.4 Tempête

Les règles de scénario détaillent la création et la durée des conditions de tempête. Sauf si elles sont modifiées par les règles du scénario les conditions de tempête ont les effets suivants :

- La LOS maximale est un hexagone (adjacent).
- Les AP ne sont pas disponibles.
- Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'observation aérienne.
- Le soutien naval est indisponible.

19.4.0 Conditions du terrain

Il y a cinq conditions de terrain : Sec, Humide, Boue, Neige et Gelé/Congelé.

Important : les scénarios peuvent détailler d'autres types de conditions de sol qui sont spécifiques à ce scénario.

- Les règles des scénarios détaillent les conditions spécifiques du terrain utilisées pour ce jeu.

Important : voir 15.2.6 pour les effets des conditions du sol sur les lignes de ravitaillement GenS.

- Les jeux peuvent comporter des zones météorologiques distinctes. Lorsque vous passez d'une zone météorologique à une autre, calculez toujours la MA d'une unité en utilisant les conditions du terrain de la zone dans laquelle l'unité a commencé à se déplacer.

Exemple : Si une unité démarre dans une zone où les conditions sont sèches, elle conserve sa MA imprimé même si elle se déplace dans une zone où les conditions sont boueuses.

Important : les joueurs ajustent la MA des unités, en fonction des conditions du terrain, après avoir ajusté la MA des unités pour tenir compte de l'effet de tout autre facteur tel que le GenS, la fatigue et la réduction de moitié de la MA des unités pendant les phases d'exploitation.

19.4.1 Sec

Les conditions de sol sec n'ont aucun effet négatif.

Les conditions de sol sec permettent aux Mech de se déplacer sur des hexagones de terrain clair (7.10.0).

Note : *Différents jeux peuvent se référer à des conditions de sol sec comme des conditions de sol normales. Il n'y a pas de différence fonctionnelle.*

19.4.2 Humide

Toutes les unités Mech soustraient deux MPs de leur MA, sauf si elles utilisent uniquement le mouvement routier Mech sur une route principale ou secondaire.

19.4.3 Boue

La pire condition de terrain est la boue. Les conditions de boue ont les effets suivants :

- Réduire de moitié (arrondir à l'entier supérieur) la MA de toutes

les unités, sauf si l'unité utilise uniquement le mouvement routier des Mech sur une route principale ou secondaire. Les unités piétonnes bénéficient également de cet avantage lorsqu'elles se déplacent uniquement sur des routes primaires et secondaires.
- Une unité peut toujours se déplacer d'un hexagone, quel que soit le coût en MP, si elle remplit toutes les conditions minimales de mouvement (7.3.0).

Les unités ne peuvent avancer que d'un seul hexagone au maximum après le combat, sauf si elles avancent entièrement le long d'une route principale ou secondaire.

Exception : avance avec bénéfice des leaders (23.2.1f).

19.4.4 Gel

Les unités Mech qui utilisent n'importe quel type de mouvement routier Mech soustraient 1 MP de leur MA. Traiter les terrains mous comme des terrains dégagés, les marécages/marais comme des terrains accidentés.

19.4.5 Neige

Les unités Mech utilisant n'importe quel type de mouvement routier Mech soustraient 1 MP de leur MA.

- Les unités qui se déplacent à pied uniquement le long des routes principales ou secondaires conservent toute leur MA.
- Toute unité utilisant un mouvement hors route réduit sa MA actuelle d'un tiers.
- Traitez les terrains meubles comme des terrains dégagés, les marais comme des terrains accidentés.

19.5.0 Pluie

Les jeux peuvent inclure le concept de précipitation. Dans la plupart des cas, la précipitation est déterminée par un DR distinct. Consultez les règles des scénarios pour déterminer l'effet des précipitations.

19.5.1 Effets des précipitations

Les précipitations peuvent affecter :

- Les conditions au sol DR si utilisation de la météo variable (19.4.0).
- DRMs du cas E (11.5.5) pour les Missions Navales.
- DRM de résolution des missions de GI (20.3.1).

20.0 PUISSANCE AÉRIENNE

La puissance aérienne représente l'application et l'effet des ressources aériennes de chaque camp sur le champ de bataille. A chaque GD les deux joueurs reçoivent des points aériens (AP). Ils attribuent ces AP à différent types de missions. Les joueurs peuvent ensuite affecter ces AP précédemment alloués à des missions spécifiques à des moments appropriés de la SoP. Si un type de mission n'a pas d'AP, vous ne pouvez pas lancer ce type de mission ce jour-là. Le mauvais temps et la présence de moyens anti-aériens ennemis peuvent réduire l'effet de la puissance aérienne à des degrés divers.

20.1.0 Disponibilité des points aériens

Dans la phase d'allocation conjointe des points aériens dans le GT AM, les deux parties consultent la piste d'enregistrement du GT pour déterminer le nombre d'AP dont ils disposeront pendant ce GD. Consultez les règles du scénario pour déterminer les règles relatives à la disponibilité des AP.

20.1.1 Allocation des points aériens

Pendant la phase d'allocation aérienne conjointe, les joueurs doivent allouer les AP disponibles à des types de missions spécifiques (20.1.3).

- Les allocations AP restent en vigueur jusqu'au prochaine GD.
- Le nombre total d'AP alloués ne peut pas dépasser le nombre total de AP disponibles.
- Les AP peuvent être utilisés n'importe où sur la carte qui est éligible, sauf si les règles du scénario exigent que les AP soient alloués par armée/corps/secteur de la carte (20.3.1 & 20.6.1).

20.1.2 Utilisation des points aériens

Une fois que les AP sont alloués à un certain type de mission, les joueurs les attribuent lorsqu'ils mènent une mission de ce type.

- Si les règles du scénario l'exigent, les AP doivent être disponibles sur la piste des AP pour être utilisés dans le secteur de l'armée/corps d'armée et pour le type de mission effectuée.
- Déduisez le nombre d'AP du total des AP alloués à ce type de mission spécifique.
- Lorsque le nombre d'AP alloués à un type de mission atteint zéro, le joueur ne peut plus mener de missions de ce type.
- Les joueurs ne peuvent pas effectuer de missions aériennes pendant une période de GT ou d'ENA de nuit, sauf si les règles du scénario le permettent.

20.1.3 Points aériens et types de missions

Les joueurs peuvent attribuer des AP à quatre types de missions différentes. Ces missions sont : soutien au sol (GS), interdiction au sol (GI), interdiction du ravitaillement (SI) et supériorité aérienne (Air Sup).

- Le GS est conduit comme une mission individuelle sur des hexagones. La GI établit une valeur d'interdiction au sol dans la phase d'allocation aérienne conjointe qui est utilisée pour interrompre le mouvement des unités individuelles. L'interdiction de ravitaillement est effectuée de manière abstraite contre la capacité logistique d'une armée pendant la phase de logistique conjointe.

Important : les points de transport aérien (ATP) sont un ensemble distinct de points utilisés pour le ravitaillement par voie aérienne. (20.5.0).

20.2.0 Appui au sol (GS)

Les unités ennemies et/ou les caractéristiques d'habitats peuvent faire l'objet de missions GS pendant un segment FS ami/ennemi de la Phase de combat (11.1.0) ou pendant une phase d'exploitation ennemie (5.3.4c).

20.2.1 Mener des missions GS

Pour mener à bien une mission GS, le joueur :

1) Identifie l'unité d'observation (11.2.1) ou précise si la cible est observée par observation aérienne. (8.3.0).
2) Déclare l'hexagone cible.
3) Indique le nombre de missions et le nombre d'AP dans chaque mission qui attaquera l'hexagone cible.
4) Indique le nombre d'AP d'escorte accompagnant chaque mission.

Important : voir 11.2.4 pour le nombre de missions autorisées et 11.4.3 pour le nombre d'AP autorisés par mission.

5) L'adversaire indique si des missions d'interception seront menées contre cette mission de GS et le nombre d'AP qui seront utilisés contre chaque mission.
6) Résoudre la supériorité aérienne (20.6.0).
7) Résoudre les erreurs de mission du GS (20.2.3).
8) Résoudre la mission du GS (11.0).

20.2.2 Missions GS contre des unités en exploitation

Un joueur peut effectuer des missions GS contre des unités en mouvement pendant une Phase d'Exploitation ennemie (5.3.4c).

20.2.3 Erreurs de mission

En raison des problèmes inhérents au repérage des cibles et à la coordination avec les avions de la mission, il est possible qu'une mission GS manque complètement sa cible et même qu'elle touche accidentellement des unités amies.

- Résoudre les erreurs de mission des GS après la résolution de la supériorité aérienne mais avant la résolution de la mission.
- Le joueur de mission GS lance 1d10 et consulte la table d'erreurs de mission.
- Appliquer tous les DRM applicables ci-dessous

+1 : le terrain de l'hexagone cible est : bois, haie, accidenté-2 ou ville.

+2 : le terrain de l'hexagone cible est : forêt, bocage ou cité.

+1 : La condition atmosphérique est POvr.

+2 : La condition atmosphérique est Ovr.

+1 : Par unité ennemie dotée de Flak qui est à portée de l'hexagone cible (20.7.1). Appliquez un maximum de +2 DRM pour la Flak.

-1 : La cible est en mode "Strat".

-1 : Mission US ou CW menée en septembre 1944 ou plus tard.

- Si le résultat du DR modifié l'est :

9 ou plus : Abandonner la mission GS, ne pas la résoudre. Les AP participants sont utilisés et ne peuvent pas mener d'autres missions pendant le même GD.

8: Dispersion, Effectuer la mission GS, cependant, elle ne touche pas l'hexagone cible prévu. Lancez 1d10 pour déterminer un nouvel hexagone cible de la mission GS.

Si le résultat est **0 : l'hexagone** situé immédiatement au nord de l'hexagone cible prévu est maintenant l'hexagone cible.

1 à 5 : Les nombres successifs se déplacent d'un hexagone dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'hexagone cible initial, le résultat étant maintenant le nouvel hexagone cible.

6 à 9 : relance jusqu'à l'obtention d'un résultat de 0 à 5.

a) Si au moins un point de DCA se trouve dans le nouvel hexagone cible ou s'il n'y a pas d'unités terrestres dans le nouvel hexagone cible, traitez le résultat comme un abandon.
b) Si l'hexagone est occupé par des unités terrestres et qu'il n'y a pas un seul point de DCA, résolvez la mission contre le nouvel hexagone cible, quel que soit le camp qui l'occupe.

7 ou moins : Résoudre la mission GS dans l'hexagone cible prévu.

20.3.0 Interdiction au sol

Chaque partie peut affecter des AP à des missions GI. Les joueurs déterminent la valeur d'interdiction terrestre lors de la phase météo commune, puis lors d'une phase de mouvement ennemie, le joueur actif mène des attaques de GI contre ses propres unités en mouvement. Les règles des scénarios peuvent énumérer les limites du nombre d'AP que les joueurs peuvent allouer à chaque secteur et/ou le nombre total d'AP que chaque camp peut allouer aux GI.

20.3.1 Valeur de l'interdiction

Si un joueur a alloué des AP à des missions GI, ce joueur doit déterminer la valeur d'interdiction pour chaque secteur aérien sur la carte pendant le segment de valeur d'interdiction au sol de la phase météo conjointe de chaque GT AM & PM.

Important : contrairement aux autres missions, les AP alloués aux GI pendant la phase d'allocation aérienne conjointe servent à déterminer la valeur d'interdiction au sol dans les GT AM et PM.

- Chaque joueur (Allié puis Axe) effectue la procédure suivante pour chaque secteur aérien.
  1) Déterminer le nombre d'AP alloués aux GI dans ce secteur.
  2) Ajuster le nombre d'AP alloués aux GI en fonction des conditions atmosphériques et des précipitations (19.3.0 & 19.5.0).
  3) Déterminer et résoudre les missions de supériorité aérienne (ASup) de l'ennemi (20.6.1a).

Important : le joueur de mission GI ne peut pas assigner de AP en ASup pour escorter une mission GI.

4) Ajustez le nombre d'AP en mission de GI en fonction des résultats de l'ASup.

Important : les AP de mission éliminés dans le GT AM ne sont pas disponibles pour être utilisés pendant le GT PM.

5) Consultez le tableau d'interdiction aérienne et repérez le total ajusté des AP dans la rangée du haut. Si le nombre exact modifié d'AP tombe entre les chiffres de deux colonnes sélectionnez la colonne inférieure.
6) Lancez 1d10 et appliquez le DRM météorologique applicable ci-dessous, basé sur les conditions atmosphériques pour le GT actuel :

-1 : POvr.

-2 : POvr avec la pluie.

-2 : Ovr.

-3 : Ovr avec la pluie.

7) Recouper le DR modifié avec le nombre d'AP.
a) Un tiret indique qu'il n'y a pas d'effet.
b) La valeur à gauche de la barre oblique est la valeur d'interdiction pour les unités à pied.
c) La valeur à droite est la valeur d'interdiction pour les unités mécanisées.
d) Marquez la valeur de la GI pour chaque secteur sur la piste.

Exemple : Le côté allié dispose de 20 AP alloués au secteur en cours de détermination et la condition atmosphérique actuelle de ce secteur est POvr. Le joueur réduit de moitié le nombre d'AP alloués à 10 (19.3.2). Comme le nombre d'AP modifiés se situe maintenant entre la colonne 8 et 12, le joueur allié utilise la colonne 8.

20.3.2 Procédures relatives aux GI

Le joueur actif effectue des attaques GI contre ses propres unités pendant la phase de mouvement amie ou pendant la phase d'exploitation.

- Le joueur actif doit arrêter temporairement le mouvement d'une unité dès qu'il dépense un MP au-dessus de la valeur d'interdiction et par intervalles par la suite (20.3.2c).

Important : Ne comptez les MP dépensés que pour les déplacements réels. Ne comptez pas les MP dépensés pour embarquer ou débarquer ou pour les scissions.

Exemple : La valeur d'interdiction pour les unités de classe Mech est de 8. Le joueur actif doit arrêter chaque unité de classe Mech au moment où l'unité dépense son 9ème MP.

- Les unités ne sont pas sujettes aux attaques GI si tous les mouvements de cette unité se font dans un rayon de six hexagones d'une unité ennemie.
- Si une unité commence son mouvement dans la limite des six hexagones, commencez à compter les MP pour l'interdiction dans le premier hexagone en dehors de la limite des six hexagones.
- Si une unité commence son mouvement en dehors de la limite des six hexagones et se déplace dans les six hexagones d'une unité ennemie, ignorez tous les MP dépensés dans la limite des six hexagones.

20.3.2a Conduite des attaques GI

Le joueur actif mène des attaques GI dans le premier hexagone où l'unité a dépensé des MP qui ont dépassé la valeur d'interdiction d'au moins un MP.

Exemple : La valeur d'interdiction pour les unités mécanisées est de 6. Une unité se déplace le long d'une route secondaire et entre dans un hexagone qui fait dépenser son 7eme MP à l'unité. L'unité est située à plus de 6 hexagones des unités ennemies pendant tout son mouvement. L'unité est sujette à une attaque GI dans cet hexagone.

20.3.2b Résolution des attaques GI

Le joueur actif consulte la table d'attaque d'interdiction terrestre et lance 1d10.

Important : Traitez les unités qui se déplacent en utilisant un empilement spécial (6.2.0) comme une seule unité.

