

Hits et pertes de Pas (13.5 & 13.6)

Procédure générale

Après avoir pioché tous les marqueurs de combat pour un combat, totalisez le nombre de Hits pris par l'attaquant et le défenseur selon les situations listées sur les marqueurs et applicables à ce combat. Les Hits au défenseur sont assignés en premier, ensuite les Hits aux attaquants.

- **Ajustements des Hits** Si les unités en défense occupent un village, une ville ou une IP, ou un Hex de la Ligne Siegfried (si allemand), le défenseur doit ignorer 1 Hit. Les IP sont retirés si utilisés.
- Les défenseurs Dispersés, Non ravitaillés ou à court de carburant : l'attaquant ignore 1 Hit.
- Les défenseurs Isolés : l'attaquant ignore tous les Hits.
- **Hits au défenseur** Les unités en défense peuvent soit se replier d'un Hex pour satisfaire un Hit ou de deux Hexs et devenir dispersées pour satisfaire deux Hits. Tous les autres Hits doivent être satisfaits par la perte de Pas.
- **Hits à l'attaquant** Le premier Hit encaissé par les unités attaquantes doit être appliqué comme une perte de Pas. Jusqu'à deux Hits supplémentaires peuvent être satisfaits en dispersant tous les Hits à l'attaquant. Tous les autres Hits doivent être satisfaits par une perte de Pas.

Assigner les Hits aux unités en défense Alliées

Appliquez les Hits un à la fois en commençant par la première des priorités suivantes qui s'appliquent.

A. Si l'unité en défense s'est **déjà repliée de deux Hexs** dans ce combat, un Pas est perdu pour chaque Hit restant et pas encore appliqué.

B. Si les **Hits ≥ Pas** des unités en défense, **repliez d'un Hex**.

C. Si la perte de Pas peut amener une unité en défense à ne plus exercer de ZdC depuis l'Hex qu'elle occupe, **repliez d'un Hex**.

D. Calculez la chance de maintien de l'unité avec les facteurs suivants et ensuite effectuez une **Vérification de maintien** :

- + Valeur de maintien de l'Hex
- + Pas des unités en défense
- +2 Si tous les attaquants sont de l'autre côté d'une rivière
- 3 Si les unités en défense sont encerclées ou Hors communication
- +4 Si toutes les routes de repli amènent des pertes de Pas supplémentaires
- +2 Si les unités en défense se sont déjà repliées de un Hex

Vérification de maintien : lancez un dé ; si le **résultat ≤ Chance de Maintien de l'unité**, appliquez une perte de Pas ; autrement repliez de un Hex.

Assigner les Hits aux unités attaquantes Alliées

Premier Hit : Perte de Pas.

Deuxième Hit : Perte de Pas si l'attaquant ≥ 4 Pas autrement, dispersez les unités (attaquant < 4 Pas).

Troisième Hit : Si pas encore dispersés, dispersez les attaquants. Si dispersés, sans effet.

Quatrième Hit : Perte d'un second Pas si seulement un Pas est déjà perdu. Autrement, pas d'autres effets.

Appliquer les pertes de Pas (2 camps)

- **Perte de Pas Allemand** à l'unité de votre choix
- **Perte de Pas Allié** à la pile participante ayant le plus de Pas, sélectionnez l'unité avec le plus grand numéro ayant plusieurs Pas. Si aucune, alors celle de un Pas avec le plus grand numéro. Si des piles ont le même nombre de Pas, appliquez le critère de numéro de sélection pour toutes les unités de ces piles.

Général En devant assigner plus d'une Perte de Pas, toutes les unités doivent recevoir une perte de Pas avant qu'une unité en reçoive une seconde au cours du même combat. En attaquant depuis plusieurs Hexs, chaque pile doit assigner une perte de Pas avant qu'une pile n'en reçoive une seconde.

