Bataillon Combat Series (BCS)

Règles de la série
v2.0

Table des matières

1.0 LES BASES....1
1.1 LES UNITÉS....2
1.2 CONCEPTS ESSENTIELS....3
1.3 FORMATIONS....4
1.4 RAYON DE COMMANDEMENT (RC)....5
1.5 SUPPORT....5
1.6 ÉVÉNEMENTS DE TIR....6
1.7 DÉFENSE PRÉPARÉE (DEF PREP OU DP)....7
1.8 FATIGUE....7
1.9 CHEMIN SÛR....8
1.10 BROUILLARD DE GUERRE....9
2.0 SÉQUENCE DE JEU....9
2.1 RENFORTS....9
2.2 REMPLACEMENTS (REPLS)....10
2.3 ASSIGNATION....10
2.4 ORDRES [OPTIONNEL]....10
2.5 ACTIVATIONS....11
3.0 SÉQUENCE D'ACTIVATION DE FORMATION....12
3.1 ROUTE PRINCIPALE DE RAVITAILLEMENT (RPR)....13
3.2 SNAFU....14
3.3 OBJECTIFS (OBJ)....15
3.4 ACTIVITÉS....17
3.5 NETTOYAGE....17
3.6 ISOLEMENT....17
3.7 FATIGUE & RETOURNEMENT SUR ÉCHEC....17
4.0 MOUVEMENT....18
4.1 EFFETS DU TERRAIN....19
4.2 EMPILEMENT....19
4.3 ZONES DE CONTRÔLE (ZDC)....19
4.4 ENGAGEMENTS STOPPANT....19
4.5 ZONES D'ENGAGEMENT....21
4.6 ÉCRAN....21
4.7 QG ET TRAINS DE COMBAT....21
4.8 RETRAITES VOLONTAIRES....23
4.9 [OPTIONNEL] MOUVEMENT RÉALISTE....23
5.0 COMBAT....23
5.1 ATTAQUES DE CHOC ET RÉGULIÈRES....24
5.2 ENGAGEMENTS....25
5.3 ATTAQUE PAR TIR....27
5.4 BARRAGE....27
5.5 RETRAITES....29
5.6 AVANCE APRÈS COMBAT....30
6.0 SITUATIONS SPÉCIALES....30
6.1 COMBAT URBAIN....30
6.2 DESTRUCTION DE FORMATIONS....31
6.3 ATTAQUE DEPUIS LE HORS-CARTE....32
6.4 FATIGUE PLANNIFIEE (OPTIONNEL)....32
6.5 VB DE CONFRONTATION CONTRE SUPPORTS ROUGES (OPTIONNEL)....33
GLOSSAIRE....34

Introduction

La *Bataillon Combat Series (BCS)* est une simulation de la guerre à l'échelle grand-tactique allant de l'avènement des armées mécanisées de la fin de la première guerre mondiale au présent.

Elle a été créée pour montrer qu'il existe un niveau de guerre avec sa propre nature et ses comportements distincts **entre** les niveaux tactiques et opérationnels. Ce n'est ni une version à plus grande échelle de l'un, ni une version à plus petite échelle de l'autre.

BCS tente d'atteindre le meilleur équilibre entre la précision de la simulation et la jouabilité sans compromettre excessivement ces éléments.

Amusez-vous bien et merci !

Dean

****

Conception *: Dean Essig*
Rédaction originale v2.0 *: Herman Wu, Lionel Martinez*

Version française vf 2.0.2 - (NdT : note du traducteur)
Traduction et mise en page : Noël Haubry
Relecture : Florent - « Ank » (pseudo Strategikon)
Mise en page améliorée : Jean Philippe Rigaud, Edmond de Seroux

1.0 LES BASES

1.0a Echelle. La plupart des unités sont des Bataillons. Un hex va de 1 à 2km, selon les besoins du jeu. Un tour représente un jour d'activités réelles. Les règles du jeu indiqueront quelle est l'échelle exacte du terrain et des unités. Notez qu'il n'y a pas de concept de « Matin » et « Après-Midi » associé aux Activations « Initiales » et « Secondaires ».

1.0b Les Règles de la Série. Chaque jeu *BCS* contient un Livret de règles de la Série et un Livret de règles du Jeu. Les Règles de la Série contiennent les règles applicables à *tous* les jeux de la série. Le livret de règle concentre toutes les règles de la série en un format qui

suit autant que possible la séquence de jeu. Il inclut aussi l'index principal de la série. Deux caractères spéciaux sont utilisés :

◊ Le Losange est une liste à puces, mais pas une liste de conditions ou de restrictions particulières comme c'est le cas pour la Coche.

✔ La Coche indique une liste de conditions ou de restrictions

1.0c Les Règles du Jeu. Les Règles du Jeu donnent les détails nécessaires à un jeu particulier, incluant les règles spéciales, les scénarios et les informations de mise en place. Lorsque les Règles de la Série et les Règles du Jeu se contredisent, les Règles du Jeu **y compris** les scénarios et les instructions de mise en place sont prioritaires.

1.0d Le Livret de Support. Le Livret de Support contient les principales notes du concepteur, les grands exemples de jeu, et les commentaires plus détaillés inclus au départ dans les règles de la série, ainsi que les Tables et Tableaux qui ne sont nécessaires qu'à de plus rares occasions.

1.0e La Carte. Une ligne sur cinq est numérotée, mais la numérotation prend tous les hexs en compte. Ainsi, B21.32 est dans la colonne du 21e hex, deux hexs au-dessus de la ligne .30 sur la carte B. Seuls les hexs avec au moins la moitié de leur surface visible sont jouables. Les unités ne peuvent pas faire de mouvement hors-carte. Retraiter hors-carte est autorisé (5.5h). Le joueur peut garder ses Renforts hors-carte jusqu'à ce qu'il choisisse de les faire entrer.

1.0f Notes sur la Mise en Place. Les Règles du Jeu contiennent les informations des divers scénarios. Sauf amendement dans les Règles du Jeu, appliquez toujours ce qui suit :

◊ « w/i » signifie toujours sur ou dans un rayon de X hexs.

◊ Les unités peuvent se placer n'importe-où dans la zone indiquée, **y compris** sur ses limites, tant qu'aucune unité ne commence dans un hex où elle ne pourrait pas entrer pendant un mouvement.

◊ Les unités peuvent se placer sur n'importe quelle face, en respectant les limitations du terrain.

◊ Si un nombre est indiqué entre crochets, comme [3], c'est le nombre de Pas disponibles de l'unité. Si aucune valeur n'est indiquée, l'unité commence à pleine puissance.

◊ Si une unité est indiqué comme « Support », vous pouvez la placer près du QG ou hors-carte, au choix et donner au QG le marqueur de Support approprié. Les unités ne commencent en Support que si elles sont indiquées en tant que telles dans la mise en place.

1.0g Le Premier Tour. Modifiez les premières phases de chaque scénario :

◊ Le scénario indique le Premier Joueur du premier tour et peut indiquer d'autres fois où le Premier Joueur est désigné. À tous les autres tours, faites un jet de dés normal pour déterminer le Premier Joueur.

◊ La Météo peut être prédéterminée.

◊ Faites normalement les jets pour la Météo et les Points Aériens s'ils ne sont pas prédéterminés par le scénario.

◊ Ne faites pas de jet pour les Points de Remplacement.

◊ Il n'y a pas de Phase d'Assignation.

◊ Les Ordres (optionnel) peuvent être librement assignés au premier tour, sauf que toute Formation indiquée en Défense Préparée dans la mise en place doit y rester au moins jusqu'au Tour Deux.

◊ Une Formation avec la mention « Terminé » dans la mise en place **ne peut pas** s'Activer pendant le premier tour. Mettez de côté son marqueur d'Activation de Formation jusqu'au prochain tour.

◊ Une Formation indiquée comme « Utilisée » dans la mise en place **doit** tenter une Seconde Activation pendant le premier tour.