- Appliquez les DRM cumulés ci-dessous :

-1 : Si l'unité en mouvement est purement une unité blindée.

-1 : Par point de Flak amie qui est à portée de l'hexagone cible (20.7.1).

-1 : Les conditions atmosphériques ne sont pas claires.

+1 : L'unité cible utilise un mouvement mécanisé sur route.

+2 : L'unité cible est en mode "Strat".

Important : le DRM +2 en mode Strat n'est pas cumulable avec le DRM +1 pour l'utilisation du mouvement mécanisée sur route.

- Croisez le DR modifié avec le résultat. Appliquez le résultat immédiatement.
a) Si l'unité cible obtient un résultat autre que "aucun effet", elle doit terminer son mouvement dans l'hexagone cible.
b) Si l'unité cible a reçu un résultat sans effet, l'unité peut continuer à se déplacer, mais elle peut être soumise à des attaques GI supplémentaires (20.3.2c).
- Les attaques GI n'affectent que l'unité ou les unités qui ont déclenché l'attaque, ignorant toutes les autres unités dans l'hexagone cible.

20.3.2c Attaques multiples avec les GI

Une unité déclenche une attaque GI chaque fois qu'elle dépasse le multiple de sa valeur d'interdiction.

Exemple : La valeur d'interdiction est de 4/3. Une unité de classe Mech avec une MA de 12 subirait une attaque GI lorsque l'unité dépense 4 MP. Si le résultat de l'attaque est sans effet, l'unité peut continuer à se déplacer et subira une seconde attaque de GI lorsqu'elle dépensera ses 7e et 10e PM.

20.4.0 Interdiction du ravitaillement (SI)

Un joueur peut attaquer l'infrastructure logistique ennemie en menant des missions SI pendant la phase de logistique conjointe.

Important : les missions SI ne peuvent être menées que dans des conditions atmosphériques claires ou POvr.

- Utilisez la condition atmosphérique actuelle sur la carte comme condition météorologique pour les missions SI.

Important : les règles relatives aux scénarios indiqueront le nombre total de missions SI autorisées par GD, les conditions atmosphériques applicables et les restrictions du secteur aérien (le cas échéant).

20.4.1 Conduite des missions SI

Les joueurs peuvent assigner un minimum de deux AP et un maximum de trois AP à chaque mission de SI en dehors de ceux qui ont été alloués précédemment. Les conditions atmosphériques s'appliquent (19.3.0).
Exemple : Les conditions atmosphériques actuelle sont POvr. Pour mener une mission SI de 2 AP, le joueur doit attribuer 4 AP sur le total des AP alloués aux missions SI.

- Les joueurs peuvent assigner des AP attribués à l'ASup comme escorte à chaque mission SI.
- D'abord, le joueur allié, puis le joueur de l'Axe mènent toutes les missions SI souhaitées. Le joueur qui conduit les missions SI est le joueur de la mission.
- Utilisez les étapes suivantes pour mener à bien chaque mission de SI.
  1) Le joueur de la mission détermine secrètement le nombre de missions SI et la composition de chaque mission (nombre de missions et AP d'escorte).
  2) Le joueur de la mission déclare le nombre de missions et (s'il existe plus d'une armée ennemie) quelles missions attaquent quelle armée ennemie.
  3) Le joueur qui ne participe pas à la mission déclare le nombre de AP d'interception (le cas échéant) pour chaque mission SI.
  4) Le joueur de la mission sélectionne une mission SI et déclare le nombre de AP attribués à la mission ainsi que tout AP en ASup escortant la mission.
  5) 0Effectuer l'ASup (20.6.2).
  6) Déterminer l'effet de la suppression de la Flak par la mission ASup et l'effet de la Flak survivante contre les AP de la mission SI (20.7.2).
  7) Le joueur de la mission détermine le type de cible SI contre les TP et lance ensuite 1d10.
  a) Si le résultat est de 0-4, l'attaque porte sur les TP qui transportent du carburant.
  b) Si le résultat est de 5-9, l'attaque porte sur les TP qui transportent des munitions.

Important : si le type de cible choisi n'a pas de TP attribué ou restant, la mission se termine sans effet.

  8) Le joueur de la mission résout la mission SI en lançant un second 1d10.
  a) Modifiez le DR en fonction du nombre d'AP de mission survivants :

  Trois AP: −1

  Un AP: +1

  b) De plus, appliquez un DRM de +1 pour chacun des points Flak disponibles, divisé par quatre (arrondi à l'inférieur) (20.7.2).
  c) Si le DR modifié est de deux ou moins, la mission est un succès. Tout autre résultat est un échec.
- Une mission réussie réduit d'une unité le nombre de TP affectés à ce type de logistique. Le TP n'est pas disponible avant le prochain GD.

20.5.0 Ravitaillement par voie aérienne

Les joueurs peuvent effectuer des ravitaillements en air pour réapprovisionner les QG OhS et retirer les marqueurs OoS des unités au sol (15.5.0).

- Effectuer le ravitaillement aérien pendant le segment de réapprovisionnement aérien de la phase administrative.
- Le ravitaillement aérien utilise les points de transport aérien (ATPs). Les règles de scénario indiqueront le nombre d'ATP disponibles.
- Les joueurs ne peuvent procéder au ravitaillement aérien que pendant les GT AM ou PM.
- Les conditions atmosphériques doivent être claires ou POvr.

Important : Ne pas ajuster le nombre d'ATP en fonction des conditions atmosphériques.

20.5.1 Conduite du ravitaillement aérien

Le joueur actif mène des missions de ravitaillement aérien en suivant les étapes ci-dessous :

1) Le joueur actif déclare le nombre d'ATP effectuant la mission.
2) Le joueur actif déclare le nombre d'ASup AP qui escortent la mission.
3) Le joueur inactif déclare le nombre d'AP qui intercepteront la mission.
4) Les joueurs effectuent les ASup (le cas échéant).
5) Le joueur actif déclare l'emplacement de l'hexagone de la zone de largage (DZ).
6) Le joueur actif résout le largage.

20.5.2 L'hexagone de la zone de largage

L'hexagone de la DZ:

- Peut être un terrain clair, haies, accidenté. Il peut contenir un lieu ou un village.
- Ne pas être occupé par l'ennemi, ou être adjacent à une unité ennemie.

20.5.3 Résoudre le largage

Le joueur de la mission lance 1d10 pour chaque ATP. Appliquez les modificateurs suivants :

+1 : Pour chaque fois quatre unités ennemies dans un rayon de trois hexagones de la DZ.

Important : chaque unité disposant de Flak (20.7.1) compte pour deux unités si elle se trouve à portée.

Note : *Comptez le nombre d'unités ennemies éligibles et divisez-le par quatre (arrondissez à l'entier supérieur).*

+1 : Si les conditions atmosphériques sont POvr.

- Si le DR modifié est de huit ou moins, la mission fournit un point d'approvisionnement aérien.

Important : un DR non modifié de zéro réussit toujours.

20.6.0 Supériorité aérienne (ASup)

Chaque AP attribué aux missions ASup peut être affecté à une mission ASup par GD. Les joueurs peuvent assigner des AP alloués à une mission ASup :

a) En tant qu'escorte pour des missions de GS, SI ou de ravitaillement aérien ; ou,

Important : les joueurs ne peuvent pas assigner d'AP en mission ASup comme escorte aux missions de GI.

b) Comme intercepteurs contre les GS, SI, GI et les missions aériennes de ravitaillement.

- Les AP affectés à l'escorte d'une mission sont en addition au nombre maximum d'AP autorisés pour chaque type de mission.

20.6.1 Quand faut-il mener des Missions ASup ?

Lorsqu'un joueur lance une mission GS, de ravitaillement aérien ou SI, il doit déclarer le nombre d'AP (le cas échéant) qui escortent la mission.

- L'adversaire peut alors assigner des AP pour intercepter la mission.
- A moins que les règles du scénario ne fixent une limite, il n'y a pas de limite au nombre d'AP alloués aux missions d'ASup qui peuvent mener une escorte et/ou intercepter.
- Si les règles du scénario dictent des secteurs aériens, les AP affectés à l'escorte doivent provenir du même secteur que les AP de la mission.

20.6.1a ASup contre les missions de GI

- Avant de déterminer la valeur d'interdiction au sol, assigner et mener des missions d'ASup interceptant des missions de GI.
- Les joueurs ne peuvent pas assigner d'escorte ASup AP aux missions GI.
- Réduire le nombre d'AP alloués aux GI par le nombre d'AP ennemis en mission ASup qui interceptent la mission. Le nombre d'AP survivants de la mission est le nombre d'AP utilisé pour déterminer la valeur d'interdiction dans les GT AM et PM.

20.6.2 Conduite de la supériorité aérienne

Chaque AP d'escorte fait avorter un AP d'interception, et vice versa.

- Chaque AP d'interception survivant interrompt une mission AP ou ATP.
- Les AP/ATP avortés ne remplissent pas la mission qui leur a été confiée. Ils ne sont pas disponibles pour d'autres missions durant ce GD.

20.7.0 Lutte anti-aérienne (Flak)

A l'exception de l'ASup, la Flak peut affecter toutes les missions aériennes. Consultez les règles de mission spécifiques pour savoir comment contrecarrer une mission en utilisant les points de Flak.

20.7.1 Points de Flak

Les unités et les hexagones de ville peuvent avoir des points de Flak.

- Aucun hexagone ne peut apporter plus d'un point de DCA, quel que soit le nombre de points réels dans l'hexagone.
- Chaque hexagone de cité allemande a un point de Flak avec une portée de 1. (L'hexagone occupé par l'unité et tous les hexagones adjacents). La cité doit être contrôlée par le joueur allemand depuis le début du scénario)
- Les règles du scénario détaillent les autres caractéristiques du terrain et les DW que peuvent posséder les capacités de la Flak.
- Chaque hexagone contenant l'une des unités suivantes a un point de Flak avec une portée d'un hexagone (l'hexagone occupé par l'unité et tous les hexagones adjacents).
  a) Toutes les unités de QG.
  b) Les bataillons d'artillerie alliés dans tous les scénarios après 1942.
  c) Les unités de type Flak (de toute taille).
- Chaque hexagone contenant l'une des unités suivantes a un point de Flak avec une portée de zéro (uniquement l'hexagone occupé par l'unité).
  a) Les bataillons allemands et américains d'infanterie blindée, les bataillons de reconnaissance blindée, les bataillons de chars et les unités hybrides.
  b) Les bataillons d'infanterie et de reconnaissance blindés du CW dans tous les scénarios après 1942.

Note du concepteur : *les unités ci-dessus ne sont pas nécessairement des unités de type DCA, mais comme chacune de ces unités disposait de moyens anti-aériens dans le cadre de ses TO&E, elles sont éligibles pour générer des points de Flak.*

20.7.2 Flak & Missions SI

Les joueurs peuvent volontairement retirer de la carte des unités disposant de Flak pendant la phase d'allocation aérienne conjointe afin de fournir un soutien hors carte de la Flak contre les missions SI (3.3.1a).

- Comptez les unités de type non flak comme indiqué au point 20.7.1.
- Chaque pas d'unités de type Flak (une Co.) compte pour un point de Flak.
- Traitez les unités de DCA retirées comme si elles occupaient l'hexagone cible de la mission SI.
- Les unités de Flak retirées peuvent soutenir n'importe quelle armée (c'est-à-dire pas seulement l'armée à laquelle elles ont été affectées lors de leur retrait).
- Les joueurs suivent les points de Flak obtenus en utilisant l'une des unités retirées sur leur piste de AP.
- Les joueurs effectuent une ASup, puis le joueur de la mission peut utiliser chaque AP d'escorte survivant pour supprimer un point de DCA.

Important : Les points de DCA supprimés dans une mission ne comptent pas comme supprimés pour les missions SI ultérieures au cours du même GT.

- Divisez le nombre total de points Flak non supprimés par quatre (arrondissez à l'inférieur). Le résultat est le nombre de DRM positifs appliqués à ce DR de mission SI.

Exemple : Il y a deux QG d'armée de l'Axe (7e et 5e Pz). Le joueur allié déclare 2 missions SI contre la 7ème armée et 1 contre la 5ème Pz. Le joueur de l'Axe a 12 points de Flak sur la piste et a déclaré qu'un AP mènera une mission ASup pour la première mission contre la 7ème Armée.

a) Le joueur allié mène sa première mission contre la 7eme armée. Le joueur de l'Axe utilise son point ASup. Le joueur allié révèle alors que la mission est composée de 3 points AirSup et 3 points SI. Le joueur allié fait avorter un point ASup en échange du point ASup de l'Axe. Les deux points ASup survivants suppriment 2 points de Flak, laissant 10 points de Flakl disponibles.

Le joueur allié appliquera un DRM +2 au DR de mission en raison de la Flak (10÷4 = 2,5, arrondi à 2) et un DRM -1 en raison du fait d'avoir 3 AP de mission SI pour un DRM net de +1.

b) Le joueur allié déclare alors que sa deuxième mission sera d'attaquer la 5e Pz armée.

Le joueur de l'Axe décide de ne pas commettre d'ASup. Le joueur allié révèle que la mission contient 3 AP de mission SI et 3 AP d'ASup. Les 3 AP d'ASup suppriment 3 points de Flak, laissant 9 points de Flak disponibles. Le joueur allié applique à nouveau un DRM de +2 au DR de mission en raison de la Flak (9÷4 = 2,25, arrondi à 1 et -1 DRM en raison de l'existence de 3 missions AP pour un résultat net de + 1 DRM.

- Les unités de Flak retirées peuvent revenir sur la carte. Pendant la phase d'allocation aérienne conjointe, retirez-les de la piste des AP et placez-les sur le GTRT dans la case du GD suivant.
- Pendant la phase d'allocation aérienne conjointe de ce GD, placez les unités de DCA retournées dans ou à côté de tout QG d'armée ami pendant la phase de mouvement ami. Elles ne peuvent pas se déplacer pendant le GT où elles sont placées sur la carte.

21.0 RENFORTS

Les renforts entrent en jeu durant la phase de mouvement ami pendant le GT d'arrivée.

- Les règles relatives aux scénarios fourniront une liste de renforts. La liste expliquera où les unités entrent sur la carte et toute autre condition de leur arrivée.
- A moins que les règles du scénario n'en disposent autrement, tous les renforts arrivent toujours :
  a) En GenS pour trois GT (15.1.0).
  b) Dans un état de carburant normal pour le reste de ce GD, sans dépenser de FP et sans limitation de carburant basses/nulles des QG (16.4.5).
  c) Soutenus (15.4.0).
  d) Dans n'importe quel mode souhaité par le joueur propriétaire.
- Le joueur propriétaire doit assigner les renforts à un QG d'armée et de corps d'armée dès leur arrivée.
- Les unités peuvent entrer sur la carte embarquées (7.12.3) sans dépenser les MPs requis pour embarquer. (7.12.2)

Important : Les renforts retrouvent les exigences normales le lendemain de leur arrivée.

21.1.0 Arrivée des soutiens divisionnaires

Les unités divisionnaires de soutien sont les unités de soutien normalement affectées à une division.

Les unités divisionnaires de soutien comprennent :

a) Unités de génie
b) Unités de reconnaissance
c) Unités AT
d) Unités de blindés
e) Unités d'artillerie

- Lorsqu'un ou plusieurs Rgts d'une division arrivent séparément le joueur propriétaire peut faire arriver une proportion égale des unités de soutien divisionnaires disponibles.