Repli & Avance (13.7 & 13.8)

Priorités de repli (2 camps)

Se replier à la première des situations qui s'applique :

1. Dans un Hex qui n'est pas dans une ZdC ennemie.
2. Dans un Hex occupé par une unité amie approvisionnée, dans une ZdC ennemie.
3. Dans un Hex inoccupé dans une ZdC ennemie, sous approvisionnement amie. Retirez un Pas à l'unité qui se replie.
4. Dans un Hex inoccupé dans une ZdC ennemie qu n'est pas sous approvisionnement ami ou dans un Hex en ZdC ennemi occupé par des unités amis non ravitaillées. Retirez un Pas à une unité qui se replie.

Dans les limites des priorités ci-dessus, se replier dans n'importe quel Terrain. Cependant, se replier pour traverser une rivière sans pont ou un Hex de forêt sans une route n'est possible **uniquement** si il n'y a pas d'autres Hex valables.

Direction de repli Allié

Si il y a le choix de plus d'un Hex, entrez dans un Hex de village ou de ville. Si il n'y en a pas, entrez dans l'Hex de la direction du repli. Si ce n'est pas possible, entrez dans l'Hex le plus proche de celui de la direction du repli, ensuite le plus à l'Ouest.

Avance Allemande après combat

Si l'Hex attaqué est vide et que les attaquants ne sont pas dispersés, alors avancez dans l'Hex attaqué si permis, indépendamment des ZdC ennemies.

Avance Alliée après combat

Vérifiez les unités une à la fois dans l'ordre numérique pour avancer. Lancez le dé et consultez la Table ci-dessous. Si le résultat tombe dans les portées, l'unité avance.

Nombre d'unités qui ont déjà avancé dans l'Hex

Itinéraire de progression	0	1	2
Route de progression prioritaire ou Hex PV	Avancez	1-7	Non
Route de progression secondaire ou Village	1-8	1-4	Non
Autres itinéraires	1-3	Non	Non

Restrictions à la progression Allié

- Avancez dans un Hex encerclé ou en danger d'encerclément seulement si l'Hex a une valeur de maintien ≥1.
- Pas d'avance si cela crée ou élargi une brèche dans les lignes Alliées à moins que cela ne soit un Hex de PV.
- Une unité seule sans ZdC ne fait pas de vérification pour avancer. Deux ou trois unités empilées ensemble sans ZdC vérifient l'avance (comme si c'était une unité).
- Une unité mécanisée avançant d'un second Hex dévient du cheminement de repli pour suivre la route prioritaire ou secondaire, si elle le peut. Autrement vérifiez pour avancer sur le chemin de repli.

Avance de deux Hexs (13.81)

Les unités mécanisées attaquantes peuvent avancer de deux Hexs si le défenseur fait un repli de deux Hexs (13.75) ou a été éliminé. Le **premier** doit être l'Hex laissé vacant, l'unité doit s'arrêter si elle doit traverser une rivière sans pont. Le **second** peut être n'importe quel Hex **mais** en déviant du chemin de repli une unité ne peut pas quitter un Hex sous contrôle ennemi pour un autre, ne peut pas traverser une rivière sans pont, ne peut pas entrer dans un Hex de forêt à moins que ce ne soit par une route.



Événements – Ordres et > Spécial

Force aérienne

- **Ravitaillement aérien** Retirez un marqueur *Non ravitaillé* ou *Isolé* d'une unité Alliée ou d'une pile et à toutes les unités Alliées adjacentes à cette pile – Les unités sont immédiatement approvisionnées. Sélectionnez l'unité / la pile avec la plus grande Puissance de combat. En cas d'égalité sélectionnez une unité isolée, ensuite la pile avec l'unité dont le numéro est le plus bas.
- **Mitrailage au sol** S'il n'y a pas d'unités Alliées éligibles pour un ravitaillement aérien, défaussez de votre main la carte avec la plus grande Valeur de commandement (A votre choix en cas d'égalité). Placez la carte Alliée *Force aérienne* dans votre main où elle comptera dans les limites de votre main. Vous ne pouvez pas vous débarrasser des cartes Alliées *Force aérienne* jusqu'à ce que votre pioche soit épuisée et les cartes Alliées *Force aérienne* restent dans votre main. Ensuite, défaussez les cartes *Force aérienne* pour les mettre dans la pioche des Alliés. La dernière impulsion Alliée de la journée peut maintenant avoir lieu.