1.1 LES UNITÉS

Les unités sont les pions qui ne sont pas des marqueurs (ex : marqueurs de Points d'Artillerie ou Aériens). Les QG, les Trains de Combat et les unités de Support sont considérés comme des unités, bien qu'ils aient des conditions et représentations différentes d'une unité d'infanterie standard par exemple.

Important : le *tableau de capacités des unités* donne une liste des fonctions disponibles pour chaque type d'unité.

1.1a Valeurs des unités.

◊ **Flèche d'Assaut :** ce symbole est utilisé pour identifier les unités avec une capacité d'Attaque. Seule une unité Capable d'Attaquer peut être « l'unité d'Attaque » pour une Attaque *régulière.*

◊ **Capacité de Mouvement :** la Capacité de Mouvement ou CM donne le nombre maximum de Points de Mouvement (PM) disponibles.

◊ **Classe de Mouvement (Classe CM) :** la couleur du nombre indique la Classe de Mouvement de l'unité sur sa face visible. Une CM Rouge est Tactique, une CM noire est Camion, et une CM blanche est Piéton.

Note de Conception : ceci est identique aux prédécesseurs *OCS*, sauf que « Tactique » a remplacé « Chenille » car les voitures blindées sont incluses.

◊ **Valeur Blindée & Portée :** Donnée par véhicule et canon. Les véhicules n'ont qu'un seul nombre. La portée est d'un hex si aucune valeur n'est imprimée.

◊ **Valeur d'Action :** Une valeur allant de 0 à 5 (la meilleure) représentant le leadership, l'entraînement, le moral et d'autres qualités de l'unité.

1.1b Pas. Les « Pas » mesurent la résistance d'une unité, c'est le nombre de pertes qu'une unité peut absorber en continuant d'agir. Les unités sont évaluées par leur taille et leur organisation.

◊ La valeur des Pas imprimée sur une unité est sa pleine puissance. Une unité ne peut jamais avoir plus de Pas que cette valeur. Toute unité sans marqueur de Pertes de Pas est supposée être à pleine puissance.

◊ Placez un marqueur de Pas de Perte sous une unité qui a subie des pertes, le nombre ayant la même orientation que l'unité indiquant le nombre de Pas **restants**.

◊ Pivotez et/ou retournez le marqueur au besoin pour indiquer le nombre de Pas de l'unité lorsque des pertes ou des reconstructions ont lieu.

◊ Il n'y a pas d'autre effet causé par la perte de Pas que l'éventuelle élimination de l'unité.

1.1c Faces des unités. la plupart des unités sont imprimées sur deux faces. L'élément différentiateur est la Capacité de Mouvement. La face avec la CM la plus basse est appelée la *face Déployée*. Celle avec la CM la plus haute est la *face Mouvement*.

Si une unité n'a qu'une seule face, elle est représentée avec sa *face Mouvement.*

La face imprimée sur le recto du pion est celle qui sera le plus souvent utilisée par l'unité.

Important : c'est la face du pion qui est visible qui définit les capacités de l'unité. Voir le *tableau de capacité des unités.*

Note de Conception : vous serez nombreux à noter la similarité entre le concept de « face » ici et celui du « Mode » dans *OCS*. Ce que j'ai fait ici est un peu plus vague que la structure du *Mode* dans *OCS* et je voulais que la face soit différente en fonction du type de l'unité, dont certaines ne sont pas vraiment un « mode » en tant que tel. Donc, utiliser la « face visible » permet de faire le boulot sans fioritures.

1.1d Unités Non-Préparées. Une unité Non-Préparée est une unité qui n'est pas Capable d'Attaquer et n'a pas de VB visible sur le moment.

Une unité Non-Préparée :

◊ n'a pas de ZOC.

◊ ne peut pas Attaquer ou Assister.

◊ ne peut pas utiliser les effets de la Défense Préparée.

◊ ne peut pas utiliser de Support.

◊ ne peut pas sauter sur les QG ou Trains de Combat.

◊ ne peut pas entrer dans une Zone Ecran ennemie ou dans un Hex de Victoire sous contrôle ennemi.

◊ peut observer pour un Barrage.

◊ compte comme seconde unité du défenseur.

1.1e Types des Unités.

Unités Intrinsèques. Ce sont les unités avec une « Affiliation de Formation » à droite de leur Symbole d'Unité et (dans tous les jeux sauf **Last Blitzkrieg** et **Baptism by Fire**) ~~ont~~ une barre colorée sur leur pion. Elles appartiennent uniquement à cette Formation.

Unités Indépendantes. Ces unités n'ont pas de désignation à droite de leur Symbole d'Unité, ni de barre colorée. Elles peuvent être :

◊ Assignées à n'importe quelle Formation (où elles agiront comme des unités Intrinsèques).

◊ laissées Non-Assignées

◊ prises à une Formation et assignées à une autre, comme le joueur le désire.

Quartiers Généraux (QG). Les QG représentent le centre de contrôle et de commandement d'une Formation.

Trains de combat. Les Trains de Combat sont les éléments logistiques avancés des Formations.

Artillerie. L'artillerie est représentée de façon abstraite par des Points d'Artillerie. Les Points d'Artillerie peuvent être Intrinsèques (ceux imprimés sur le pion QG) ou représentés par des marqueurs Points d'Artillerie qui peuvent être assignés aux QG au choix des joueurs.

Infanterie. Toute unité sans Valeur Blindée (VB) imprimée est de *l'infanterie* en ce qui concerne le DRM de combat sur la *Table de Combat.*

Unité double. Une unité qui est Capable d'Attaquer **et** qui a une Valeur Blindée.

Unités à Valeur Blindée (VB) : Une unité à VB est une unité avec une *Valeur Blindée.*

Variations des unités VB ou Doubles.

◊ **Support.** Ce sont des unités VB dispersées en petits groupes parmi les unités non-VB de la Formation pour les renforcer. Les unités de Support ne sont pas de « vraies » unités car elles n'ont pas de position spécifique sur la carte.

◊ **Unités VB Rouges.** Toute unité VB avec une VB rouge sur la face visible. Ces unités sont plus capables d'actions offensives que les autres variétés d'unités VB. Elles peuvent donner un DRM sur la *Table de Combat* en attaque ou en défense à d'autres unités lorsqu'elles sont en Support.

◊ **Unités VB Limitées.** Toute unité VB avec un « contour » autour de sa VB. Ces unités sont de nature plus défensive que les unités VB Rouges. Les unités VB Limitées subissent une pénalité sur la *Table d'Engagement* lorsqu'elles sont le Tireur. Elles peuvent donner un DRM sur la *Table de Combat* en défense (mais pas en attaque) à d'autres unités lorsqu'elles sont en Support.

◊ **Unités VB de Confrontation (Longue Distance ?).** Toute unité avec une VB noire. Ces unités sont plutôt défensives (comme les VB Limitées), mais ont uniquement des portées longues et une capacité à être camouflées. Elles peuvent donner un DRM sur la *Table de Combat* en défense (mais pas en attaque) à d'autres unités lorsqu'elles sont en Support, mais ont aussi un DRM sur la *Table d'Engagement*. Elles sont plus difficiles à toucher sur la *Table de Barrage*. Contrairement aux autres unités de Support, les Unités de Confrontation en Support nécessitent un Engagement d'Arrêt lorsque des unités VB ennemies entrent dans la ZDC de leur Hôte.

◊ **Unités VB Légères.** Toute unité avec une VB blanche. Ces unités sont de nature plus défensive que les unités VB Rouges et sont équipées d'armes de petit calibre (comme des mitrailleuses) montées sur des véhicules. Elles **ne peuvent pas** initier des Engagements en tant que Tireur. Lorsqu'elles sont en Support, les unités VB Légères agissent exactement comme des unités VB Limitées.