Exemple : Une division américaine a ses Rgts (3 Rgts) arrivant sur des GT séparés. Le joueur allié inclura un tiers des unités d'actifs disponibles avec chaque Rgt. Si le QG n'est pas spécifiquement appelé sur la liste des renforts, le joueur peut inclure le QG avec n'importe lequel des groupes séparés.

- Les joueurs peuvent éclater les unités de soutien en unités BU, chaque type de BU accompagnant un Rgt distinct.
- Si un joueur est incapable de répartir équitablement le nombre d'unités de biens entre les Rgts, il peut inclure les unités supplémentaires de soutien dans l'un des Rgts.

Important : les joueurs doivent vérifier soigneusement leur liste de renforts pour s'assurer que les soutiens divisionnaires n'apparaissent pas comme arrivant séparément, ou avec des Rgts spécifiques.

21.2.0 Arrivée sur une route

Lorsque des renforts entrent sur un bord de carte en utilisant le mouvement routier mécanisé, chaque unité qui arrive doit dépenser un nombre de MP égal au nombre de MP dépensés par l'unité précédente pour entrer dans le même hex au cours de la même phase, plus le coût de l'hex de route.

- Lorsqu'il entre en utilisant le mouvement routier mécanisé, le joueur propriétaire peut retarder jusqu'au prochain Tour de Jeu les unités qui ne peuvent pas entrer à cause d'une insuffisance de MP.

Exemple : La première unité mécanisée entrant sur la carte sur une route principale (en utilisant le mouvement routier mécanisée) dépenserait 0.5 MP pour le faire, la suivante dépenserait 1 MP (0.5+0.5) ; la troisième dépenserait 1.5 MP (1+0.5) et ainsi de suite.

21.3.0 Listes des renforts

Chaque scénario indiquera l'arrivée et le retrait de toutes les unités de chaque camp.

- Les formations ou Rgts arrivant
- Comprennent toutes les unités subordonnées à cette formation ou à ce Rgt, sauf indication contraire.
- Sauf indication contraire dans les règles du scénario, un joueur peut retarder l'entrée des renforts pour une durée indéterminée (au choix du joueur).

21.3.1 Renforts et pertes de steps

Les unités qui entrent sur la carte et qui ne sont pas listées à pleine puissance doivent entrer avec les pertes de pas indiquées déjà soustraites de l'unité. Ces unités ne peuvent recevoir des remplacements qu'une fois sur la carte.

21.4.0 Retraits

Les instructions de scénario peuvent exiger le retrait d'unités ou de formations spécifiques sur des GT spécifiques, ou lorsque des conditions particulières existent.

- Si les unités sont en GenS (y compris en GenS étendu) et non adjacentes à une unité ennemie, le joueur qui les possède peut simplement les retirer de la carte.
- Si elles sont adjacentes à une unité ennemie, le joueur propriétaire doit (pendant la phase de mouvement) déplacer ces unités de manière à ce qu'elles ne soient plus adjacentes aux unités ennemies (si possible). Si, à la fin de la phase de mouvement en cours, l'unité n'est plus adjacente à une unité ennemie, le joueur propriétaire doit la retirer de la carte.
- Si l'unité ou les unités ne sont pas en GenS, au moment de leur retrait requis, le joueur propriétaire doit les ramener en GenS de la manière la plus rapide possible. Si, à la fin de la phase de mouvement où les unités sont en GenS (même s'il est étendu) : le joueur doit retirer les unités de la carte.

22.0 REMPLACEMENTS

Pendant le Segment de Remplacement d'une Phase de Combat amie, les joueurs peuvent remplacer les steps perdus par des unités sur carte qui ont subi des pertes et ressusciter les unités éliminées pour les remettre en jeu. Voir 4.2.2 pour les informations concernant les unités qui subissent des pertes.

- Les joueurs doivent placer les unités éliminées de la taille d'une compagnie ou plus grande dans la case appropriée des unités éliminées.
- Les joueurs doivent séparer les unités éliminées lorsqu'elles sont isolées des unités non isolées lorsqu'elles sont éliminées.
- Les joueurs doivent placer les unités Z-steps éliminées dans la case des unités éliminées avec leur côté Z-step apparent. Lorsque deux unités Z-step exactement du même type se trouvent dans la case des unités éliminées, retirez l'un des Z-step et remplacez l'autre par une unité de la taille d'une compagnie et enregistrez la perte sur la piste des pas de pertes (22.2.0).

22.1.0 Points de remplacement

Le cœur du système de remplacement est le point de remplacement (ReP), dont il existe deux types : infanterie et blindés. Les joueurs utilisent les ReP pour récupérer les steps perdus des unités sur la carte ou pour ressusciter des unités provenant de la case des unités éliminées.

Important : les joueurs enregistrent les Reps de chaque camp. Les règles des scénarios indiquent si les différentes nationalités suivent les Reps séparément ou ensemble.

22.1.1 Réception des RePs

Les deux parties reçoivent des Reps pendant la phase de logistique commune (3.3.4).

Chaque partie peut recevoir des Reps en utilisant les méthodes suivantes :

1) Le processus de recyclage (22.2.0).
2) Le tableau de remplacement (22.3.0).
3) En plaçant des formations en reconstruction (22.4.0).

22.2.0 Enregistrement des steps de recyclage

Important : Les règles du scénario peuvent ne pas permettre aux joueurs de recycler des steps perdus.

Les joueurs enregistrent les pertes de steps en utilisant la piste de perte de steps appropriée. Chaque fois qu'un camp subit une perte de step, le joueur concerné suit la procédure suivante.

Important : les unités isolées ne récoltent pas de step de recyclage. Si l'unité qui perd des steps est isolée, n'enregistrez pas la perte de step.

- Si l'unité n'est pas isolée et est une unité de la taille d'une compagnie ou plus grande, le joueur se réfère au tableau de remplacement des unités pour déterminer si la perte de step permet de recycler un step.
- Croisez le type d'unité avec la colonne des steps recyclés et notez le nombre et le type (Inf ou Arm) de step sur la piste de perte de steps en utilisant le marqueur approprié (Inf ou Arm).

Si l'unité est une unité Z-step le joueur ne reçoit pas de step de recyclage tant que deux Z-steps du même type n'ont pas été éliminés.

Important : si, dans le tableau de remplacement des unités une unité n'est pas mentionnée, elle ne génère pas de steps de recyclage.

Exemple 1 : Le joueur de l'Axe subit une perte de step dans une unité de reconnaissance. L'unité n'est pas isolée. Reportez-vous à la table de remplacement des unités sous la rubrique Remplacements de l'Axe, et recoupez la ligne Arm Recon avec la colonne Recyclage des steps. Une perte de step d'une reconnaissance blindée allemande correspond à un demi-step de blindé. Enregistrez une perte d'un demi step blindé sur la piste de perte de step en utilisant le marqueur de perte blindé ×1 dans la case 0,5.

Exemple 2 : Le joueur allié subit une perte de step d'un US Arm Eng ; l'unité n'est pas isolée. En utilisant la même procédure que ci-dessus, à l'exception qu'il faut consulter les remplacements alliés, le joueur constatera qu'un pas de perte d'un US Arm Eng génère l'enregistrement de la perte d'un step d'infanterie.

22.2.1 Conversion des steps de recyclage

Les joueurs déterminent le nombre de RePs obtenus à partir des étapes de recyclage en les convertissant en Reps Inf ou Arm. comme première étape du segment de remplacement de la phase de logistique commune.

Important : les règles relatives aux scénarios peuvent modifier les facteurs ci-dessous.

- Chaque joueur ajuste le nombre de steps de recyclage enregistrés au cours du GD précédent en fonction des facteurs ci-dessous :

Important : Les steps de recyclage restants sont reportés pour le prochain GD.

1) Recyclage des steps d'infanterie:

Axe : pour chaque réduction de quatre steps de recyclage de l'Inf, le joueur de l'Axe enregistre un ReP d'Inf sur la piste des points de remplacement de l'Axe. **Alliés :** Pour chaque réduction de cinq steps de recyclage de l'infanterie, le camp allié enregistre un ReP d'infanterie sur la piste des points de remplacement alliés.

Important : les règles des scénarios peuvent exiger des joueurs qu'ils suivent les nationalités séparément. Dans ce cas, chaque camp déterminera séparément chaque groupe de nationalité au sein de l'Allié ou de l'Axe.

2) Recyclage des steps de blindés :

Axe : pour chaque réduction de quatre steps de recyclage de blindés, le camp de l'Axe enregistre un ReP de blindé sur la piste des points de remplacement de l'Axe. **Alliés :** Pour chaque réduction de trois steps de recyclage de blindés, le camp allié enregistre un Rep sur la piste de remplacement alliée.

Exemple : Le joueur allié a enregistré 22 steps de recyclage des blindés. Le joueur allié réduit les steps de recyclage des blindés de 21points et enregistre 7 RePs blindé (21÷3 = 7) sur la piste des points de remplacement alliés. Le joueur allié déplace ensuite les marqueurs de pertes de steps de blindés sur la piste de pertes des steps alliés pour indiquer qu'il reste 1 step de recyclage de blindé.

22.3.0 Remplacements journaliers

Pour chaque GD, pendant le segment de remplacement de la phase logistique conjointe, les deux parties consultent les règles du scénario pour déterminer le nombre et le type de RePs supplémentaires reçus ce GD. Les joueurs reçoivent des Reps de deux façons :

1) En recevant un nombre déterminé de RePs de blindés et/ou d'infanterie par GD ou,
2) En consultant un tableau de remplacement et en faisant un jet de 1d10 pour déterminer un nombre variable de RePs de blindés et/ou d'infanterie pour chaque GD.

22.4.0 Reconstitution des formations

Important : Les formations placées en reconstitution ne sont pas en MR et ne bénéficient pas d'une prime MR (5.4.4). Les formations en mode MR ne sont pas en reconstitution et ne bénéficient pas des bonus de reconstitution, cependant les formations en réserve d'armée (25.0) peuvent bénéficier de la prime MR.

Les joueurs peuvent éloigner toutes les unités d'une division ou d'une Bde indépendante (la Bde doit avoir un pion de QG) de la ligne de front pour les remettre en état et former des remplaçants.

Important : Les Rgts détachés sans pion QG ne peuvent pas entrer en reconstitution.

- Les unités en reconstitution ne peuvent pas bouger avant d'être relachées.
- Une formation en reconstitution reçoit des RePs qui s'ajoutent et sont séparés de ceux générés par le recyclage (22.2.0) et les RePs reçus chaque GD (22.3.0).
- Il n'y a pas de limite au nombre de formations qui peuvent être en reconstitution à un moment donné, cependant, il y a des restrictions pour un joueur qui libère des formations du reconstitution (22.4.4 & 22.45).
- Une formation libérée de la reconstitution ne peut pas réintégrer la reconstitution tant qu'un minimum de sept GD complets n'ont pas été passés depuis qu'elle a été libérée de la reconstitution.

Exemple : Une formation sort d'une reconstitution pendant une phase de mouvement ami du GD 6. La formation ne peut pas rentrer en reconstitution avant GD 14.

22.4.1 Admissibilité à la reconstitution

Une formation ne peut entrer en reconstitution que lorsque :

1) Toutes les unités de la formation se trouvent à au moins 20 hexagones de l'unité ennemie la plus proche,
2) Toutes les unités sont sous commandement et en GenS.

- Le joueur propriétaire peut ignorer les unités ci-dessous lors de la détermination ci-dessus.
  1) Deux unités d'artillerie peuvent être détachées de la formation et être rattachées au corps supérieur/quartier général de l'armée de la formation (9.6.0). Ces unités d'artillerie doivent rester attachées à un corps/quartier général d'armée jusqu'à ce que la formation en reconstitution soit libérée. Elles ne peuvent pas être attachées à une formation ou BG. Cette procédure de détachement d'unités d'artillerie doit être achevée au plus tard lors de la première phase de commandement conjointe suivant l'entrée en reconstitution de la formation.
  2) Toute unité isolée affectée à la formation.
  a) Les unités isolées qui (dans les GT ultérieurs) rétablissent le GenS doivent immédiatement se déplacer pour respecter la distance minimale de reconstitution de 20 hexagones.
  b) Si ces unités restent isolées, le joueur propriétaire ne peut pas utiliser la règle d'affectation spéciale (9.6.2a) pour affecter d'autres unités à la formation en reconstitution.

Important : toutes les unités affectées à la formation, sauf celles mentionnées ci-dessus, doivent entrer en reconstitution.

22.4.2 Transfert de steps pendant la reconstitution

Une fois qu'une formation est entrée en reconstitution, mais avant qu'elle ne reçoive des RePs, elle peut transférer des steps d'unité ou des bataillons d'artillerie (ces unités d'artillerie ne peuvent pas être celles qui sont détachées en 22.4.1) à d'autres formations amies de la même nationalité. Les

steps d'une formation peuvent être transférées à plusieurs formations amies.

- La ou les formations d'accueil doivent également être en reconstitution.
- Le QG de la formation de transfert et le QG de la formation d'accueil doivent se trouver à moins de trois MP Mech l'un de l'autre et tous deux doivent être en GenS.
- L'unité réceptrice ne peut pas l'être :
  3) Adjacente à une unité ennemie ; et
  4) Observée par des unités terrestres ennemies (l'observation aérienne ne s'applique pas).
- L'unité réceptrice doit être en GenS.
- Chaque unité de la formation, sauf les QG et les bataillons d'artillerie, peut transférer toutes ses steps, sauf son dernier, à d'autres unités d'autres formations.
- Les compagnies de la taille d'un et deux steps peuvent transférer tous leurs steps à d'autres formations. Placez ces pions dans la case des unités éliminées.
- Les joueurs peuvent réaffecter des unités d'artillerie à d'autres formations si :
  1) La formation qui reçoit l'unité d'artillerie a déjà perdu une unité d'artillerie qui lui avait été assignée ; et
  2) Le bataillon éliminé est du même type (c'est-à-dire 105 mm pour 105 mm) que le bataillon transféré.

Important : le joueur propriétaire retire de la carte le bataillon d'artillerie qui a été transféré et le remplace par le bataillon d'artillerie éliminé de la formation réceptrice. Le joueur peut ensuite reconstruire le pion éliminé lors de tout GT ultérieur.

- Le joueur ne peut pas ressusciter des unités de la formation d'accueil qui ne sont pas des QG/bataillons d'artillerie en utilisant cette procédure.
- Le joueur peut ressusciter des compagnies à un ou deux steps dans la formation d'accueil.
- Les unités réceptrices doivent être exactement du même type que l'unité transférante.
- Les valeurs de compétence de l'unité d'accueil (tant offensive que défensive) ne peuvent pas être supérieures à celles de l'unité de transfert.

22.4.3 Les RePs de reconstitution

Les formations en reconstitution reçoivent des RePs supplémentaires à chaque GD pendant le segment de remplacement de la phase de désignation de l'assaut tactique.

a) Les divisions allemandes et les divisions d'infanterie alliées reçoivent trois Inf ReP.
b) Les Bde/Rgt allemands indépendants et alliés d'infanterie reçoivent un Inf ReP.
c) Les divisions allemandes mécanisées et les divisions blindées alliées reçoivent deux RePs d'Inf et un RePs blindé.
a) Les brigades et régiments mécanisés allemands et les brigades/régiments blindés alliés reçoivent un Rep d'infanterie et un Rep blindé.