> **Alliés vigilants Ce jour seulement** Traitez tous les marqueurs de combat piochés qui listent une date comme "Aucune effet"

Barrage d'artillerie Défaussez une carte de Division de votre main. Pas d'effet si vous n'avez pas de carte de Division dans votre main.

> **Trouée dans les nuages Ce jour seulement** Pendant tous les combats, une carte piochée pour une Tactique de combat Alliée qui ne s'applique pas au combat ou qui n'apporte pas un résultat bénéfique tangible pour les Alliés est censé être à la place la Tactique de combat *Force aérienne*.

Génie Effectuez l'une des tâches suivante dans l'ordre de priorité :

- 1) Remplacez un Obstacle routier dans un Hex de PV ou sur une ligne d'approvisionnement par une unité de Réserve Alliée selon 15.4.
 - Si il y a plus d'un Obstacle sur la carte, remplacez le marqueur dans l'Hex ayant la plus haute Valeur de maintien. En cas d'égalité, le plus à l'Ouest, ensuite le plus au Nord.
 - Si une unité de Réserve est placée, l'Événement Génie est terminé.
 - Si il n'y a pas d'Obstacle ou qu'aucune unité de Réserve ne peut être placée, passez à la **Priorité 2**.
- 2) Placez un marqueur d'Obstacle sur une position d'Hex de route avec une valeur de maintien ≥ 3 , dans les deux Hexs d'une unité Allemande approvisionnée, en communication Alliée et Allemande et non adjacente à une unité Alliée.
 - Si il y en a plus d'un, dans l'Hex avec la valeur de maintien la plus haute, ensuite le plus à l'Ouest, ensuite le plus au Nord.
 - **16 23-29** Si aucun Obstacle ne peut être placé, passez à la **Priorité 4**.
 - **17-22** Si aucun Obstacle ne peut être placé, passez à la **Priorité 3**.
- 3) Placez un marqueur de *Pont détruit* sur un bord d'Hex de pont occupé par les Allemands si une ligne d'approvisionnement Alliée peut être tracée vers les autres Hexs bordant le pont.
 - Si il y en a plus d'un, détruisez un pont dans l'Hex ayant la plus haute valeur de maintien, ensuite le plus à l'Ouest.
- 4) Placez une IP sur une unité Alliée empilée approvisionnée, ni dans un village ou une ville et adjacente à la plus grande Puissance Allemande. Si il y en a plus d'une, la plus à l'Ouest.

Plans Allemands interceptés Défaussez la carte du dessus de votre pioche. Si elle est vide, défaussez une carte au hasard de votre main.

> **Sol Gelé Ce jour seulement** Ajustez le coût des mouvements pour les unités mécanisées pour les deux camps pour entrer sur les Terrains suivants :

- Clair et accidenté : 1 PM / Bois : 2 PM / Forêt / 3 PM

Donner l'alarme Déployez une unité Alliée (de n'importe quelle formation) de la case des unités de Réserve, si il y en a plus d'une, celle avec e numéro d'unité le plus bas. Si il n'y en a pas de disponible, déployez celle du calendrier du jour prochain ayant le plus petit numéro.

Récupération Retirez les marqueurs *Dispersé* de toutes les unités

> **Patton en mouvement** Accélérez l'arrivée du III^{ème} Corps. Déplacez les unités du III^{ème} Corps de la case du 22 Décembre à celle du 21 Décembre. Ajoutez les 3 cartes du III^{ème} Corps à la pioche des Ordres Alliés pour le 21 Décembre.