◊ **Unités Dures.** Elles ont un symbole d'unité sur fond jaune, basé sur les véhicules utilisés. Les blindés à tourelles ouvertes ou l'infanterie mécanisée de la 2ème G.M. ne sont *pas* des unités dures.

Unités VB de Percée. Toute unité VB avec une désignation de « Percée » sur son symbole d'unité. Ces unités ont des véhicules lourdement blindés conçus pour pénétrer de puissantes positions défensives. Ces unités sont toujours qualifiées pour faire une Attaque de Choc.

1.1f Reconnaissance. Toute unité avec la « barre de cavalerie » dans son symbole d'unité ou désignée comme « Reconnaissance » dans les règles spécifiques du jeu peut utiliser les capacités spéciales accordées aux unités de Reconnaissance en 3.3f, 3.3g et 4.6.

1.1g Unités Non-Reconstructibles. Toute unité avec un rond jaune sous sa Valeur d'Action **ne peut pas** recevoir de Points de Remplacement. Si elle est détruite, une telle unité ne peut pas revenir en jeu.

1.1h Unités Statiques. Ces unités défendent leur position, mais c'est tout. Les règles normales s'appliquent aux unités Statiques en fonction des valeurs sur le pion. Si elles sont Indépendantes, elles ne peuvent pas être Assignées, donc elles ne peuvent pas utiliser les Supports ou Observer pour un Barrage.

1.2 CONCEPTS ESSENTIELS

1.2a Déroulement du Jeu. En général, les tours de jeu *BCS* se déroulent comme indiqué plus bas (cette description générale n'est pas prioritaire sur les descriptions plus détaillées des règles en question).

a) Renforts. Un joueur (peu importe lequel) fait un jet pour la Météo, puis chaque joueur fait un jet pour déterminer les Points Aériens et de Remplacement (Repl) qu'il reçoit. Les deux joueurs récupèrent simultanément les renforts indiqués par *l'Ordre d'Arrivée*.

Ils sont placés pour l'arrivée à ce tour, selon leur position d'entrée et leur type d'unité.

Les Repls sont utilisés pour reconstruire les pertes. Cela peut être sur la carte (pour une unité ayant perdu **certains** de ses pas), pour les Renforts arrivant sur l'Ordre d'Arrivée, ou dans la Pile des Morts (pour une unité qui a perdu **tous** ses pas). Chaque Repl peut reconstruire un pas—une unité dans la Pile des Morts dont un pas est reconstruit « revient à la vie » et retourne sur la carte où elle peut continuer à réparer les pas perdus.

Les Points Aériens obtenus par le joueur sont gardés dans une réserve pour le tour entier (chacun pouvant être utilisé une seule fois). Tous les Points Aériens inutilisés sont perdus. Ils peuvent être utilisés lors de n'importe quelle Activation du tour, comme le joueur le désire.

b) Assignations. Les unités Indépendantes et les Points d'Artillerie peuvent être Assignés ou Désassignés pendant la Phase d'Assignation. Il est aussi possible de réassigner les Points d'Artillerie déjà assignés, en les désassignant pendant ce tour, puis en les assignant ailleurs au tour suivant.

Egalement, en Phase d'Assignation, le joueur décide de disperser des unités VB en Support de la Formation ou, à l'inverse, de concentrer les unités actuellement en Support pour qu'elles redeviennent de « vraies » unités.

c) Ordres. S'ils sont utilisés, les Ordres sont donnés aux Formations pour les mouvements des QG planifiés ce tour, pour établir une Défense Préparée, et récupérer de la Fatigue.

d) Détermination du Premier Joueur. Déterminez le Premier Joueur de ce tour s'il est indiqué dans le scénario (pour le Tour 1 uniquement) ou par jet de dés entre les camps (à tous les autres tours). Ceci déterminera le joueur qui agira en premier. Ce joueur choisira une Formation pour faire une « Activation ». Chaque Formation peut en général faire une Activation par tour. C'est à ce moment que se dérouleront toutes les actions que le joueur veut effectuer avec la Formation. Ceci inclus une éventuelle « Seconde Activation » pour agir encore plus. Notez qu'une Formation qui fait son Activation Initiale puis Secondaire le fait dans le cadre de **l'Activation** que cette Formation peut faire. Les joueurs *alternent* les Activations jusqu'à avoir Activé toutes les Formations en jeu (ou tenté de le faire et échoué).

e) Activations. À chaque fois que c'est le tour du joueur dans l'alternance, il peut choisir l'une de ses Formations disponibles pour tenter de l'Activer. Il peut y avoir un moment à la fin du tour de jeu où toutes les Formations d'un camp sont « Terminées » et que l'autre camp continue seul à Activer ses Formations. À chaque tour, toutes les Formations disponibles pour l'Activation doivent être Activées.

« L'alternance des Activations » est au cœur du système de jeu.

La procédure d'Activation est linéaire : déterminez le SNAFU (comment l'Activation sera « efficace »), placez des marqueurs OBJ (là où la Formation à l'intention de combattre), bougez et combattez avec les unités de la Formation, vérifiez si la Fatigue augmente, et faites éventuellement un jet pour voir si la Formation obtient une Seconde Activation.

Si c'est le cas, répétez ce qui précède (en commençant par le SNAFU), les unités de la Formation bougent et combattent à nouveau, puis vérifiez si la Fatigue augmente encore. À ce moment, la Formation sera « Terminée » et la main passe à l'ennemi pour sa prochaine Activation.

Si vous échouez à obtenir une Seconde Activation, aucune des activités du paragraphe précédent n'a lieu, à la place, marquez votre QG comme étant « Terminé » puis la main passe simplement à l'adversaire.

Pendant une Activation, utilisez les outils de votre boîte à outils pour endommager l'ennemi et essayer d'atteindre les objectifs dont vous avez besoin pour gagner. Certaines unités peuvent faire certaines choses, tandis que d'autres ne le peuvent pas (voir le *Tableau de Capacités des Unités* pour déterminer lesquelles). En même temps, bien qu'une unité donnée **puisse** faire des Attaques Régulières, des Attaques de Choc, Assister, Engager, faire des Tirs, ou observer pour des Barrages… seules certaines d'entre elles seront les plus efficaces à certains usages en fonction du moment (voir la note de jeu concernant l'intégration Combat-Type pour plus de détails). Savoir quel bon outil utiliser dans diverses situations viendra avec l'expérience.

f) Fin du Tour de Jeu. Lorsque toutes les Activations sont terminées, retournez ou réorientez tous les QG sur leur face Inutilisé. Avancez le marqueur de Tour et commencez un nouveau tour.

1.2b Les Règles Essentielles. Les règles de base *BCS* qui suivent doivent être connues et comprises pour être capable de faire fonctionner le jeu à tout moment au cours d'un tour. Elles peuvent difficilement être intégrées à une quelconque section majeure de règles car leur compréhension est nécessaire à plusieurs endroits de la séquence de jeu.

Elles sont expliquées plus en détail dans les sections 1.3 à 1.9. Elles peuvent être lues pour les détails lorsque vous serez prêt. Voici une description de ce que fait chaque règle pour établir une compréhension fondamentale.

1.2c Rayon de Commandement (RC). Le Rayon de Commandement limite la distance à laquelle les Unités peuvent s'éloigner du QG de la Formation et où certaines fonctions peuvent être effectuées (1.4).

1.2d Support. Le Support est la distribution de petites quantités d'armement VB parmi l'infanterie de la Formation pour renforcer leur attaque ou leur défense. Le Support permet aussi des DRM sur plusieurs tables et peu~~vent~~ interdire certaines actions des Unités VB (1.5).

1.2e Événements de Tir. Les Événements de Tir restreignent l'utilisation de certaines actions par une Unité dans une Phase d'Activité (1.6).

1.2f Défense Préparée (Def Prep ou DP). La Défense Préparée montre les travaux défensifs et les préréglages de Support de Tir d'une Formation. La Défense Préparée donne certains DRM, affecte les retraites, diminue les pertes de Barrage et peut réduire le résultat SNAFU global d'une Formation (1.7).