- Les joueurs ne peuvent pas accumuler les RePs reçus lors de la reconstitution. Les joueurs doivent utiliser les RePs reçus pendant le GD.
- Les joueurs ne peuvent pas transférer les RePs de reconstitution à d'autres formations.

22.4.4 Arrêt involontaire de la reconstitution

- Les joueurs doivent immédiatement libérer une formation en reconstitution si une unité terrestre ennemie se trouve dans un rayon de huit hexagones de toute unité subordonnée à la formation en reconstitution.
- La reconstitution s'arrête immédiatement si cela se produit et toutes les règles normales s'appliquent à la formation.

22.4.5 Arrêt volontaire de la reconstitution

Les joueurs peuvent arrêter volontairement la reconstitution de formations pendant la phase conjointe de commandement.

- Un joueur ne peut pas libérer volontairement une formation en reconstitution tant que la formation n'a pas été en reconstitution pendant un minimum de cinq phases conjointes de commandement.
- Pour déterminer le nombre de phases de commandement, comptez la phase de commandement où la formation est entrée en reconstitution, mais pas la phase où elle en sort.

22.5.0 Remplacement des steps perdus

Pendant le Segment de Remplacement d'une Phase de Combat amie (3.3.2e), les joueurs utilisent des points de remplacement (REP) pour remplacer les steps perdus :

1) Réduire les pertes de steps des unités sur la carte en retirant les marqueurs de pertes de pas et/ou en retournant les unités réduites sur leur face à pleine puissance (22.5.1) ; et,
2) Pour ressusciter les unités éliminées dans la case des unités éliminées (22.5.2).

22.5.1 Reconstitution des unités sur carte

Lorsqu'un joueur alloue le nombre et le type corrects de ReP indiqués sur la Table de Remplacement des Unités, une unité qui reçoit un ReP peut regagner un step de force.

- Une unité sur la carte peut recevoir des RePs si l'unité en reconstitution est :
  1) Inscrite sur le tableau de remplacement des unités.
  2) En mode Tac.
  3) En GenS (ravitaillée) et commandée.
  4) Non en position d'attaque.
  5) Non marquée avec un marqueur de fatigue.
  6) Une unité à pied qui n'est pas adjacente à une unité ennemie.

Exception : Une unité à pied peut être adjacente à une unité ennemie et recevoir des REP, si l'unité à pied est dans un terrain ne permettant pas l'observation (OCT)

7) Une unité de classe Mech qui n'est pas adjacente à une unité ennemie et qui n'est pas observée par une unité terrestre ennemie.

- Une unité sur carte ne peut remplacer qu'un seul step par GT.
- Les joueurs doivent remplacer les unités démontées en utilisant le même

type et le même nombre de REP que ceux requis pour l'unité montée.
- Les joueurs remplacent les unités divisées (BU) en utilisant le même type et le même nombre de RePs requis pour leur unité mère.

Exemple : Un bataillon d'infanterie motorisée démonté nécessiterait encore la dépense de 2 RePs d'Inf pour remplacer un step.

22.5.1a Consolidation d'unités

Les joueurs peuvent transférer des pas entre les unités. Ces transferts ont toujours lieu au cours d'un Segment de Remplacement ami.

- L'unité de transfert doit:
  1) Être dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent aux unités qui les reçoivent. Le terrain du côté d'hexagone le séparant d'une unité adjacente ne doit pas empêcher l'unité de traverser.

Exemple : Deux unités de classe Mech avec un côté d'hexagone de rivière non ponté et non guéable entre elles, ne pourraient pas se consolider.

  2) Comporter au moins deux steps (elle ne peut pas transférer son dernier step à une autre unité).
  3) Ne pas être désignée pour une attaque.
- L'unité réceptrice doit satisfaire aux exigences du point 22.5.1.

Exception : Les joueurs peuvent ignorer le statut GenS des unités qui transfèrent et reçoivent. Elles peuvent être en OhS ou en OoS.

- Les unités affectées à un même QG de formation peuvent transférer des steps entre elles si elles sont du même type. Les joueurs peuvent ignorer les valeurs de PR.

Important : les unités attachées ne comptent pas comme attribuées au QG dans ce cas.

- Les unités subordonnées à des QG de formation différentes ne peuvent pas transférer des steps si la différence entre leurs PR offensifs est supérieure à un.
- Les unités de nationalités différentes ne peuvent pas transférer des steps d'une nationalité à l'autre.
- Une unité QG ayant deux steps restants peut transférer un step à n'importe quelle unité de type Infanterie dans sa formation, quelle que soit son PR.
- Aucune unité ne peut transférer ou recevoir plus d'un step par GT.

Exemple : Un Bn d'infanterie peut transférer un step à un autre Bn d'infanterie éligible. Le Bn transférant le step ne peut pas non plus recevoir de step, ni transférer un deuxième step à un autre ou au même Bn.

- Deux unités Z-step de même type peuvent se regrouper en une unité de la taille d'une compagnie. Si l'une ou l'autre des valeurs de PR est différente, utilisez la compagnie avec le PR le plus faible.

22.5.1b Unités d'échelon arrièreet de remplacement

Les bataillons de remplacement (RE Bn) peuvent transférer des pas directement dans toute unité de type Inf appartenant à toute formation affectée à la même armée que le RE Bn.

Exception : Les unités d'Eng et/ou d'Arm Recon ne peuvent pas recevoir de REP des RE Bn.

- L'unité RE peut transférer son dernier step.
- Lors du transfert de pas d'une unité RE à une unité Inf, si l'unité réceptrice a une valeur de PR offensive de six ou plus, le joueur doit transférer deux pas RE pour remplacer un pas.

  Un joueur peut utiliser deux RE de Bn pour répondre à cette exigence.

- Si l'unité qui reçoit est une unité de type infanterie blindée le joueur doit également dépenser un demi-point de remplacement blindé pour remplacer une perte de pas de ce même type (voir la table de remplacement des unités).

22.5.1c Unités Ersatz allemandes

Les unités allemandes de type ersatz peuvent procéder à une consolidation d'unités de la même manière que les unités ER.

- Les unités Ersatz ne peuvent transférer des steps que vers des unités qui sont affectées au même QG que l'unité Ersatz.
- Les unités Ersatz peuvent transférer leur dernier pas.
- Les unités Ersatz peuvent transférer et/ou recevoir untotal de deux pas par GT.
- Les unités Ersatz ignorent les PR lors du transfert de steps.

Exemple : Une unité d'ersatzpeut transférer un step à une autre unité puis recevoir un Rep, ou elle peut recevoir un Rep puis transférer un step à une autre unité.

22.5.2 Ressusciter des unités

Les joueurs peuvent ressusciter des unités éliminées en utilisant le processus de résurrection.

22.5.2a Procédure de résurrection

Les joueurs ressuscitent les unités par :

1) Sélection d'une unité dans la case des unités éliminées. L'unité sélectionnée doit être un type d'unité figurant dans le tableau de remplacement des unités.
2) Dépenser le coût de la résurrection en ReP :
  a) Les unités de classe « à pied » dépensent la moitié d'un ReP Inf.
  b) Les unités de la classe Mech dépensent la moitié d'un ReP de blindé.

Exception : Les unités n'ayant qu'un step ne nécessitent pas de dépenser de ReP pour être ressuscitées.

En plus du coût de résurrection, les joueurs doivent dépenser un point supplémentaire de Rep d'infanterie pour ressusciter les unités (de n'importe quelle taille) qui ont été isolées lors de leur élimination.

3) Le joueur doit alors dépenser le nombre et le type de ReP indiqués à côté du type d'unité ressuscitée dans la colonne Coût des ReP pour reconstruire son premier step.
- Une unité ressuscitée n'entre jamais en jeu avec plus d'un pas, bien que le joueur qui la possède puisse la

reconstruire à pleine puissance en utilisant la procédure de remplacement sur carte lors des GT suivants.

- Si un joueur a décomposé une unité mère (l'a retirée de la carte), et que toutes ses unités composantes ont été éliminées, le joueur ne peut pas ressusciter ces unités, l'unité mère doit d'abord être ressuscitée avant (18.4.0).

22.5.2b Placement des unités ressuscitées

Les joueurs renvoient les unités ressuscitées en les plaçant sur ou à côté de leur QG supérieur.

- Le QG doit être en GenS.
- L'unité ressuscitée est automatiquement en GenS au cours de GT durant lequel elle retourne sur la carte.
- Les joueurs placent le QG de la formation ressuscitée :
  1) Dans un hexagone avec ou adjacent à l'une des unités subordonnées du QG.
  2) Si aucune unité subordonnée n'est sur la carte, le joueur place le QG sur son QG supérieur ou à proximité de celui-ci.
- Les joueurs placent un QG ressuscité d'un corps à côté du QG d'armée supérieur.
- Les joueurs placent un QG ressuscité d'armée dans n'importe quel hexagone de ville situé dans la ZOP de l'armée.

22.5.2c Résurrection avec des untiés RE

Les Bns RE allemands (voir UTC) peuvent être utilisés pour ressusciter des unités d'infanterie éliminées qui n'ont pas besoin de REP blindé pour remplacer un step.

Exception : Les unités de génie, de mitrailleuses (MG), de parachutistes, de planeurs et de reconnaissance ne peuvent pas être ressuscitées en utilisant cette procédure.

- Chaque camp ne peut retirer sur la carte qu'un seul Bn RE, une fois tous les 2 jours pour ressusciter une unité éliminée.
- Les RE Bn doivent être affectés à la même armée que l'unité qui est ressuscitée.
- Pour ressusciter une unité en utilisant les steps RE, il faut deux steps d'unité(s) de type RE. Les deux steps n'ont pas besoin de provenir de la même unité, mais le joueur doit éliminer au moins une unité RE fournissant des steps de résurrection.
- Les joueurs ne dépensent pas le coût du ReP de résurrection (22.5.2a).

22.6.0 Remplacement pour les unités hybrides

Utilisez les procédures ci-dessous pour déterminer les points de recyclage et l'ordre dans lequel le joueur doit remplacer les différents steps de type hybride.

Important : les joueurs doivent noter le type de blindés indiqués sur les pions hybrides. Les pions unités hybrides ne peuvent représenter qu'un seul type de blindés. Dans ce cas, prenez les pertes dans le même ordre que celui indiqué pour les unités hybrides à trois pas, sauf que vous devez ignorer le dernier type de blindé le plus cher, car les unités à deux pas ont des blindés du même type.

Unités hybrides à trois steps :

a) L'unité reçoit son premier step de perte : Le joueur reçoit les steps de recyclage pour le blindé le moins cher indiqué sur le pion. Pour ramener l'unité à sa pleine puissance, le joueur dépense le coût de remplacement du blindé le moins cher indiqué sur le pion.
b) L'unité subit la perte d'un second step : Le joueur reçoit les steps de recyclage pour le type d'Inf/Recon indiqué sur le pion. Pour ramener l'unité à deux steps, il faut dépenser le coût de remplacement de l'Inf/Recon indiqué sur le pion. Puis, lors des GT suivants, le joueur utilise la procédure a) ci-dessus pour ramener l'unité à sa pleine puissance.
c) L'unité perd son troisième et dernier step : Le joueur reçoit le step de recyclage pour le blindé le plus cher indiqué sur le pion. Pour ressusciter l'unité, il faut remplacer le premier step en utilisant le coût du blindé le plus cher indiqué sur le pion plus le coût de la résurrection de l'unité (dans ce cas, 0,5 REP blindé). Dans les GT suivants, vous utiliserez les procédures ci-dessus b) puis a) pour déterminer le coût du remplacement pour ramener l'unité à deux puis trois steps.

Unités hybrides à deux steps :

a) L'unité subit son premier step de perte : Le joueur reçoit les steps de recyclage pour le type d'Inf/Recon indiqué sur le pion. Pour ramener l'unité à sa pleine puissance, le joueur dépense le coût de remplacement pour le type d'Inf/Recon indiqué sur le pion.
b) L'unité subit la perte d'un second step : Le joueur reçoit les steps de recyclage pour le type de blindé indiqué sur le pion. Pour ressusciter l'unité, le joueur remplace le premier step en utilisant le coût du blindé indiqué sur le pion plus le coût de résurrection de l'unité (0.5 REP blindé)

Lors d'un tour de jeu ultérieur, le joueur utilisera la procédure a) ci-dessus pour déterminer le coût du remplacement et ramener l'unité à sa pleine puissance.

23.0 LEADERS

Les Leaders (Ldr) ont des capacités spéciales qui améliorent la performance des unités sous leur commandement. Les règles ci-dessous décrivent les procédures générales et les capacités des Ldr des formations. Consultez les règles du scénario pour déterminer les capacités de Ldr de corps et d'armée.

- A moins que les règles du scénario n'en disposent autrement, les Ldrs arrivent automatiquement activés et empilés avec leur QG désigné lorsqu'ils entrent en renfort.
- Chaque Ldr a une désignation de commandement pour son QG et un chiffre d'activation imprimé sur le pion de chaque Ldr.

Exemple : Sur le pion du commandant américain, Robertson, est imprimé la 2e division.

Note du concepteur : *les pions de Ldr représentent plus que la simple personne nommée Ldr. En termes de jeu, les pions de Ldr sont un mécanisme permettant de montrer et de gérer l'effet que les Ldrs ont eu sur le travail de l'état-major au niveau du commandement et leur influence sur les subordonnés dans le cadre de leur commandement.*

23.1.0 Activation des Ldrs

Tous les Ldrs se désactivent à la fin du GT de nuit ou à la fin de toute période ENA.

- À ce moment, les joueurs déplacent tous les Ldrs non isolés vers leur QG non isolé désigné (Les ramassent et les placent sur leur QG désigné avec leur côté inactif vers le haut).
- Si le Ldr et/ou le QG désigné(s) est (sont) isolé(s), le Ldr ne bouge pas, il reste dans l'hexagone où il se trouve. Le joueur propriétaire retourne le Ldr pour montrer son côté inactif s'il ne le montre pas déjà.
- Pendant le segment d'activation des Ldr de la phase de commandement conjoint, chaque camp effectue un contrôle d'activation pour tous les Ldrs de la carte (y compris les Ldrs isolés). Lancez 1d10 et comparez le résultat à la valeur d'activation des Ldrs.
  1) Si le DR est inférieur à la valeur, le joueur propriétaire retourne le Ldr sur sa face activée. Le Ldr reste activé pendant toute la durée du GD.
  a) Le joueur propriétaire peut immédiatement placer le Ldr activé dans toute pile contenant un QG ou une unité subordonnée.
  b) Les Ldrs placés de cette manière sont considérés comme ayant commencé le GT ou le GD à cet endroit.

Important : si un Ldr ne peut pas tracer un chemin de GenS de quelque longueur que ce soit vers son QG désigné, le Ldr activé reste empilé avec les unités isolées jusqu'à ce qu'il ne soit plus isolé. Le Ldr s'active et se désactive toujours normalement.

2) Si le DR est supérieur ou égal au numéro d'activation des Ldrs, le Ldr reste inactif.
a) Le Ldr reste avec son QG désigné ou son unité isolée pour tout le GD.
b) Le Ldr doit se déplacer avec le QG et si le QG subit une élimination, le joueur doit également éliminer le Ldr.
c) Les Ldrs inactifs ne peuvent fournir aucune prestation.