Bataillon de chars Retirez un Pas d'une unité d'infanterie Allemande seule dans un Hex sans IP, pas dans un village et **adjacente** mais pas de l'autre côté d'une rivière à une unité Alliée à pleine Puissance (à votre choix si il y en a plus d'une).

Repli Bougez une unité / pile Alliée encerclée (10.3) dans un Hex de non PV pour un Hex adjacent depuis lequel elle peut tracer une ligne de communication, indépendamment de ZdC ennemies. Si il y a plus d'un Hex disponible, allez sur un Hex occupé par un ami, ensuite sur un Hex le plus près d'une direction de repli. Si il y a plus d'une unité éligible, bougez l'unité / pile avec le plus de Pas, ensuite la plus à l'Est.

Tactiques de combat via les cartes Action & Ordre

Force aérienne et Artillerie

Cette Aide énumère les faces de certains marqueurs de combat piochés pour résoudre les combats.

Assaut coordonné Attaquant seulement Toutes les unités amies adjacentes à l'unité ennemie participent à l'attaque, même si elles ne sont pas activées.

Sortir du merdier Défenseur seulement

16-18 Avant de résoudre le combat, si les chances sont $\geq 3:1$, effectuez un jet de dé de contrôle de maintien Allié. Si le résultat indique un Repli, repliez la pile de défense de deux Hexs, en accord avec les règles de repli, mais ne pas mettre de marqueur *Dispersé*. L'attaque est considérée résolue, les attaquants peuvent avancer après combat. Si le résultat indique le maintien, résoudre le combat normalement. Ne pas résoudre si le défenseur est Hors communication ou si les chances de combat sont $< 3:1$

19+ Si la pile en défense à au moins 3 Pas et n'est pas encerclée (10.3), retirez l'unité avec le plus grand nombre avant de faire le combat et placez la sur une position vide la plus proche sous approvisionnement Allié et pas à proximité (selon 10.3) d'une unité Allemande, autrement, cette Tactique n'est pas résolue.

Artillerie du corps Fonctionne comme la Tactique de combat *Artillerie* et piochez une seconde carte d'Ordre pour ajouter potentiellement une Tactique supplémentaire.

Génie

- **Défenseur** Placez un marqueur *IP* sur les unités en défense. Ne pas en placer si en défense dans un village ou une ville, ou si un marqueur *IP* est déjà présent, ou si l'attaquant joue la Tactique de combat *Génie au combat* pour ce combat.
- **Attaquant** Ajoutez un à la Puissance de combat de l'attaquant. En plus, retirez un marqueur *IP* de l'Hex du défenseur avant de résoudre le combat. Le défenseur ne peut pas jouer des Tactiques de combat pour construire une *IP* pour ce combat. Défaussez les Tactiques de combat Alliés demandant le placement d'une *IP*.

Renforcer la bataille Sélectionnez une pile active ou inactive qui n'a pas encore bougé pendant cette activation et qui pourrait rejoindre le combat en un simple mouvement pour y participer. Si en défense, l'unité / pile se déplace dans l'Hex avec les unités en défenses. Si attaquants, l'unité / pile bouge sur l'Hex adjacent à l'Hex attaqué (si elle n'y est pas déjà) obéir aux limites d'empilement.

- Pour les Alliés, sélectionnez l'unité / pile avec le plus petit numéro, si il y en a plus d'une. Préserver la Ligne et protéger les Hexs de PV sont prioritaires au Renforcement.

Écran de protection Défenseur seulement Réduire de deux le nombre de marqueurs de combat autorisés à piocher.

Bataillon de chars Ajoutez un à la Puissance de combat Alliée ; remplit les exigences de Blindés si les unités Alliées au combat ne possèdent pas déjà de Blindés.