1.2g Fatigue. La Fatigue est une mesure relative de l'épuisement/délabrement d'une Formation et des effets du combat (1.8).

1.2h Chemin Sûr. Un Chemin Sûr autorise une liberté de mouvement (inférieure à l'échelle du jeu) entre une Unité et son QG. Une Unité sans Chemin Sûr peut ne pas être capable de faire certaines fonctions et peut être isolée de son QG (1.9).

1.2i STOPPÉ et FINI. Les Unités qui STOPPENT sont généralement incapables de bouger plus loin. Les unités qui ont FINI ont terminé leur partie de leur Activation de Formation et peuvent encore faire quelques actions (et sont également STOPPÉES). Ce sont les niveaux d'exécution d'une Unité pendant une Activation. Chacun signifiant que certaines actions ne sont plus possibles, bien que l'Unité puisse en faire d'autres spécifiquement. Voir le *Tableau* STOPPÉ/FINI pour un résumé complet des effets, ainsi que 3.4e et après.

1.3 FORMATIONS

Les « Formations » sont des regroupements militaires contenant des unités spécifiques (intrinsèques) ainsi que leur propre QG et Train de Combat.

Les Formations sont le bloc fonctionnel des Unités dans le jeu. La Séquence de Jeu principale gravite autour des activités d'une Formation à la fois, en alternant entre les deux camps.

Les Unités d'une Formation (sous couvert d'autres conditions) partagent leurs Unités de Support communes, le Niveau de Fatigue, la Route Principale de Ravitaillement, les effets du résultat SNAFU, le total de Points d'Artillerie, le statut Défense Préparée, les Ordres, les marqueurs OBJ et le Rayon de Commandement du QG.

1.3a Taille des Formations. La taille des Formations varie d'un jeu à l'autre. Elles peuvent être des Divisions dans un jeu ou des Brigades dans un autre. Les Task Forces spécifiques ou *Kampfgruppen* (KG) de diverses tailles peuvent exister dans chacun de ces formats.

1.3b Unités Intrinsèques vs. Assignées. Les Unités Intrinsèques sont celles avec une assignation **imprimée** à droite de leur symbole d'Unité.

Les Formations ne peuvent jamais assigner d'Unités Intrinsèques à une autre Formation. Les Unités Indépendantes et les marqueurs de Points d'Artillerie peuvent être réassignés entre les Formations comme le joueur le désire, en respectant les Règles d'Assignation.

En dehors de la possibilité d'une réaffectation ultérieure, une Unité Indépendante Assignée ou un Point d'Artillerie Assigné est traité exactement comme la partie Intrinsèque de sa Formation actuelle.

1.3c Blobs. Une Formation a une zone d'opérations définie appelée « Blob », qui peut être violée par d'autres Formations amies, entraînant une réduction d'efficacité lorsque deux Formations ou plus sont Mélangées (3.2d).

Le Blob d'une Formation est une forme définie sur la carte par ses Unités périphériques. Ignorez les Trains de Combat, les Unités Non-Commandées, les Unités Non-Assignées, les Renforts et les Potes pour la détermination du Blob.

1.4 RAYON DE COMMANDEMENT (RC)

Le « Rayon de Commandement » est une abstraction qui empêche les Unités d'une Formation d'errer trop loin de leur QG de Formation, pour permettre à la Formation d'être efficace sous le contrôle et commandement du QG.

1.4a Le Rayon de Commandement de chaque QG est imprimé sur le pion. Le Rayon de Commandement est la distance maximale à laquelle les Unités peuvent se trouver de leur QG de Formation et agir normalement. Au-delà de cette distance, des pénalités et des restrictions s'appliquent.

Important : le placement des marqueurs OBJ n'est pas affecté par le Rayon de Commandement.

1.4b Le Rayon de Commandement est mesuré en hexs (et non en PM) depuis le QG jusqu'à l'hex de l'Unité. Littéralement, comptez juste les hexs en ignorant le terrain les ZDCE, les Zones d'Engagement et même les Unités ennemies.

Utilisez la position **actuelle** du QG de Formation pour déterminer l'étendue de son Rayon de Commandement. Les Unités de la Formation sont « Non-Commandées » si la distance jusqu'au QG dépasse le Rayon de Commandement.

1.4c Les Unités Indépendantes Non-Assignées ne sont pas affectées par le Rayon de Commandement. Une fois **Assignées**, les Unités Indépendantes obéissent au Rayon de Commandement de leur Formation.

1.4d Effets du Non-Commandement. Les Unités Non-Commandées agissent normalement sauf lorsque c'est explicitement mentionné ci-dessous :

◊ Les Unités Non-Commandées sont sujettes aux pertes d'Isolement.

◊ Les Unités Non-Commandées **PEUVENT** faire des Attaques Régulières ou de Choc. Des Barrages peuvent être faits en dehors du Rayon de Commandement, mais nécessitent des Zones OBJ et Unités d'Observation appropriées.

◊ Les Unités qui commencent la phase Non-Commandées ne peuvent pas Observer pour les Barrages ni Sauter sur les QG ou Trains de Combat ennemis. Elles ne peuvent pas non plus **finir** leur Mouvement ou Retraite dans un hex pour bloquer une RPR ennemie, lorsque cette Formation ennemie n'a pas de RPR alternative disponible.

Pour le dernier point, une unité qui bloque **déjà** une RPR ennemie lorsqu'elle devient Non-Commandée peut continuer à le faire (à la fois physiquement et/ou avec sa ZDCE).

1.4e Rester dans le Rayon de Commandement. Les Unités (sauf les Trains de Combat) **doivent terminer** les Activations dans le Rayon de Commandement. Si cela n'est pas possible, l'unité doit **soit** bouger ou Attaquer de façon à ce que cela l'aide à le faire *sans traîner des pieds* **soit** rester dans son hex d'origine et ne pas bouger.

Le Rayon de Commandement ne restreint **pas** l'Avance après Combat.

Montrer les Supports sur la carte

Le Support doit être placé à côté de l'hex du QG d'une façon pratique pour faciliter le jeu.

La pile A possède deux unités distinctes en Support, mais montre uniquement le marqueur « Red Support » car le Support Rouge peut faire tout ce que le Support Limité peut faire (et plus).

La pile B est une option disponible pour utiliser moins de marqueurs pour les unités dont le pion possède une face Support. Elle est montrée ici uniquement comme option, car en pratique elle devrait faire partie de la pile A (pas de besoin d'utiliser plus d'espace sur la carte dans ce cas).

La pile C, associée à la 99e Division d'Infanterie, n'a pas de Support Rouge, uniquement un Limité, elle utilise donc un marqueur « Limited Support » pour que le joueur se souvienne que ce Support n'est pas capable de fournir un DRM de Support en attaque.

(NdT : en alternative, il existe des « HQ Display » en téléchargement sur « the Gamer's Archive » (www.gamersarchive.net) pour stocker hors carte les différents marqueurs des QG)

1.5 SUPPORT

Un « Support » est la distribution de chars et d'armes antichar à des unités (généralement d'infanterie) d'une Formation. En fonction du type de l'unité de Support allouée, ces armes aideront d'autres unités de la Formation à attaquer ou défendre plus efficacement. Éliminer les Supports ennemis vous permettra aussi d'être plus efficace pour aider vos unités.

Toute unité avec une VB imprimée peut être assignée en Support. Les règles spécifiques au jeu et les règles d'assignation des unités peuvent aussi restreindre ceci.

1.5.a Un Support de Formation est disponible pour toutes ses unités non-Doubles Capables d'Attaquer (y compris les Indépendants assignés) ; de telles unités sont appelées « Hôtes ». La capacité d'une unité de Support n'est pas affectée par le nombre d'Hôtes possibles ni par le nombre de Pas disponibles du Support.