- Les Ldrs activés ont un MA de douze, quel que soit le statut du carburant du QG d'origine.
- Les Ldrs activés peuvent se déplacer normalement, soit pendant la phase de mouvement ami, soit pendant la phase d'exploitation, en utilisant un mouvement de classe Mech ou de classe Leg. Ils peuvent passer de l'un à l'autre au cours de la même phase de mouvement, en payant le moins de PM possible pour chaque hexagone ou côté d'hexagone.

23.2.0 Bénéfices des Ldrs

Les Ldrs, sauf mention contraire dans les règles du scénario, confèrent les avantages suivants.

Important : si une règle exige qu'un Ldr s'empile avec un QG pour conférer certains avantages, le QG doit être capable de tracer un chemin de GenS (extended path est OK) à l'unité ou aux unités bénéficiant du bonus du Ldr. En outre, le Ldr doit rester empilé avec ce QG pendant toute la durée du GT au cours duquel l'avantage est conféré.

23.2.1 Bénéfices des Ldrs de formations

Les Ldrs de formation confèrent toujours les avantages énumérés au point 23.2.1 (a à f) pour leurs unités subordonnées, sauf si les règles du scénario en disposent autrement. Les règles de scénario peuvent également modifier ces avantages et peuvent en ajouter d'autres.
Important : sauf si les règles du scénario en disposent autrement, un seul Ldr peut conférer l'un des bonus attribués en 23.2.1a à 23.2.1f lors de la détermination de l'effet d'une action ou d'une unité.

23.2.1a Bonus de déplacement du Ldr pour sa formation

- Si le Ldr commence le GT empilé avec le QG de la formation, il applique un bonus d'un MP supplémentaire à toutes les unités subordonnées à ce QG.
- S'il n'est pas empilé avec le QG de la formation au début du GT, le Ldr de la formation peut conférer le bonus d'un MP aux unités empilées avec ou adjacentes au Ldr.

Important : Appliquez un bonus de mouvement Ldr avant toute modification de la capacité de mouvement d'une unité.

Note : *Les Ldrs d'un Kampfgruppe allemand (KG) peuvent également être des Ldrs de formation. Consultez les règles de scénario pour les restrictions ou avantages spécifiques pour ces Ldrs de KG.*

23.2.1b Bonus de combat des Ldrs de formation

Un Ldr de formation dans ou adjacent à un hexagone avec au moins une unité subordonnée qui attaque ou se défend dans un GA confère un bonus de décalage d'une colonne favorable au GA. Un Ldr de formation ne peut conférer ce bonus qu'à un seul GA par tour de joueur pour chaque GT.

Exception : N'appliquez pas de bonus de Ldr lors d'un GA offensif pendant les GT de repos d'un Ldr.

Exemple : Harmon est le Ldr de formation de la 2ème division blindée US. Le joueur propriétaire peut appliquer le bonus de GA de Harmon pendant la phase de combat alliée (en attaque) et à nouveau pendant la phase de combat allemande (en défense).

23.2.1c Activation d'un Ldr de formation pendant une phase ENA

Les unités qui tentent de s'activer pour des périodes d'ENA peuvent utiliser la valeur d'initiative d'un Ldr de formation activée au lieu de leur propre PR (3.4.2).

23.2.1d Annulation de la pénalité Multi-formation par un Ldr de formation

Un Ldr de formation, empilé avec des unités participant à une GA où l'une au moins des unités participantes est subordonnée au Ldr, annule la pénalité multi-formation pour cette GA (13.7.3 & 13.7.4). Un Ldr peut appliquer ce bonus un nombre quelconque de fois pendant un GT.

23.2.1e Bonus d'un Ldr de formation pour les tests PRC

Les Ldrs fournissent un DRM -1 à tous les PRC effectués dans l'hexagone où se situe le Ldr. Un Ldr peut appliquer ce bonus un nombre quelconque de fois pendant un GT. Lors de la détermination du bonus de PR pendant un GA, ajoutez un au PR de l'unité de tête (maximum de 9).

Exception : Les Ldrs de corps et d'armée peuvent également fournir ce bonus de PRC (23.2.2).

23.2.1f Bonus d'avance après GA

Les scénarios peuvent attribuer certains bonus spéciaux aux Ldrs (formation, corps et armée) pour l'avance après combat et/ou la retraite après GA. Dans ces cas, n'attribuez le bonus donné qu'après avoir fait tous les ajustements pour le carburant, les unités de reconnaissance et les conditions au sol.

Important : Les bonus de Ldr n'annulent pas les restrictions de terrain mais peuvent être utilisés pour dépasser les limites d'avance dues aux conditions de terrain (19.4.3).

23.2.2 Ldrs de corps et d'armée

Les règles de scénario détaillent les effets pour ces Ldrs.

Important : les Ldrs de corps et d'armée fournissent des bonus PRC (23.2.1e) même s'ils ne sont pas des Ldrs de formation. Ils ne fournissent aucun autre avantage aux formations.

23.3.0 Perte d'un Leader

Si l'une des situations suivantes se produit, le joueur doit retirer le Ldr en question du jeu. Les joueurs ne peuvent pas remplacer les Ldrs éliminés.

- S'il est empilé avec des unités qui participent à un GA ou qui sont soumises à une mission de FS et qu'une unité de cette pile subit une perte de step, lancez 2d10 ; si le résultat est de cinq (05) ou moins, éliminez le Ldr. Tout autre résultat est sans effet.
- Si une unité terrestre entre dans un hexagone contenant un Ldr ennemi et qu'il n'y a aucune unité amie du Ldr dans l'hexagone, le joueur propriétaire lance 2d10.
  a) Si le résultat est supérieur à cinq (05), le joueur propriétaire doit immédiatement placer le Ldr dans l'hexagone où se trouve l'unité amie la plus proche. L'intervention de terrains interdits et d'unités ennemies n'a aucun effet sur le déplacement.
  b) Si le résultat est inférieur ou égal à cinq (05), éliminer le Ldr.

24.0 TRÊVES

Les armées ne peuvent pas mener continuellement des opérations de combat sans se regrouper et se réorganiser. En termes de jeu, les trêves permettent aux joueurs de réorganiser et de reconstruire leurs formations avec peu ou pas de crainte d'interférence ennemie. En pratique, la plupart des trêves seront des trêves obligatoires dictées par les règles du scénario, mais les joueurs peuvent demander des trêves volontaires, ne serait-ce que pour accélérer le jeu lorsque les deux camps ont besoin de temps pour se réorganiser.

- Les joueurs demandent des trêves volontaires, armée par armée.

Exemple : Le camp allié a deux armées sur la carte, le joueur allié doit demander une trêve pour chaque armée individuellement. Le joueur allemand peut accepter une trêve et pas l'autre.

- Les règles des scénarios peuvent imposer des trêves pour toutes les armées sur la carte, ou pour chaque armée.

Important : Les limites opposées des armées correspondent rarement, les joueurs doivent respecter les limites de l'armée qui demande la trêve lorsqu'ils effectuent les procédures de la trêve.

24.1.0 Quand une trêve se produit

Une trêve peut se produire après la phase de détermination de la météo si un camp en fait la demande et que le camp adverse accorde la trêve. Les règles des scénarios peuvent également exiger des trêves à des moments précis du jeu.

- Le camp qui demande la trêve est le camp 1.
- Le camp qui accorde une trêve est le camp 2.

Important : si une trêve est exigée par le scénario, les règles du scénario indiquent quel côté est le premier et quel côté est le second.

24.1.1 Trêves volontaires

Lors du segment « trêve » pendant la phase de détermination des conditions météorologiques, chaque camp doit dire au camp adverse s'il souhaite demander une trêve.

- Le camp allié demande en premier.
- Si une trêve est déjà en place, le camp 2 doit dire au camp 1 s'il va tenter de rompre la trêve en lançant une contre-offensive ce GT (24.3.0).

24.1.2 Demande d'une trêve

Une trêve entre immédiatement en vigueur si un camp demande une trêve et que l'autre camp l'accorde.

- Le camp qui a demandé une trêve doit secrètement noter le GT que le joueur prévoit pour la fin de la trêve.

Important : une trêve volontaire doit durer au moins 21 GT, sauf si elle est rompue par l'autre camp (24.3.0).

- Si le camp qui ne demande pas la trêve n'accorde pas la trêve, il n'y a pas d'effet, le jeu continue normalement.

24.2.0 Effets de la trêve

Pendant une trêve, les unités inactives ont des restrictions opérationnelles (24.2.1). Chaque camp peut choisir d'activer un nombre limité de formations et d'unités de corps d'armée et/ou d'armée. Les formations et unités activées opèrent normalement dans le cadre des restrictions indiquées ci-dessous.

- Le camp 1 peut:
  1) Activer une formation de chaque armée. La formation active peut avoir jusqu'à trois unités attachées.
  2) Activer un maximum de trois unités d'artillerie de corps et/ou armée.

3) Lors de toute phase de commandement suivante, choisir une formation pour remplacer la formation active initiale (une par phase de commandement), mais cette formation doit provenir des réserves de l'armée. (25.0).

- Le camp 2 peut:
  1) Activer un maximum de deux formations dans chaque armée. Chaque formation active peut inclure toutes les unités rattachées autorisées (9.6.2).
  2) Activer un maximum de six unités d'artillerie de corps/armée.
  3) Au cours de la phase de commandement suivante, choisir une formation pour remplacer l'une de ces deux formations actives, mais cette formation doit provenir des réserves de l'armée. (25.0).

Important : les formations actives du camp 2 ne peuvent mener des missions de GA et de FS offensives que contre les unités actives du camp 1.

- Les unités actives du camp 2 ne peuvent pas entrer dans des hexagones adjacents à des unités ennemies inactives, sauf si les unités du camp 2 sont en terrain OCT.
- Les unités inactives du camp 2 deviennent actives au cours du GT suivant après avoir été attaquées par un GA (Y compris un overrun). Elles se désactivent deux GT plus tard si elles ne sont pas attaquées lors du GT précédent.

Important : les formations inactives ne peuvent rien faire dans les GT PM et Nuit/ENA. Elles peuvent se défendre normalement si elles sont la cible d'un GA et peuvent mener des missions défensives FS.

24.2.1 Mouvement et modes durant une trêve

Pendant les trêves, les unités inactives ne peuvent changer de mode et/ou se déplacer que pendant le GT AM.

- Les unités inactives peuvent doubler leur MA imprimée avant les modifications concernant le carburant et les conditions au sol.
- Les unités inactives ne peuvent pas se déplacer pour se placer adjacente à une unité ennemie si une unité amie n'est pas déjà adjacente à cette même unité ennemie.
- Les unités inactives ne peuvent pas :
  a) Entrer en mode PA.
  b) Entrer en mode Exploitation.
  c) Se déplacer pendant la phase d'exploitation.

Important : les unités inactives qui étaient en mode Exploitation avant la déclaration de la trêve peuvent rester en mode Exploitation et sortir du mode Exploitation pendant une phase amie de détermination de mode.

- Les unités inactives peuvent entrer en mode Strat et MR.

24.2.2 Combat pendant une trêve

Pendant une trêve, les unités actives peuvent mener normalement des missions de GA offensives/défensives et de FS offensives/défensives.

Important : les joueurs doivent déterminer les GT de repos pour les unités/formations actives (3.5.0).

- Chaque formation inactive peut mener un maximum de deux assauts tactiques pendant le GT AM uniquement.

24.2.3 Missions aériennes pendant une trêve

Les deux camps peuvent mener des missions de GS, SI, ASup et d'approvisionnement aérien normalement.

- Aucun des deux camps ne peut mener des missions de GI dans un secteur où il y a une trêve. Si la carte ne comporte qu'un seul secteur, ignorez les missions GI dans la ZOP d'une armée en période de trêve.
- Les trêves n'ont aucun effet sur l'observation aérienne.

24.2.4 Remplacements et renforts pendant une trêve

Les joueurs mènent des activités de remplacement et de renforcement pendant le GT AM uniquement.

- Les renforts prévus pour arriver pendant les GT PM et Nuit arrivent plutôt pendant le GT AM suivant.
- Les renforts (formations et/ou unités) sont automatiquement inactifs et ne peuvent être activés que s'ils entrent d'abord dans la réserve de l'armée.

24.2.5 Constructions et démolitions durant une trêve

Pendant une trêve, les unités inactives suivent les procédures ci-dessous lorsqu'elles effectuent des travaux de construction ou de démolition.

- Les unités actives mènent normalement les travaux de construction et de démolition.
- Détruire les hexagones de zones fortifiées qui ne sont pas occupés par des unités appartenant au camp d'origine et qui ne peuvent pas tracer un chemin de GenS d'une longueur quelconque jusqu'à la PSS du propriétaire d'origine.
- Les joueurs ne peuvent pas placer de marqueurs « delay », mais les marqueurs « delay » déjà présents sur la carte peuvent rester en place.
- Les unités inactives effectuent toutes les opérations de construction et de démolition pendant une phase de construction amie du GT AM uniquement.
- Les unités inactives ne peuvent pas mener à bien la démolition ou la construction d'un pont si une unité terrestre ennemie (ignorez l'observation aérienne) a une ligne de visibilité (LOS) vers l'un des hexes reliés par le pont.
- Si une unité terrestre ennemie n'a pas de LOS comme ci-dessus pendant une Phase de Construction amie, chaque step de génie peut automatiquement (aucun DR requis) démolir un côté d'hex de pont adjacent.
- Les unités inactives mènent les travaux de construction pendant le GT AM en utilisant les procédures ci-dessous :

  Ponts sur les rivières : Un ou plusieurs steps de génie peuvent commencer la construction pendant la phase de construction AM et achever le pont pendant le segment de construction rapide du même GT AM.

Pont sur les grandes rivières : Deux ou plusieurs unités de génie civil peuvent commencer la construction pendant la phase de construction AM et achever le pont pendant le segment de construction rapide du même AM GT.

Ponts sur les grands fleuves : Trois unités de génie ou plus peuvent commencer la construction pendant la phase de construction AM et terminer le pont pendant la phase de construction suivante dans le GT AM suivant.

IP : un ou plusieurs steps de l'Eng peuvent commencer la construction pendant la phase de construction AM et terminer l'IP pendant le segment de construction rapide du même GT AM.

ET-2 : Si l'hexagone contient un MCT et que deux steps de génie ou plus occupent l'hexagone, le joueur propriétaire peut commencer la construction pendant la Phase de Construction AM et terminer l'ET-2 pendant le segment de construction rapide du même AM GT.

Important : un IP n'est pas nécessaire.

ET-3 : Si les règles du scénario permettent la construction d'un ET-3, chaque camp peut remplacer un ET-2 par un ET-3 au début d'une phase de construction d'un AM ami si :

4) Il y a au moins deux steps de génie dans l'hexagone ; et que
5) L'hexagone répond à toutes les exigences des règles du scénario ; et que
6) L'hexagone n'est pas adjacent à une unité terrestre ennemie.
7) Le placement des ET-3 doit par ailleurs respecter les règles du scénario.

24.3.0 Mettre fin à une trêve

Les trêves imposées par les règles du scénario se terminent sur le GT noté, à moins que le deuxième camp ne rompe la trêve. Les trêves non imposées prennent fin à ce moment-là :

1) Sur le GT noté par le joueur demandeur (24.1.2) ; ou,
2) Le camp 2 peut déclarer une contre-offensive et mettre fin à la trêve sur tout GT après que la trêve a été en place pendant au moins 15 GT.

- Si sur le GT noté la trêve se termine sur un GT où le temps n'est pas clair ou si le terrain est boueux, le premier camp peut reporter la fin de la trêve jusqu'au prochain GT. Le premier camp ne peut retarder la fin de la trêve que pendant 5 GT au maximum. Ce délai n'est pas applicable aux dates de fin de trêve prescrites dans les règles des scénarios.

24.4.0 Effets de la fin d'une trêve

Les unités non isolées des deux camps sont automatiquement en GenS pour un GD complet à partir du GT où la trêve se termine.

Important : Pendant cette période, les unités peuvent se déplacer en violation des restrictions prévues au point 7.7.5.

- Le camp qui termine une trêve reçoit les bonus suivants à partir du GT où la trêve s'est terminée :

a) Lors du premier GT, le camp qui termine la trêve peut mener des missions d'artillerie FS non observées en utilisant jusqu'à trois unités d'artillerie. (Le bonus de capacité de mission du point d'observation peut porter ce nombre à quatre).
b) Sur le premier GT, le camp opposé (celui qui n'a pas mis fin à la trêve), divise par deux tous les points de mission d'artillerie FS.
c) Sur les deux premiers GT, tous les GA initiés par le camp qui a mis fin à la trêve reçoivent un décalage surprise d'une colonne (un décalage vers la droite).
d) Pendant les trois premiers GTs, le camp qui n'a pas mis fin à la trêve ne peut pas effectuer de barrages intensifs.

24.5.0 Contre-offensive mettant fin à une trêve

Si le camp 2 met fin à une trêve en déclarant une contre-offensive, le camp 2 reçoit les avantages énumérés dans la section 24.4.0 à partir du tour de joueur du camp 2.

- Les unités actives du côté 1 fonctionnent normalement.
- Les unités inactives du camp 1 restent soumises aux restrictions de la section 24.2.0.
- Le camp 1 active les unités comme suit :

Important : les unités activées dans l'une des circonstances ci-dessous restent actives.

a) Le joueur propriétaire active immédiatement les unités amies si elles sont soumises ou adjacentes à un hexagone soumis à un GA offensif mené par le camp 2.
b) Lors du premier GT où la trêve se termine, pendant la Phase amie de Détermination de Mode du camp 1, celui-ci peut activer des unités supplémentaires. Lancez deux d10 pour chaque armée affectée par la trêve. Faites le total des deux DR et divisez le résultat par deux. Le joueur peut activer ce nombre d'unités subordonnées à cette armée pendant la première Phase amie de Détermination de mode. Les unités utilisant un empilement spécial (6.2.0) comptent toujours dans le nombre total d'unités pouvant être activées.
c) Lors du second Tour de Jeu après la fin de la trêve, pendant la Phase Amie de Détermination du Mode du camp 1, le camp 1 lance à nouveau deux D10 pour chaque armée affectée par la trêve. Faites le total des deux dés. Le joueur peut activer ce nombre d'unités subordonnées à cette armée pendant la Phase de Détermination de Mode.
d) Au troisième GT après la fin de la trêve, toutes les unités du premier camp sont actives.

25.0 RÉSERVE D'ARMÉE

Chaque camp peut créer une réserve d'armée.

- Les unités entrent en réserve d'armée par formation (divisionnaire ou BG). Les unités individuelles ou régiments ne peuvent pas entrer en réserve d'armée à moins que la formation entière n'entre en

réserve d'armée. Les formations peuvent entrer en réserve d'armée avec toutes les unités rattachées autorisées.

- Les Mech allemands et toutes les formations alliées entrant dans la réserve de l'armée doivent être dans un état de carburant normal.
- Les deux camps peuvent désigner jusqu'à quatre formations dans chaque armée comme réserve d'armée. Les BG indépendants comptent pour la moitié d'une formation aux fins de cette règle.
- Lors de l'affectation des formations à la réserve d'armée, le joueur propriétaire doit secrètement désigner un ou deux hexagones comme zone(s) de réserve d'armée pour chaque armée.
- Le ou les hexagones doivent être à au moins 10 hexagones de l'unité ennemie la plus proche.

Important : il n'y a aucun effet si, lors des GT suivants, des unités ennemies se déplacent dans un hexagone situé à moins de 10 hexagones de la zone de réserve.

- Pour entrer dans la réserve de l'armée, toutes les unités subordonnées à la formation entrant en réserve doivent se trouver :
  1) A au moins sept hexagones d'une unité ennemie ; et,
  2) Dans un rayon de quatre hexagones d'un des hexagones de la zone de réserve de l'armée.
- Lorsqu'une formation est entrée dans la réserve d'armée, le joueur qui la possède note secrètement l'hexagone de la zone de réserve de l'armée pour la formation, puis retire de la carte le QG et toutes les unités subordonnées à la formation.
- Pendant qu'elle est en réserve, une formation peut recevoir des points de remplacement (RePs) et reconstruire des unités en utilisant les règles normales de remplacement.

25.1.0 Mouvement des réserves d'armée

Après l'entrée d'une formation dans la réserve d'armée, au cours de toute phase conjointe ultérieure de commandement, un joueur peut créer ou déplacer un hexagone de zone de réserve d'armée et peut ensuite secrètement réassigner des formations entre les deux hexagones de zone de réserve d'armée.

a) En cas de déplacement, le nouvel hexagone de zone de réserve doit se trouver dans un rayon de quatre hexagones de l'hexagone de zone de réserve initial et à au moins sept hexagones d'une unité ennemie ; ou,
b) Si l'armée n'a actuellement qu'un seul hexagone de réserve enregistré, elle peut en ajouter un second, qui doit se trouver dans un rayon de quatre hexagones du premier hexagone de réserve et à au moins sept hexagones d'une unité ennemie.

Important : une armée peut avoir un maximum de deux zones de réserve.

c) Toutes les formations peuvent alors être secrètement réassignées à un hexagone de zone de réserve au choix du joueur et sont maintenant situées dans leur nouvel hexagone de zone de réserve désigné.

25.2.0 Quitter la réserve

Les formations de réserve quittent la réserve de l'armée soit involontairement, soit volontairement.

- Un joueur doit involontairement libérer toutes les formations d'un hexagone de la zone de réserve de l'armée si une unité terrestre ennemie se déplace dans un rayon de cinq hexagones.
- Un joueur peut volontairement libérer une formation de la réserve de l'armée pendant toute phase de commandement conjoint.
- Si une formation reste en réserve pendant un minimum de neuf GT consécutifs, elle reçoit automatiquement tous les avantages d'une période de bonus MR lorsqu'elle est libérée de la réserve de l'armée.
- Lorsqu'une formation est libérée de la réserve de l'armée (involontairement ou volontairement), le joueur propriétaire doit placer le QG de la formation et toutes ses unités subordonnées sur la carte.
- Les joueurs placent les unités libérées dans des hexagones situés à moins de sept hexagones de l'hexagone de réserve de l'armée. Le joueur ne peut pas placer les unités dans des hexagones dans lesquels ils ne peuvent pas légalement se déplacer, ils ne peuvent pas être placés à côté d'unités ennemies et les unités doivent être capables de tracer un chemin de GenS de n'importe quelle longueur depuis la PSS de leur QG hiérarchique.

Important : les unités ne peuvent pas satisfaire à l'exigence de placement en étant approvisionnées uniquement par d'autres unités qui sont en GenS (15.2.3). Chaque unité placée doit être capable d'établir sa propre ligne de ravitaillement GenS depuis son QG d'origine.

26.0 DÉFINITIONS, ABBRÉVIATIONS ET ACRONYMES

Toutes les sections des règles renvoient les joueurs à cette section. Les joueurs doivent se familiariser avec les définitions, les acronymes et les abréviations contenus dans cette section.

Important : les identificateurs de taille des unités européennes étaient souvent différents de leurs homologues yankees. Pour réduire la confusion terminologique, les règles font référence à toutes les unités de la taille d'un bataillon et aux formations de la taille d'un régiment comme étant des bataillons et des régiments.

La traduction française a conservé l'ordre des définitions de la version originale américaine.

A

Actif (côté ou unités) : Le camp qui effectue les activités énumérées pendant un segment ou une phase d'un tour de jeu. Une unité active est une unité appartenant à ce camp. Les unités des autres camps sont inactives.

Tour de jeu de l'après-midi (PM) (3.0) : Le deuxième tour de jeu (GT) d'un jour de jeu donné (GD) comprend les heures de midi jusqu'au début de soirée.

Air Point (AP) (20.0) : Unité de mesure utilisée pour représenter les ressources

aériennes disponibles pour chacun des camps.

Point de transport aérien (ATP) (20.5.0) : Type de AP utilisé pour assurer le ravitaillement.

Camp ou joueur allié : Terme utilisé pour décrire toutes les forces (ou les joueurs contrôlant ces forces) alignées contre l'Axe.

Epuisement des munitions (AD) (11.8.0) : Statut du jeu représentant les unités d'artillerie qui ont épuisé leur réserve de munitions.

Valeur d'épuisement des munitions (ADV) : La valeur numérique qui indique le niveau d'approvisionnement en munitions dont dispose une armée ou un corps.

L'ADV du Corps détermine le nombre maximum de GA autorisés pour chaque formation (16.3.3). L'ADV d'une armée/corps détermine si une unité d'artillerie devient AD ou se réapprovisionne avec succès (15.4.0 & 16.3.7).

Point de Munitions (AmP) : Unité de mesure utilisée pour : réapprovisionner les unités d'artillerie AD, effectuer des barrages intensifs (11.4.1g) et pour diminuer/augmenter l'ADV d'une armée (16.3.2).

Facteurs antichars (AT) : puissance des armes AT d'une unité en défense contre des blindés en attaque (13.8.4). Voir l'UTC

Facteurs de blindage (Armor) (13.8.4) : La valeur de l'armement et de la protection blindée d'une unité équipée de chars au cours d'un combat. Voir l'UTC.

Véhicule de combat blindé (AFV) (4.0 & UTC): Véhicule blindé protégé (généralement à chenilles) capable de combattre l'ennemi à courte distance. Toutes les unités affichant une silhouette blindée ont des AFV et sont soit des unités purement AFV (si elles n'ont qu'un symbole AFV), soit des unités hybrides (mixtes) (si elles ont à la fois un AFV et un symbole Inf ou Recon).

Exception : Les unités Arm Recon avec la silhouette d'un véhicule blindé ou le symbole Arm Recon sont des blindés mixtes pour tous les usages, ils ne sont jamais des AFV.

Infanterie blindée (Arm Inf) : Unités transportées dans des véhicules de type blindé (c'est-à-dire des halftracks, des voitures blindées et des véhicules blindés légers). L'Infanterie blindée est une unité de personnel comprenant les panzergrenadiers et le génie blindé. L'Arm Inf peut débarquer de ses transports. Toutes les unités d'infanterie blindée sont des blindés mixtes pour les besoins de DRM lors des missions FS (11.5.3), sauf si elles ont débarqué de leurs transports (7.12.1).

Armée : Représente un ensemble d'un ou plusieurs corps, divisions, BG et/ou unités individuelles, affectés directement à un QG d'armée spécifique.

Groupe d'armée (AG) : Ensemble d'une ou plusieurs armées. Les QG AG n'apparaissent pas dans le jeu. Voir les règles du scénario.

Réserve d'armée (25.0) : Les formations en réserve d'armée profitent des bénéfices de reconstitution et peuvent effectuer des mouvements cachés limités.

Artillerie (art) (5.6.0): Les unités d'artillerie peuvent mener des missions FS. Voir l'UTC pour des informations sur le marquage et les types de pions d'artillerie. La face avant d'une unité d'artillerie montre l'unité déployée « en batterie » (Prête à tirer) et l'inverse est son mode "hors batterie" (Prête à bouger).

Barrage d'artillerie (11.0) : Une mission FS menée par des unités d'artillerie utilisant leur capacité à engager une cible ennemie en utilisant le tir indirect.

Décalage d'artillerie (AS) (11.6.1) : Un terme utilisé pour représenter le moral et l'effet de choc dus aux missions de FS.

Assigné : Ce sont les unités et les Rgts qui étaient historiquement subordonnés à un QG spécifique. Toutes les unités d'une division ou d'une formation indépendante plus petite (BG) ont une case de couleur derrière l'identification de leur QG hiérarchique.

Important : les joueurs ne peuvent pas changer l'assignation initiale d'une unité, bien qu'un scénario puisse réaffecter des unités spécifiques.

Attachement (9.6.0) : Une ou plusieurs unités affectées à un QG et temporairement subordonnées (pour le combat, le ravitaillement et le mouvement) à un autre QG.

Désignation d'une attaque(5.1.2 & 5.2.0) : Les unités ayant reçu un marqueur d'assaut tactique ou d'assaut préparé sont désignées comme attaquant. Une unité ne peut mener une attaque que si elle est désignée comme attaquant.

Attaquant : Un joueur dont les unités mènent unemission FS, une GA ou un overrun.

Camp ou joueur de l'Axe : Terme utilisé pour décrire toutes les forces (ou les joueurs contrôlant ces forces) alliées à l'Allemagne.

B

Facteur de barrage (BF) (11.4.1) : Chaque unité d'artillerie a un BF indiqué sur le pion (UTC). Chaque point du BF d'une unité est égal à un point de mission du FS.

Important : une unité d'artillerie n'a pas de facteur de combat offensif. Le nombre est plutôt le facteur de barrage de cette unité d'artillerie.

Bataillon (Bn.) (4.1.1) : Les Bns. sont les unités de manœuvre standard. La plupart des unités dans le jeu sont de la taille d'un Bn.

Groupement tactique (BG) (9.3.3a) : terme utilisé pour définir un Rgt, Bde, CC, ou KG qui n'est pas actuellement rattaché à une division.

Unités issues de scission (BU) (18.0) : Les joueurs peuvent créer des unités de la taille d'une compagnie ou des unités Zéro-step (Z-step) à partir d'une unité mère plus grande.

Têtes de pont (BH) (15.9.0) : Simule la capacité d'une armée à transporter des fournitures sur une rivière majeure, en soutenant des unités à pied qui seraient autrement sans ravitaillement (OoS). Contrairement au ravitaillement normal par transbordement (15.2.1), les têtes de pont ne nécessitent pas l'utilisation d'unités de génie.

Brigade (Bde) (9.3.3 & 9.6.2e) : Une Bde contenant un QG est une formation indépendante affectée directement à un corps ou à une armée. Toutes les Bdes qui ne sont pas attachées à un QG de division sont des BG pour tous les besoins du jeu.

Important : les Bdes indépendantes historiques du CW n'ont pas toujours un QG.

C

Capturé (Cap) : Apparaît sur divers pions de Bn. d'artillerie. Désigne les canons capturés de divers types allant du 88 mm au 155 mm. Considérés comme 150 mm pour les besoins du mouvement de l'art IB (5.6.1).

Groupe de cavalerie (CvGp) (9.6.2d) : Groupement de deux ou plusieurs Bns. de reconnaissance blindée des États-Unis.

Décalages de colonnes (13.7.0) : Sont appliqués à la colonne initiale dans la table des assauts au sol (GAT)

Réserve de combat (CR) (5.8.0) : Les unités en réserve de combat sont éligibles pour soutenir un GA donné.