1.5.b <u>Unités « Support Seulement »</u>. Si une unité a « Support » imprimé sur son pion, elle doit être en Support lorsque cette face est visible. Si une unité n'a **qu'une** face d'imprimée et qu'elle a la mention « Support », alors cette unité doit toujours être en Support.

1.5.c <u>Entrer ou Sortir du Support</u>. Les unités ne peuvent entrer (ou sortir) du Support que pendant la Phase d'Assignation. Voir le *Tableau de Procédure d'Assignation* et 2.3.

Aucune unité ne peut à la fois **entrer** et **sortir** du Support pendant le même tour.

<u>Entrer en Support</u>. Les unités assignées à une nouvelle Formation peuvent instantanément entrer en Support en même temps. Une unité doit être capable d'être en Support pour y entrer.

<u>Sortir du Support</u>. Les unités en Support Seulement ne peuvent jamais sortir du Support pour devenir de vraies unités. Elles doivent être réassignées hors-carte.

1.5d <u>Plusieurs Unités de Support</u>. Plusieurs unités en Support peuvent aider à défendre contre les Engagements via un DRM. Suivez 5.2b pour voir quels Supports vous devez utiliser s'il y en a plusieurs disponibles.

1.5e Placez chaque unité de Support disponible près du QG face Support visible (s'il y en a une) ou appliquez-leur un marqueur Support du bon type. L'unité de Support doit montrer sa face avec sa VB ou Portée la plus grande ou sa face avec le mot « Support » si elle en a une.

Marquez chaque pile avec le type de Support disponible : Rouge, Limité ou Confrontation.

En Support, VB Léger et VB Limité sont identiques ; marquez-les comme « Limité ».

15.f <u>Gestion des Unités de Support</u>.

Une unité en Support ne peut **jamais :**

◊ compter dans l'empilement.

◊ bouger par ses propres moyens.

◊ affecter les mouvements des « vraies » unités de sa Formation.

◊ subir de pertes d'un Barrage, Attaque par Tir, Attaque Régulière ou Attaque de Choc.

◊ compter comme « seconde unité » en défense.

1.5g <u>Effets d'Avoir du Support</u>.

L'Hôte obtient :

◊ une ZDC VB de Support.

◊ d'éventuels DRM de *Combat* et de *Table d'Engagement.*

◊ une VB à utiliser pour les Engagements ennemis (et les pertes de la *Table d'Engagement* s'appliquent au Support, pas à son Hôte).

◊ une protection face aux Attaques de Choc et Attaques par Tir.

1.5h <u>Unités ne Pouvant Accéder au Support</u>.

Les unités suivantes ne peuvent pas accéder au Support :

◊ unités Doubles.

◊ unités qui ne sont pas Capable d'Attaquer (incluant toutes les unités Non-Préparées).

◊ unités dans un hex ne permettant pas le mouvement Tac.

◊ unités ayant actuellement « Lâché le Support ».

◊ unités d'une Formation sans Support assigné.

◊ unités soumises à des restrictions particulières au jeu.

1.5i <u>Lâcher le Support</u>. « Lâcher » est l'acte d'un Hôte perdant tout Support qu'elle pourrait avoir de disponible. Ceci peut être à cause d'un manque de Support assigné disponible, du terrain ou de l'action ennemie.

En fonction de la raison, l'Hôte ne sera pas capable d'utiliser de Support avant que la situation ne change ou que l'Activation en cours (amie ou ennemie) prenne fin.

1) <u>Placement</u>. Placez un marqueur **Support Lâché (Dropped Support)** lorsque :

◊ une unité Hôte bouge ou retraite dans/à travers un terrain Interdit à la CM Tac.

◊ une Formation manquant de Support a un Support assigné, mais le Support « ne peut pas aller à l'unité » s'il n'y a pas de Chemin Sûr d'Établissement de Support (1.9c).

Notez qu'une unité **garde** tout Support qu'elle pourrait avoir lorsque le Chemin Sûr d'Établissement de Support est bloquée. La coupure du Chemin Sûr n'a d'importance que lorsque le Support est Lâché pour une autre raison et le manque de Chemin Sûr d'Établissement de Support empêche l'Hôte de récupérer un Support par la suite.

Placez un marqueur **Support Lâché Temporairement (Temporary Dropped Support)**, un marqueur KT-X, ou souvenez-vous en, si un Support est Lâché à cause d'un résultat de la *Table d'Engagement* contre l'hex de l'Hôte.

Remplacez instantanément tout marqueur Support Lâché Temporairement par un marqueur Support Lâché si l'Hôte n'a plus de Chemin Sûr d'Établissement de Support.

2) <u>Retrait</u>. Retirez un marqueur Support Lâché **dès** que les deux conditions suivantes sont vraies (même pendant les Activations *ennemies*) :

✔ La Formation a des unités assignées en Support.

✔ L'unité a un Chemin Sûr « d'Établissement de Support ».

Un Support Lâché dure indéfiniment jusqu'à ce que ces deux conditions soient satisfaites.

Retirez un marqueur Support Lâché Temporairement (ou son substitut de marquage) automatiquement lorsque l'Activation en cours (amie ou ennemie) prend fin.

1.6 ÉVÉNEMENTS DE TIR

Les « Événements de Tir » limitent certaines actions qu'une unité pourrait tenter. Seules les actions indiquées ci-dessous coûtent des Événements de Tir.

16.a Une unité peut initier jusqu'à deux Événements de Tir par Activation. Une unité STOPPE dès qu'elle dépense son dernier Événement de Tir. Les unités d'une Formation avec un résultat SNAFU Complet ou Partiel auront deux Événements de Tir. Une Formation avec un résultat SNAFU échoué n'en aura aucun.

Tous les types d'unités ont des Événements de Tir, mais les conditions d'activités en 1.6b peuvent empêcher une unité de les utiliser.

Note de Conception : c'est simplement dans un but de standardisation que « toutes » les unités ont des Événements de Tir, car beaucoup ne pourront rien en faire en réalité. Plutôt que de faire une liste d'unités qui ont des Événements de Tir et celles qui n'en ont pas, j'ai donné des Événements de Tir à toutes les unités. Ce que peuvent faire ces unités déterminent si elles pourront ou non utiliser ces Événements de Tir.

Tandis qu'une unité à CM Tac Capable d'Attaquer (Infanterie Mécanisée) peut faire une Attaque de Choc, un Bataillon d'Infanterie pure a deux Événements de Tir, mais à quoi peut-il les utiliser ?

L'Infanterie Pure ne peut pas :

◊ faire un Engagement (car ce n'est pas une unité VB).

◊ faire une Attaque par Tir (pour la même raison).

◊ faire une Attaque de Choc (elle n'a pas de CM Tac).

◊ Faire une Reco (car ce n'est pas une unité de Reco).

Par conséquent, bien qu'elle a des Événements de Tir, elle ne peut pas les utiliser.

1.6b Chacun de ces éléments dépense **un** Événement de Tir lorsqu'il est effectué :

◊ Engagement

◊ Attaque par Tir

◊ Attaque de Choc

◊ faire une Reco.

1.6c Une unité en surempilement **ne peut pas** utiliser d'Événements de Tir.

1.6d Un Événement de Tir est dépensé lorsqu'il est annoncé, quel que soit le résultat obtenu.

1.6e Les unités dans une Attaque Régulière (l'Unité d'Attaque ou l'Assistant) ne nécessitent ni ne dépensent d'Événements de Tir, mais cette attaque FINIRA les unités impliquées et gaspillera tous les Événements de Tir qui leur restent.

1.6f Lorsqu'une unité s'active, elle doit « utiliser ou perdre » ses deux Événements de Tir avant **qu'une autre** unité puisse s'activer.

1.7 DÉFENSE PRÉPARÉE (DEF PREP OU DP)

Une « Défense Préparée » est le statut d'une Formation qui échange un peu de liberté d'action contre une meilleure défense de position. Evidemment, le joueur doit prendre en compte les avantages et inconvénients d'une Défense Préparée en fonction de la mission que la Formation doit remplir sur la carte.

1.7a <u>Entrée</u>. Une Formation peut **entrer** en Défense Préparée si elle remplit toutes ces conditions :

✔ Elle a au moins un Point d'Artillerie (Intrinsèque ou Assigné, **avant** d'appliquer le jet de SNAFU).

✔ Elle n'a pas de marqueur de Niveau de RPR Bloquée.

✔ C'est une Activation Initiale, pas Secondaire.

Si une Formation est en, ou entre en Défense Préparée, mettez un marqueur Défense Préparée à proximité de son QG.

<u>Note de Conception</u> : En grande partie, la Défense Préparée représente la préparation du Tir Final de Protection de l'artillerie et les points de tir de l'Artillerie et des Mortiers et non pas, comme on pourrait le penser, simplement creuser des trous dans le sol.

1.7b <u>Sortir</u>. Retirez instantanément le marqueur Défense Préparée d'une Formation si :

◊ Le joueur décide de le faire à tout moment avant ou après son jet de SNAFU (tant que l'option des Ordres n'est pas utilisée).

◊ Le QG bouge ou est Sauté.

◊ Elle reçoit un marqueur RPR Bloquée.

◊ Elle n'a plus de Points d'Artillerie après Assignation.

Si le joueur choisit de retirer la Défense Préparée après le jet de SNAFU, le résultat du SNAFU reste (au mieux) Partiel. Il ne « s'améliore » pas au statut Complet qu'il aurait pu avoir sans la Défense Préparée.

1.7c <u>Défense Préparée</u>.

Une Formation avec une Défense Préparée :

◊ est limitée à « un résultat SNAFU pas mieux que Partiel », quelle que soit la qualité du jet.

◊ peut créer ou maintenir une Défense Préparée quel que soit le résultat SNAFU (y compris échec).

◊ peut bouger normalement, en fonction des conditions de SNAFU.

◊ peut mettre des unités en Écran.

◊ fait usage des DRM de Combat et d'Engagement.

◊ a ses unités qui ne peuvent être des Cibles d'Engagement que si le Tireur est **adjacent** à leur hex.

◊ peut appliquer une ligne différente sur la *Table de Barrage.*

◊ peut récupérer de la Fatigue.

◊ peut faire une Seconde Activation, mais la Défense Préparée ne peut pas être **créée** lors d'une Seconde Activation.

1.7d <u>Éligibilité</u>. Une Unité peut utiliser la Défense Préparée de sa Formation, du moment que :

✔ son pion est face Déployée (et non face Mouvement).

✔ elle est dans le Rayon de Commandement.

✔ la Formation a un marqueur Défense Préparée à ce moment.

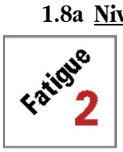
1.8 FATIGUE

La Fatigue d'une Formation mesure à quel point la Formation est reposée ou épuisée. Évidemment, une Formation très Fatiguée n'agira pas aussi bien qu'une autre bien reposée.

Gérer le niveau de Fatigue des Formations est nécessaire pour s'assurer de ne pas être pris au dépourvu lorsque vous aurez besoin d'elles. Faites ceci en contrôlant à la fois comment vous utilisez ces Formations et quand elles doivent récupérer.

Plusieurs de ces règles sont altérées avec l'utilisation des règles optionnelles de Fatigue Planifiée, 6.4.

1.8a <u>Niveaux de Fatigue</u>. Une Formation suit son « Niveau de Fatigue » avec un marqueur Fatigue. Les Niveaux de Fatigue sont Frais, 0, 1, 2, 3 et 4. Fat-0 est normal (Frais est « mieux » que normal) tandis que Fat-4 est épuisé. La Fatigue n'augmente jamais au-delà de Fat-4. Les Niveaux de Fatigue affectent les jets de SNAFU avec un DRM négatif égal au



niveau (Fat-2 donne un DRM -2). Le Niveau de Fatigue Frais donne un DRM +1.

Laissez le marqueur de Niveau de Fatigue approprié avec le QG pour indiquer la Fatigue de la Formation.

1.8b Augmentation de la Fatigue. Faites un jet d'Augmentation de Fatigue à chaque Activation où l'une des raisons données dans la *Table d'Augmentation de Fatigue* se produit.

Par contre, ne faites pas de jet si aucune des raisons listées ne se produit OU si le résultat de SNAFU d'Activation est un Échec.

L'augmentation maximum du Niveau de Fatigue est **deux** niveaux par tour (un niveau pour chacune des Activations, Initiale et Secondaire). Si une Formation n'a qu'une seule Activation dans un tour (pour quelque raison que ce soit), l'augmentation maximum est d'un niveau.

L'augmentation du Niveau de Fatigue est basée sur un jet de dé sur la *Table d'Augmentation de Fatigue.* Faites un jet pour la pire situation applicable (celle qui a le plus de chances d'augmenter la Fatigue) qui s'est produite pendant la Phase d'Activité actuelle (peu importe le nombre de fois) :

◊ placer un marqueur OBJ.

◊ faire un Engagement ou Attaque par Tir, ou en exécutant une Seconde Activation avec un SNAFU Complet ou Partiel.

◊ faire la Séquence d'Attaque.

Note de Conception : Certains joueurs ont du mal à comprendre ce que signifie réellement « Seconde Activation » ou pourquoi « ne rien faire d'autre qu'avancer » entraîne une augmentation de Fatigue, mais pas dans les précédentes versions des règles. En bref, c'est à cause de l'impression erronée qu'une « Seconde Activation » est une division de l'échelle de temps du jeu. Ce qui décrirait l'échelle du Tour comme « deux tours par jour » et la Seconde Activation n'étant rien de plus que le tour de « l'après-midi ». Cela n'est pas correct. Il n'y a pas de temps mis de côté pour une Seconde Activation. Dans la plupart des activités (comme le combat), l'efficacité de la Formation génère un tempo plus rapide qui lui permet de faire plus de choses pendant la journée ou bouger pour prendre l'avantage de la situation générée par les actions précédentes avant que l'ennemi « ne sache qu'elle était déjà là ».

Mais dans le cas de Marcher toute la journée « gratuitement », ce n'est pas que la Formation avance plus vite que d'habitude (un tempo plus rapide), mais plutôt qu'elle a continué pendant la nuit pour couvrir plus de terrain. Par définition, ces actions généreront plus de Fatigue (avec le double de la distance normale de marche). Faire un paquet d'activités de « nettoyage » (comme retourner les unités et les Trains de Combat) signifie aussi que quelqu'un fait toutes les choses normales qui doivent être faites de nuit ainsi que pendant les activités du lendemain. S'attendre à faire tout ceci sans augmentation de Fatigue est tout simplement incorrect.

1.8c Autres Effets de la Fatigue.

◊ les formations Fat-4 **ne peuvent pas** faire de Seconde Activation.

◊ les formations Fraiches obtient un DRM +1 au SNAFU **et** un +1 à leur jet de Seconde Activation.

◊ les QG qui font une Retraite Volontaire augmentent leur Niveau de Fatigue de un.