Force de combat (CS) (4.2.2) : Les facteurs d'attaque et de défense d'une unité après toute réduction due à des pertes de step(s) mais avant toute autre modification.

Commandement (9.0) : La chaîne de commandement qui existe du QG à l'unité.

Commando (CDO) (4.6.6) : Le terme commando comprend toutes les unités portant un symbole de type d'unité CDO. Sauf indication contraire, toute règle s'applique à toutes les unités CDO.

Commonwealth (CW) : Terme utilisé pour définir les pays qui faisaient partie de l'Empire britannique, du Commonwealth et des nations alliées principalement équipées par l'armée britannique.

Compagnie (Co.) (4.1.2) : Une unité avec une bande blanche en travers de son symbole de type d'unité (Elle peut également afficher un symbole (I) de Co.) est une compagnie.

Terrain escarpé (Constricted) (6.4.0 & 7.11.1 à 7.11.3) : Représente les falaises, les canyons abrupts ou les terrains très accidentés qui limitent fortement les mouvements. Les lignes pointillées tracées d'un côté d'hexagone à l'autre dans le même hexagone sont des terrains restreints.

Corps (9.3.2) : Représente un ensemble d'une ou de plusieurs divisions, de groupements tactiques et/ou d'unités indépendantes affectées directement à un QG de corps d'armée. Un corps est normalement subordonné à une armée.

Coup de Main (CdM) (7.14.0) : Un joueur peut tenter de capturer les ponts imprimés sur la carte enjambant les grandes rivières ou les grands fleuves pendant les Phases de Mouvement ou d'Exploitation amies.

Terrain de couverture (CT) (8.2) : Représente le terrain dans lequel les unités sont plus difficiles à détecter ou à engager. Il existe deux types de CT, le CT de mouvement (MCT) et le CT d'observation (OCT).

D

Défenseur (Def) : Le défenseur est un joueur dont l'unité est la cible d'un barrage, d'une attaque aérienne, d'un appui-feu naval, d'un assaut terrestre ou d'un overrun.

Travaux de défense (DW) (17.4.0) : Terme utilisé pour décrire tous les types de positions défensives construites par l'homme, y compris les ouvrages de campagne, les forts et les hexagones de zone fortifiée. Les Forts et les hexagones de zone fortifiée ne peuvent pas être construits dans le contexte du jeu.

Déploiement d'un pont lourd (17.3.1c) : Une unité de pont lourd en cours de construction ou entièrement construite.

Détachement (9.6.0) : Une unité ou des unités d'une formation qui ne sont plus subordonnées à la formation qui leur est assignée. Les unités détachées peuvent se subordonner (s'attacher) à une autre formation ou fonctionner comme une unité indépendante ou un BG.

Jet de dés (DR) : Les DR sont toujours de deux types.

> **1d10 :** Lancement d'un dé à dix faces. Les résultats peuvent aller de 0 à 9 (le résultat de 0 est un zéro et non un 10).
>
> **2d10 :** Lancement de deux dés à dix faces (un dé étant les dizaines et l'autre les unités). Les résultats peuvent aller de 00 à 99. Nous recommandons aux joueurs d'utiliser deux dés de couleurs différentes.

Modificateur de jet de dé (DRM) : Une valeur numérique ajoutée ou soustraite à un résultat de DR pour représenter les conditions spécifiques présentes qui affecteraient le résultat variable dans une circonstance donnée. Sauf indication contraire, tous les DRM sont cumulatifs.

Impacts discrétionnaires (13.10.4) : Impacts obtenus lors de la résolution d'un assaut au sol qui peuvent être résolus en tant que retraite et/ou pertes de step.

Division (Div) (9.3.3) : Une formation composée de deux ou plusieurs formations de la taille d'un Rgt et d'unités de soutien affectées à un QG de division.

Unités de soutien divisionnaires : Ce sont des unités affectées/attachées à une division qui ne sont pas subordonnées à l'un des Rgts subordonnés au QG de la division.

Exemple : US AT, Recon, Eng et unités d'artillerie.

E

Génie (Eng) : Les unités de génie ont des capacités de construction/démolition (17.3.0), de transbordement de ravitaillement (15.2.1) et de troupes pour franchir des cours d'eau (17.2.0) et procurent des bonus de combat contre les DW et dans les villes (13.7.4b). Pioneer (Pio) est un terme utilisé pour désigner certaines unités allemandes de génie. Les termes Eng et Pio sont interchangeables.

Retranchement (ET-2 & ET-3) (17.3.3) : Il s'agit d'ouvrages de campagne représentant des communications améliorées, des lignes de tir et des emplacements temporaires ou des améliorations de structures existantes offrant une meilleure protection aux unités en défense.

Mode exploitation (Exploit) (5.3.0) : Terme utilisé pour définir un mode d'unité qui permet à un camp de tirer profit d'une percée ou de réagir au mouvement de l'ennemi. Les

unités en mode Exploitation ne peuvent se déplacer que pendant les phases d'exploitation.

Activité nocturne prolongée (ENA) (3.4.0) : C'est un GT autorisé par scénario effectué après le GT de nuit. L'ENA simule la capacité d'une unité à mener des opérations prolongées la nuit alors qu'elle devrait normalement dormir ou se rééquiper. Tous les jeux n'autorisent pas les périodes ENA.

F

Fatigue (F) (14.0) : La fatigue représente la limite physique qui pousse les soldats et leurs organisations militaires au-delà des limites de l'endurance humaine et matérielle, et la nature perturbatrice du combat. Il existe deux niveaux de fatigue : fatigue 1 et fatigue 2.

Ouvrages de campagne (FW) (17.3.3) : Les retranchements (ET) et les positions améliorées (IP) sont des FW. Les joueurs peuvent construire des FW au cours d'une partie.

Colonne finale pour un assaut (FAC) (13.7.0) La colonne de la table d'assaut au sol (GA) (après tous les déplacements de colonne) utilisée pour résoudre les assauts au sol.

Tirs de soutien (FS) (11.0) : Le terme utilisé pour décrire la conduite d'un barrage en utilisant des AP, des unités d'artillerie ou des points de soutien naval (NGS) contre un hexagone cible occupé par l'ennemi.

Tableaux et diagrammes d'appui-feu (11.0) : Ce groupe de graphiques et de tableaux fournit les variables et le processus pour mener à bien tous les types de missions FS.

Brouillard de guerre (FoW) (8.4.0) : Simule la confusion et l'incertitude des conditions du champ de bataille. Les règles du FoW limitent le niveau d'information qu'un joueur adverse peut déterminer.

Formation (9.3.3) : Un terme générique utilisé pour décrire les divisions et les BGs indépendants.

Fortifications (Fort) (17.6.0) : Représentent les positions défensives renforcées construites avant le début d'une partie.

Hexagones de zone fortifiée (Ft Area) (17.4.0 & 17.5.0) : Représentent les vastes positions défensives renforcées imprimées sur la carte.

Forces françaises libres (FF) : Forces militaires qui ont continué à lutter contre les puissances de l'Axe après la chute de la France. Sauf indication contraire, toutes les règles relatives aux unités américaines s'appliquent aux unités françaises.

Point de carburant/Fuel Point (FP) (16.4.0) : Une unité de mesure utilisée pour quantifier les besoins en carburant des formations et/ou unités mécanisées.

G

Journée de jeu (GD) : Unité de mesure permettant de déterminer les dates historiques d'un jeu donné. Les GD se composent de trois GT réguliers (Matin (AM), après-midi (PM) et Nuit (night)) et d'une période ENA éventuelle.

Tour de jeu (GT) (3.0) : Unité de mesure utilisée pour réguler le déroulement du jeu pendant un tour de jeu donné.

Piste d'enregistrement des tours de jeu (GTRT) (3.1.1) : La piste utilisée pour enregistrer les GT et les GD.

Approvisionnement général (GenS) (15.0) Forme d'approvisionnement, basée sur le tracé d'une ligne de ravitaillement à partir d'une source d'approvisionnement primaire, à travers un ensemble de QG, jusqu'aux unités individuelles.

Ligne de ravitaillement (GenS Path) (15.2.0) : Un chemin d'hexagones (d'une certaine longueur) tracé depuis un PSS à travers la chaîne des QG de niveaux successivement inférieurs jusqu'à ce que le ravitaillement atteigne finalement une unité individuelle.

Allemand (German) : Dans le contexte du jeu, terme utilisé pour décrire toutes les branches militaires de l'Allemagne.

Assaut au sol (GA) (13.0) : Terme utilisé pour décrire l'action d'attaquer des unités ennemies depuis des hexagones adjacents.

Table d'assaut au sol (GAT) (13.1.0) : Utilisez cette table pour résoudre les GA. Contrairement aux autres jeux, l'attaquant et le défenseur lancent chacun un jet de dé pour voir les résultats qu'ils obtiennent contre les forces ennemies.

Valeur d'assaut au sol (GAV) (13.6.0) : Valeur obtenue en comparant la CS finale de l'attaquant à la CS finale du défenseur.

Interdiction au sol (GI) (20.3.0) : Les missions de GI interdisent le mouvement des unités terrestres ennemies derrière les lignes de front.

Valeur d'interdiction au sol (20.3.1) : Nombre de MP qu'une unité peut dépenser avant d'être soumise à des missions d'interdiction au sol.

Appui au sol (GS) (20.2.0) : Une mission aérienne FS menée à l'aide de PA.

H

Unités de quartier général (QG/HQ) (9.0, 15.0 et 16.0) : Représentent la structure de commandement d'une formation ou d'une chaîne de commandement donnée. Les QG sont le point central du soutien logistique et des fonctions de commandement.

Bombardier lourd (HB) (voir règles des scénarios) : Représente les escortes de chasseurs des HB utilisés pour effectuer des bombardements en tapis. Les règles de scénario décrivent leur utilisation.

Point de vue élevé (HVP) (8.1.2d) : Les jeux peuvent présenter des caractéristiques de terrain plus élevé qu'un VP. En termes de jeu, ces caractéristiques sont des HVP.

Unité hybride (4.1.4 & 22.6.0) : Une unité de classe Mech qui est un mélange d'AFV et d'Inf (comprend les unités avec le symbole Recon).

I

Position améliorée (IP) (17.3.3a) : Représente les positions défensives, telles que des trous d'hommes rudimentaires, des lignes de tir repérées et un réseau de communication amélioré.

Unité indépendante (9.0) : Une unité qui n'est pas assignée et/ou attachée à une formation. Les unités de soutien de corps et d'armée sont des unités indépendantes, mais peuvent être rattachées à des formations.

En batterie (IB) (5.6.0) : Unités d'artillerie déployées de manière à assurer un appui-feu

maximal. La plupart des unités d'art IB ne peuvent pas se déplacer.

Exceptions : mouvement d'un hexagone de la batterie (5.6.1) et les unités de SPA (5.6.0).

K

***Kampfgruppe* (KG) (9.0) :** Terme allemand utilisé pour décrire des formations ad hoc de taille inférieure à celle d'une division, regroupées pour accomplir une mission spécifique. Les formations allemandes peuvent être composées de KG nommés d'après le Ldr historiquement associé au groupe.

L

Leader (23.0) (Ldr) : Les pions Ldr sont les leaders (et leur personnel) qui ont eu un impact significatif sur les opérations dans chaque jeu.

Unité de tête (Lead unit) (13.8.1 et 13.8.4) : Lors d'un GA, chaque camp doit choisir des unités pour déterminer la compétence (unité PR de tête) et les capacités de blindés/AT (unité de blindés /AT de tête) des unités attaquantes ou défensives. Il n'est pas nécessaire que ces deux types d'unités de tête soient la même unité.

Unités à pied ou piétonnes (Leg units) (4.3.1) : Représente les unités qui se déplacent principalement à pied (UTC).

Ligne de vue (LOS) (8.1.0) : Une ligne droite allant du centre de l'hexagone d'un observateur au centre de l'hexagone cible.

Diagrammes et tableaux logistiques (15.0 & 16.0) : Ce groupe de diagrammes et de tableaux fournit les variables et le processus de gestion des procédures logistiques du jeu.

M

Impacts obligatoires (Mandatory hits 13.10.3) Les impacts obtenus lors de la résolution d'un assaut au sol qui nécessitent normalement un nombre spécifique de pertes de steps infligées aux unités participantes.

Mode de réserve de manœuvre (MR) (5.4.0): Un mode dans lequel une formation peut entrer et qui représente un temps pendant lequel la formation peut reposer son personnel et réparer son équipement, permettant à la formation d'opérer à un niveau de performance plus élevé pendant un temps donné après avoir quitté le mode MR.

Perte de step maximale (Max step loss) (4.2.1a) : Une seule unité ne peut pas subir plus d'une perte de step par résultat de combat, sauf si la règle stipule que la perte maximale de step ne s'applique pas.

Unités de mouvement de classe mécanisée (unités de classe Mech) (4.3.2) Représente les unités qui se déplacent à l'aide de véhicules à chenilles, motorisés ou tirés par des chevaux.

Mouvement sur la route Mech (7.10.0) : Permet aux unités de classe Mech de profiter des routes pendant leur mouvement. Seules les unités de classe Mech peuvent se déplacer en utilisant ce type de mouvement.

Blindés mixtes (Mixed armor) : lors de la détermination des DRM d'une mission FS, toute unité portant un symbole de blindage barré d'un trait ou deux traits est un blindé mixte.

Tour de jeu du matin (AM)(Morning Game Turn) (3.0) : Le premier tour de jeu d'un GD donné, comprenant les heures juste avant le lever du soleil jusqu'à midi.

Capacité de déplacement (Movement allowance MA) (7.1.0) :

Chaque pion d'unité a une MA (UTC) imprimée. La MA d'une unité est le nombre maximum de points de mouvement qu'une unité peut dépenser en une seule phase de mouvement. Les conditions, telles que le carburant, l'état du sol, le mode de l'unité et la situation du ravitaillement peuvent modifier la MA imprimée d'une unité.

Tableaux et diagrammes de mouvement (7.0) : Ce groupe de graphiques et de tableaux fournit les variables et le processus pour effectuer tous les types de mouvement, y compris les constructions.

Interruption du mouvement (Movement Halt MH) (7.7.0) : Le système GOSS n'utilise pas le concept de zones de contrôle. Au lieu de cela, un joueur peut normalement déplacer des unités adjacentes (et au-delà) aux unités ennemies sans aucune restriction. Une unité doit immédiatement s'arrêter de bouger si elle rencontre une MH.

Exception : Les CDOs (4.5.0).

Point de mouvement (MP) (7.2.0) : Unité de mesure utilisée pour déterminer la quantité de MP qu'une unité doit dépenser pour entrer dans un hexagone ou pour effectuer d'autres fonctions.

N

Appui-feu naval (NGS) (11.3.2 & 11.42) : Une mission du FS menée à l'aide de moyens navals.

Tour de jeu de nuit (3.0) (Night Game Turn) : Le troisième tour de jeu d'un GD donné, y compris les heures de début de soirée jusqu'au début du GD suivant.

Mouvement non routier (Non road movement 7.11.0) : Le mouvement non routier permet aux unités des classes Mech et aux piétons de se déplacer sur la plupart des types de terrain sans avoir à emprunter les routes.

Impacts numériques (Numerical hits 11.6.2) : Terme utilisé pour représenter les pertes infligées par les missions FS.