Fatigue

A la fin de chacune des Activations suivantes, le joueur teste la Fatigue comme suit :

- Le joueur n'a ni Attaqué, ni réalisé d'Engagement, ni même placé de marqueur OBJ. Ne jetez pas le dé, la Fatigue ne peut pas augmenter, sauf s'il s'agit d'une seconde Activation avec un SNAFU Partiel ou Total. Dans ce dernier cas, jetez un dé, un 1 ou un 2 générant une Augmentation de Fatigue.
- Le joueur a réalisé une Activation de Récupération de Fatigue. Réduisez la Fatigue d'un niveau.
- Le joueur a placé un marqueur OBJ, mais n'a fait ni Attaque, ni Attaque par le Tir, ni Engagement. Jetez un dé, sur un résultat de 1, augmenter la Fatigue d'un niveau. S'il s'agit d'une Seconde Activation, un résultat de 1 ou 2 augmente la Fatigue.
- Le joueur a placé un OBJ, mais a uniquement fait un Barrage. Jetez un dé, sur un résultat de 1, augmenter la Fatigue d'un niveau. S'il s'agit d'une Seconde Activation, un résultat de 1 ou 2 augmente la Fatigue.
- Le joueur a placé un marqueur OBJ et réalisé un Engagement. Jetez un dé. La Fatigue augmente sur un résultat de 1 ou 2.
- Le joueur a réalisé de nombreux Engagement, plus une Attaque de Choc. Jetez un dé, la Fatigue augmente sur un résultat de 1 à 3.
- Le joueur a fait plusieurs Attaques de tous types, mais pas d'Engagement. Jetez un dé, la Fatigue augmente sur un résultat de 1 à 3.

1.9 CHEMIN SÛR

Un « Chemin Sûr » signifie qu'une unité donnée d'une Formation peut maintenir la connexion avec son propre QG. Dans une Formation, avoir une connexion adéquate avec le QG est d'une importance capitale pour chaque unité. Perdre cette connexion (pas de Chemin Sûr) signifie que l'unité ne peut plus être commandée ni contrôlée, peut ne pas recevoir le Support nécessaire, peut ne pas être capable d'évacuer les pertes et peut ne pas avoir de réapprovisionnement en munitions et carburant. À ce niveau, ne pas avoir de Chemin Sûr est généralement pire que d'avoir la Route Principale de Ravitaillement (RPR) coupée par l'ennemi.

1.9a Un Chemin Sûr est tracé pour chaque Unité séparément jusqu'à son QG (en incluant **les deux** hexs d'extrémité). Par définition, une unité dans ou adjacente à son QG a **automatiquement** un Chemin Sûr.

1.9b Longueur du Chemin Sûr**.** Un Chemin Sûr **ne peut pas** être plus long que le Rayon de Commandement de la Formation + 5 hexs. Tracez une ligne d'hexs contigus en notant que le Terrain et les ZDC ont une influence comme décrit ci-dessous.

1.9c Type de Mouvement Requis. Un Chemin Sûr doit être franchissable par la Classe de Mouvement de l'unité ou la Classe de Mouvement requise en fonction du but recherché :

◊ **retourner une unité CM Piéton face CM Tac/Camion :** CM Tac/Camion selon le cas.

◊ **Établissement de Support :** CM Tac.

◊ **utiliser des Repl VB :** CM Tac.

◊ **utiliser des Repl non-VB :** CM Piéton.

1.9d Quand est-elle Nécessaire.

Un Chemin Sûr est nécessaire pour :

◊ retourner l'unité face CM Piéton sur sa face CM Camion/Tac.

◊ retirer un marqueur Support Lâché.

◊ accepter des Points de Remplacements.

◊ éviter les Pertes d'Isolement.

◊ réussir à Retraiter une unité à CM Piéton ou Camion.

Le Chemin Sûr n'affecte pas les Retraites Volontaires et les Retraites d'unités à CM Tac.

1.9e <u>ZDCE</u>. Les ZDCE bloquent les Chemins Sûrs en fonction de la Classe de Mouvement nécessaire :

◊ toutes les ZDCE bloquent les Chemins Sûrs demandant une CM Piéton ou Camion.

◊ seules les vraies ZDCE VB (pas les ZDC VB de Support) bloquent les Chemins Sûrs demandant une CM Tac.

Toutefois, les unités amies **annulent** les ZDCE en ce qui concerne les Chemins Sûrs.

1.9f <u>Pas d'Effets sur les</u> Chemins Sûrs.

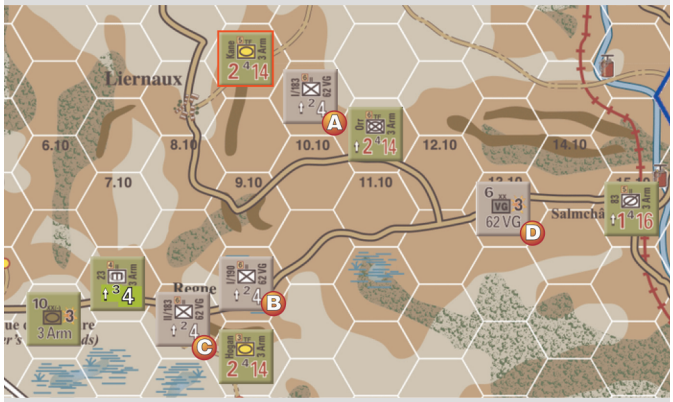
◊ le Terrain STOPPANT n'a aucun effet sur les Lignes Saines.

◊ les Supports n'ont aucun effet sur les Chemins Sûrs.

◊ les Zones d'Engagement ennemies, les unités Écran ennemies et les Zones d'Écran n'ont aucun effet sur les Chemins Sûrs.

1.9g Une unité qui est soit Indépendante Non-Assignée **soit** sur un bord de carte a **toujours** un Chemin Sûr.

Chemin Sûr



La 62 VG est sévèrement compromise.

L'Unité A est bien sûr incapable de tracer un Chemin Sûr vers le QG.

L'Unité C possède un Chemin Sûr vers le QG, grâce à la négation de ZDCE fournie par l'Unité B. Ces deux unités de CM Piétons peuvent utiliser un Chemin Sûr à travers le Marais en 11.09. L'Unité B possède également un Chemin Sûr.

Si C ou B possédaient une CM interdite dans les Marais, ces unités seraient incapables de tracer un Chemin Sûr.

Le QG, en D, fourni un Chemin Sûr à toute unité empilée avec lui.

1.10 BROUILLARD DE GUERRE

Vous êtes libre d'inspecter la première Unité de Combat et ses valeurs (y compris ses marqueurs, comme les Pertes de Pas) des piles ennemies, mais cette liberté ne s'étend pas aux unités en dessous de la pile. Chaque Formation affiche ouvertement ses unités de Support, ses Points d'Artillerie disponibles et son marqueur Défense Préparée. Placez-les à proximité du QG pour éviter la confusion. Les Points Aériens restants sont gardés secrets. Effectuez ouvertement tous les jets de dés, après avoir annoncé leur usage et les DRM applicables.

2.0 SÉQUENCE DE JEU

Les phases suivantes, dans l'ordre indiqué, constituent la structure d'un tour de jeu.

a) <u>Renforts</u>

◊ un joueur fait le jet de Météo du tour.

Ensuite, les deux joueurs :

◊ font un jet pour les nouveaux Points Aériens.

◊ font un jet et appliquent les nouveaux Points de Remplacement.

◊ placent les Renforts indiqué dans *l'Ordre d'Arrive (OOA)* dans les positions d'entrée indiquées.

b) <u>Assignations</u>

Les deux joueurs peuvent :

◊ Assigner ou Désassigner les Points d'Artillerie.

◊ Assigner ou Désassigner les Unités Indépendantes.

◊ faire entrer ou sortir les unités du Support.

c) <u>Ordres</u> [OPTIONNEL]

Les deux joueurs notent sur un morceau de papier le statut des Ordres de chaque Formation.

d) <u>Détermination du Premier Joueur</u>

Déterminez qui fait la première Activation du nouveau tour avec un jet de deux dés pour chaque camp. Le résultat le plus élevé l'emporte et **doit** agir en premier. Relancez en cas d'égalité.

e) <u>Activations</u>

Alternez l'Activation des Formations jusqu'à ce que toutes les Formations aient Terminé.

F) <u>Fin de Tour</u>

Retournez ou réorientez tous les QG sur leur face Inutilisé. Avancez le marqueur de tour et commencer un nouveau tour au début de cette séquence.

2.1 RENFORTS

2.1a *L'Ordre d'Arrivée* liste tous les Renforts entrant en jeu à chaque tour.