O

Observé (8.0) : Terme utilisé pour désigner le statut d'une unité qui est soumise à la possibilité pour une unité ennemie de diriger une mission FS sur une unité observée. L'observation n'est pas automatiquement réciproque.

Ravitaillement sur stock interne (On Hand Supply (OhS) 15.5.0): L'état de ravitaillement d'une unité ou d'un QG indiquant que l'unité/le QG est incapable de tracer un cheminement GenS valide vers son QG supérieur, mais qu'il y a toujours une quantité limitée de ravitaillement présent.

Terrain ouvert (Open Terrain 8.2.0) : Tout terrain clair, accidenté et marécageux qui n'est pas un terrain couvert

Hors batterie (OoB) (5.6.0) : Unités d'artillerie déployées de manière à effectuer un mouvement.

Hors commandement (Out of Command (OoC) 9.8.0): Utilisé pour décrire le statut d'une unité ou d'un QG qui se trouve en dehors de la zone d'opérations (ZOP) de son QG supérieur.

Non ravitaillé (Out of Supply OoS) (15.6.0) : Le statut de ravitaillement d'une unité ou d'un QG indiquant que l'unité/le QG est incapable de tracer un chemin GenS valide vers son QG supérieur et n'a pas plus de OhS.

Autre Terrain dans l'Hex (Other Terrain In Hex (OTIH)) : Terme utilisé sur diverses cartes pour indiquer que le terrain indiqué n'affecte pas le jeu dans ce cas.

Couverture nuageuse (Overcast (Ovr)) (8.1.2c & 19.3.3) : Une condition atmosphérique qui affecte l'observation et les APs disponibles.

P

***Panzer* (Pz) :** Terme allemand décrivant les chars et les types d'armes associés.

***Panzergrenadier* (PzG) :** Terme allemand désignant l'infanterie blindée.

Couverture nuageuse partielle (Partial Overcast) (8.1.2c & 19.3.2) : Une condition atmosphérique qui peut affecter l'observation et les APs disponibles.

Unités de type personnel (Personnel Type Unit) : Une unité composée de personnel soutenu par un mélange de véhicules et d'armes de soutien. Les unités de type personnel peuvent être des unités à pied ou mécanisée. Voir l'UTC pour la liste complète des unités de type personnel.

Caractéristiques d'habitat (Population Feature) Terme désignant un lieu, un village, une ville ou une cité.

Mode "Assaut préparé" (Prepared Assault) PA)) (5.2.0) : Un mode dans lequel les unités de combat doivent entrer pour mener un GA à partir de plus d'un hexagone. Le mode PA permet un meilleur soutien et une meilleure coordination entre les unités.

Source d'approvisionnement primaire (Primary Supply Source (PSS) (15.2.0)) : Une position sur la carte ou un emplacement hors carte que les QG d'armée, de corps et formation utilisent pour déterminer leur statut de GenS.

Niveau de compétence (Proficiency Rating (PR) (4.4.0)) : Une valeur qui mesure la performance d'une unité au combat. La plupart des unités ont un PR offensif et défensif.

Test d'évaluation des compétences (Proficiency Rating Check (PRC) (4.4.1)) : Un DR de 1d10 (peut être soumis à des DRM) effectué contre le PR offensif ou défensif d'une unité. Un PRC est réussi si le DR modifié est strictement inférieur au PR de l'unité.

Unité de blindés seuls (Pure Armor Unit) : Une unité qui ne contient que des blindés. Les unités de blindés seuls ont la silhouette de type blindé sur leur pion sans autre symbole.

Exception : Les Compagnies de reconnaissance (celles qui ont la silhouette d'un véhicule blindé ou le symbole Arm Recon), sont des blindés mixtes pour tous les usages, ce ne sont jamais des unités purement blindées.

R

Chemins de fer (Rail Road (RR)) : Les jeux individuels peuvent représenter des chemins de fer sur la carte du jeu. Sauf indication contraire, les RR sont considérés comme des chemins pour les déplacements.

Unité de l'échelon arrière (Rear Echelon Unit (RE)) (4.6.3) : Représentent les détachements d'entraînement, les forces de sécurité et autres unités qui ne sont pas normalement engagées dans le combat.

Unités de reconnaissance (Recon) (8.4.1) : Représentent une unité contenant des blindés légers, des jeeps, et/ou d'autres véhicules à roues ou à chenilles (UTC). Les unités avec un symbole de cavalerie de l'Armée ou la silhouette d'un véhicule blindé sont des unités de type véhicule et sont qualifiées pour le DRM mixte AFV lors des missions FS (11.5.3). Les unités avec d'autres symboles de type notés Recon, Rec ou Auf sont des unités de type personnel, elles ne sont pas éligibles pour le DRM blindés mixtes lors des missions FS. Les unités de reconnaissance ont des capacités spéciales, comme expliqué dans les règles.

- Mode exploitation (5.3.1).
- Empilement (6.2.3).
- Brouillard de guerre (8.4.1).
- Prime d'intégrité régimentaire (13.8.3b).
- Conversion des pertes obligatoires (13.10.2).
- Avance après combat (13.12.3).

Régiment (Rgt) (9.0) : Ensemble de deux unités ou plus de la taille d'un Bn. Les régiments peuvent également être composés par des unités de la taille d'une compagnie telles que génie, AT, Flak ou artillerie. Les unités affectées à un Rgt porteront le nom du régiment comme partie de leur identification d'unité. Pour les besoins du jeu, le terme "régiment" définit les Bdes, Rgts, CC et KG affectés et/ou attachés à un QG de division. Les Rgts qui ne sont pas attachés à un QG de division sont des BGs pour tous les besoins du jeu.

***Note :** La terminologie du Commonwealth indique que les Rgts sont de taille Bn et les Rgts de taille Bdes, le système* GOSS *utilise la terminologie du système régimentaire américain dans l'ensemble des règles.*

Prime d'intégrité régimentaire (Regimental Integrity Bonus (RIB) 13.8.3) : Un DRM attribué à un GA (à la fois en attaque et en défense) représentant la capacité des formations à mieux coordonner les actions d'attaque et de défense lorsque la plupart ou toutes les unités impliquées font partie du même Rgt.

Renforts (Reinforcement (21.0)) : Les renforts sont de nouvelles formations et unités qui apparaissent pour chaque camp pendant le jeu. Un scénario peut exiger des joueurs qu'ils retirent des unités ou des formations.

Point de remplacement (Replacement Point (ReP) (22.0)) : Unité de mesure utilisée pour quantifier le personnel et/ou le matériel restitué à une unité qui n'est pas à son effectif complet.

Tour de repos (Rest Turn (3.5.0)) : Les unités ne peuvent pas fonctionner 24 heures sur 24 pendant plusieurs jours. Les unités ont besoin de temps pour se reposer et effectuer des opérations de maintenance/réparation. Pour répondre à cette exigence, un joueur doit normalement effectuer un tour de repos par GD.

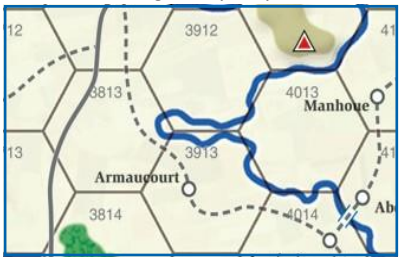
Les rivières (Rivers (17.2.1 à 17.2.3)) : Les rivières/canaux et les ruisseaux sont des éléments de terrain figurant sur le côté des

hexagones qui affectent le mouvement et le combat. Les rivières/canaux et les ruisseaux sont des cours d'eau.

- Il y a trois types de rivières qui sont représentées. Du plus petit au plus grand, ce sont :
  Rivière/Canal
  Rivière majeure.
  Grand fleuve.

Important : les ruisseaux (Streams) ne sont pas des rivières. Cependant ils affectent les combats de blindés et les mouvements.

- Pour un aspect plus naturel, les rivières/canaux et les ruisseaux ne se conforment pas exactement aux côtés d'hexagone. Appliquez leurs effets sur le côté d'hexagone le plus proche.



Exemple : Dans le diagramme, la boucle est un seul côté d'hexagone de rivière ; ignorez les terres à l'intérieur de la boucle. Les ponts et les gués sur toutes les rivières n'existent que là où ils sont indiqués sur la carte. Le ruisseau affecte les côtés d'hexagone 3813/3912 ou 3813/3913

Important : si un symbole de cours d'eau s'étend sur tout un côté d'hexagone, le côté de l'hexagone est un cours d'eau. Ignorez les petites parties de l'illustration qui s'étendent dans les hexagones adjacents et les petits morceaux de couleur qui manquent sur un côté d'hexagone autrement couvert. En cas de doute, faites preuve de bon sens.

Routes (Road (7.10.0)) : Il y a trois types de routes dans le jeu :

Routes principales : Routes larges, à revêtement dur, capables de supporter un grand volume de trafic de véhicules lourds.

Routes secondaires : Routes à revêtement dur, capables de supporter un volume de trafic modéré.

Chemins : Routes en terre ou en gravier, ne pouvant supporter qu'un faible volume de trafic. Les chemins sont très sensibles aux conditions du so.

S

Artillerie automotrice (Self Propelled Artillery (SPA)) : Représente les unités d'artillerie avec des canons montés sur une plate-forme automotrice (généralement un véhicule à chenilles). Les unités d'artillerie automotrice ont une case rouge ou blanche autour de leur MA. La SPA peut se déplacer et tirer en batterie ou hors batterie. Les SPA américaines étaient connues sous le nom d'artillerie de campagne blindée (AFA).

Séquence de jeu (Sequence of Play) (3.2.0) : Dicte l'ordre des actions effectuées pendant un GT.

Sols meubles, marais et marécage : (Soft Ground, Marsh and Swamp) Sols meubles, marais et marécage sont des types de terrains spéciaux qui peuvent se combiner avec d'autres types de terrains. Tous les sols meubles, marais et marécages ne sont pas identiques. Les règles des scénarios détaillent les différences spécifiques.

Observateur (Spotting unit 11.2.1) : Un terme utilisé pour décrire une unité qui peut observer l'hexagone cible lors de la conduite d'une mission FS. Les joueurs peuvent utiliser l'observation aérienne à la place d'une unité observatrice. (8.3.0).

Unité de classe statique (4.3.3) : Unités qui ne peuvent pas se déplacer à moins qu'elles ne soient transportées par des points de transport de l'armée.

Steps (4.2.0) : Une quantification de la force (en équivalent Co.) que possède une unité.

Mode stratégique (Strat Mode) (5.5.0) : Le mode Strat permet aux unités de se déplacer plus rapidement, tout en sacrifiant la capacité de réagir rapidement aux actions ennemies.

Subordonné (Subordinate (9.0)) : Dans le contexte du jeu, subordonné fait référence à tous les QG et unités actuellement affectés et rattachés à un QG particulier.

T

Assaut tactique (Tactical Assault (TA) (5.1.2)) : Un TA est un GA mené aumaximum par une seule unité ou pile. Il ne s'agit pas d'un mode. Marquez les unités effectuant un TA pendant le Segment de Désignation des des Assauts Tactiques de la Phase de Combat.

Mode Tac (Tac Mode (Tac) (5.1.0) : Mode par défaut d'une unité lorsqu'elle n'est pas marquée par un marqueur de mode.

Légende des effets du terrain (Terrain Effect Charts (TEC)) : Résume les effets du terrain sur le mouvement, l'observation et le combat. Pour plus de commodité, la TEC apparaît à plusieurs reprises sur les tables d'aide aux joueurs, avec chaque table décrivant les données pertinentes requises pour montrer l'effet du terrain sur ces fonctions.

Important : les hexagones peuvent représenter plus d'un type de terrain. La quantité de chaque type de terrain dans un hexagone n'a aucune incidence sur le type de terrain utilisé.

a) Le joueur en défense (en GA et FS) choisit toujours le type de terrain utilisé lors de la résolution du combat.
b) Pour déterminer les coûts de mouvement lors de l'entrée ou de la sortie d'un hex, utilisez toujours le terrain de l'hex ou du côté d'hex qui nécessite la dépense de MP la plus élevée, sauf si la ou les unités en mouvement utilisent un mouvement routier Mech ou si une unité à pied se déplace le long d'une route.
c) Si un hexagone comporte un terrain marécage ou marais, utilisez toujours le terrain marécage/marais pour déterminer les modificateurs CS pour attaquer en dehors ou à l'intérieur de l'hexagone (13.6.1), même si le défenseur a choisi un type de terrain différent.

Points de transport (Truck Point (TP) (16.1.0)) : Unité de mesure utilisée pour représenter la capacité d'une armée à transporter du carburant, des munitions et des unités.

Remorqué (Towed) : Terme utilisé pour décrire les systèmes d'armes (principalement des unités d'artillerie) tirés

par des véhicules à roues (ou à chenilles) et des chevaux.

U

Diagramme de scission des unités (Unit Breakdown Chart (UBC) (18.0)) : Affiche la façon dont une unité peut se diviser en unités plus petites appelées unités de scisson ou Co. de scission

Modes des unités (Unit Mode (5.0)) : Toutes les unités doivent être dans l'un des 5 modes. Les modes d'unité affectent le mouvement des unités et leurs capacités de combat

Classe de mouvement des unités (Unit Movement Class (4.3.0)) : Trois classes de mouvement sont utilisées dans le système GOSS : mécanisé (Mech), à pied (leg) et statique.

Tableau de remplacement des unités (Unit Replacement Chart (URC) (22.0)) Récapitule le nombre de ReP nécessaires pour remplacer les pertes et reconstruire les unités. Le tableau indique également le nombre de points de recyclage reçus pour les pertes de steps des unités.

Tableau des types d'unités (Unit Type Chart (UTC) : Donne des exemples de chaque type d'unité, de valeur et de symbole utilisés sur les pions d'unités.

DR non modifié (Unmodified DR) : le DR original avant l'application de tout DRM.

Non observé (Unobserved (8.0 & 11.2.2)) : Terme utilisé pour décrire une mission FS menée sans unité d'observation qualifiée ou observation aérienne.

États-Unis (US) : Dans le contexte du jeu, terme utilisé pour décrire toutes les unités de l'armée de terre/air américaine et des nations alliées principalement équipées par les États-Unis.

V

Points de vue (Vantage Points (VP)) (8.0) : Représentent un terrain qui offre un avantage de hauteur significatif aux unités dans l'hexagone. Les VP affectent l'observation, la capacité de mission FS (11.2.4d) et les GAs (13.7.0).

Unités de type véhicule (Vehicular Type Units (Veh)) : Une unité avec des systèmes d'armes se déplaçant avec des véhicules ou par moyens hippomobiles.

Exemple : Artillerie, antichars, antiaériens tractés et automoteurs, les chars, les reconnaissances blindées et les QG sont tous des unités de type véhicule.

Salve (Volley (11.4.1)) : Incréments de huit points de mission FS ou moins qui nécessitent un 1d10 pour être résolus.

Z

Unité à zéro step (Zero Step Unit (Z-step) (4.1.3, 6.1.0 & 18.8.0)) : Les unités Z-step représentent des unités d'environ une demie Co.

Zone d'opérations (Zone of Operations (ZOP) (9.2.0)) : La zone située dans les limites d'un corps ou d'une armée forme une ZOP dans laquelle les unités et les formations d'un corps, d'une armée ou d'un groupe d'armées peuvent opérer.