2.1b <u>Arrivée en Zone d'Entrée</u>.

Placez les QG et Trains de Combat qui arrivent (avec les unités arrivantes au choix du joueur) dans les hex(s) de la Zone d'Entrée pendant la Phase de Renforts. Voir aussi 2.1h pour ce qui concerne la liberté accordée aux Trains de Combat.

Toutes les unités arrivantes qui restent (celles qui n'ont pas été choisies au-dessus) peuvent rester Hors-Carte et entrer via mouvement lors de l'Activation de la Formation.

2.1c <u>Arrivée dans des Hexs Spécifiques ou sur le QG</u>.

Placez-les au début de l'Activation de leur Formation OU pendant la Phase de Renforts, au choix du joueur.

Si un hex indiqué est occupé par l'ennemi et qu'aucune option n'existe, l'unité n'arrive jamais.

Les unités qui arrivent sur leur QG peuvent entrer sur ou adjacentes au QG, si les effets du terrain le permettent.

Placez les unités de Support en Renforts avec leur QG et elles peuvent entrer en Support (ou non) lors de la Phase d'Assignation qui s'ensuit.

Les Renforts ne peuvent arriver sur un QG que s'il a une RPR Complète. Si ce n'est pas le cas, retardez les Renforts jusqu'à la première Phase de Renforts où la Formation a une RPR Complète.

2.1d <u>Zones d'Entrée</u>. La plupart des Renforts entrent en jeu en bougeant depuis leurs hexs de Zone d'Entrée pendant l'Activation de leur Formation pour rejoindre leur Formation. Une Zone d'Entrée peut consister en un ou plusieurs hexs. Si plus d'un hex de Zone d'Entrée peut être utilisé, les Unités de Combat peuvent choisir les hexs exacts pendant la première Activation de la Formation. Le QG et les Trains de Combat doivent choisir l'hex exact pendant la Phase de Renforts. Cette décision ne peut plus être changée une fois prise.

1) Placez les QG et Trains de Combat arrivant dans leur hex de Zone d'Entrée sur la carte pendant la Phase de Renforts. Les QG et Trains de Combat **ne peuvent pas** attendre Hors-Carte comme les unités régulières.

2) Le joueur peut choisir d'empêcher un Hex de Zone d'Entrée d'être surempilé en plaçant les unités en excès Hors-Carte à côté de lui.

Note de Conception : Ce mécanisme existe pour empêcher l'hex de finir surempilé et vulnérable pour l'entrée si la Formation bâcle sa Réactivation ou son jet de SNAFU.

3) Ces unités peuvent attendre d'entrer Hors-Carte près de leur Zone d'Entrée aussi longtemps que vous le souhaitez, même lors de tours ultérieurs, mais ne peuvent entrer sur la carte que pendant l'Activation de leur Formation.

4) Les unités Hors-Carte ne peuvent pas subir de Barrage, être Engagées ou Attaquées. Celles dans l'hex d'Entrée sur la carte peuvent être atteintes normalement.

5) Lors de l'entrée, comptez les PM de l'unité comme si elle avait commencé son mouvement dans l'hex de Zone d'Entrée.

2.1c Effets des Unités Ennemies : Les ZDCE n'ont aucun effet sur l'utilisation des hexs de Zone d'Entrée.

Si une unité ennemie **occupe** l'hex de Zone d'Entrée, les unités entrantes peuvent faire ce qui suit :

◊ entrer via d'autres hexs de la même Zone d'Entrée.

◊ utiliser « l'Attaque Hors-Carte » pour entrer (6.3).

◊ rien. Elles attendent simplement Hors-Carte.

2.1f Retour de Retraite. Les unités retirées par un résultat Retraite reviennent automatiquement à la prochaine Phase de Renforts. Elles reviennent sur ou adjacente à leur QG, mais n'ont pas besoin d'une RPR Complète pour cela. Voir 5.5e.

2.1g Face Visible du Pion. Une unité peut arriver avec n'importe quelle face visible. Les Trains de Combat arrivent toujours sur leur face Régulière, pas leur face Fantôme. Les unités arrivantes éligibles peuvent être en Support si le joueur le désire.

2.1h Arrivée des Trains de Combat. Les Trains de Combat, quelle que soit la position d'Entrée de leur Formation, peuvent arriver dans tout Hex Légal qui permet une RPR Complète.

2.2 REMPLACEMENTS (REPLS)

Les Remplacements sont utilisés pour reconstruire les Pertes de Pas.

2.2a Repls. Les Repls sont de deux sortes : VB et non-VB. Les unités avec une VB (sur n'importe quelle face du pion) doivent utiliser les Repls VB. Celles sans VB sur les deux faces doivent utiliser les Repls non-VB. Par ailleurs, en fonction des règles suivantes, vous pouvez utiliser les Repls disponibles comme vous le souhaitez.

2.2b Le Premier Tour. Les Repls ne sont pas disponibles au premier tour de tout scénario.

2.2c Utilisation des Repls.

1) Chaque Repl reconstruit un pas pour une unité. Les Repls doivent être utilisés lorsqu'ils deviennent disponibles et ne peuvent pas être économisés pour utilisation ultérieure. Les Repls inutilisés sont perdus.

2) Aucune unité ne peut accepter plus d'un Repl par Phase de Renforts.

3) Les unités ne peuvent jamais accepter plus de Repls que leur nombre de Pas à pleine puissance. Les unités en Renforts arrivant avec moins de Pas que leur pleine puissance peuvent recevoir des Repls avant d'arriver.

2.2d Reconstruction Sur Carte. Les unités qui ont perdu des Pas mais qui ne sont pas dans la Pile des Morts peuvent reconstruire les Pas perdus.

Pour utiliser un Repl, une unité Sur Carte doit :

✔ avoir une RPR Complète.

✔ ne pas être Non-Reconstructible.

✔ avoir un Chemin Sûr franchissable par…

◊ CM Piéton pour les Repls non-VB.

◊ CM Tac pour les Repls VB.

2.2e Reconstruction depuis la Pile des Morts : Si une unité morte reçoit un Repl et que sa Formation a une RPR Complète, placez-la dans ou adjacente à l'hex de son QG. Les ZDCE n'affectent pas ce placement.

Si la Formation d'une unité morte n'a pas de RPR Complète, elle peut reconstruire son Pas perdu mais ne peut pas se transférer sur la carte avant que la Formation n'ait une RPR Complète.

2.3 ASSIGNATION

2.3a Lors de la Phase d'Assignation, vous pouvez faire ce qui suit avec les unités Indépendantes et les Points d'Artillerie :

◊ les assigner à n'importe quelle Formation choisie (en fonction du *Tableau de Procédure d'Assignation*) et elles agiront comme en faisant partie.

◊ les désassigner pour qu'elles puissent être assignées ailleurs.

◊ les unités venant d'être assignées, celle déjà assignées, et les unités intrinsèques peuvent entrer ou sortir du Support.

Les unités Indépendantes et les Points d'Artillerie doivent déjà **être** désassignés lorsque la Phase d'Assignation **commence** afin de pouvoir être assignées. Vous ne pouvez pas « désassigner et réassigner » au cours d'un **même** tour de jeu.

Les unités Indépendantes en Renforts ou reconstruites et les Points d'Artillerie peuvent être librement assignés au tour où ils arrivent.

Les unités Intrinsèques et les Points d'Artillerie Intrinsèques **ne peuvent pas** être assignés à une autre Formation.

2.3b Utilisez le *Tableau de Procédure d'Assignation* pour déterminer les conditions et procédures pour le changement que vous voulez faire. Ceci inclut l'Assignation et la Désassignation, ainsi que l'Entrée ou Sortie du Support.

2.3c Les Points Aériens ne sont jamais assignés à une Formation. Ils sont disponibles pour toute Formation amie.

2.3d Les unités Indépendantes non-assignées sur la carte ne s'activent jamais, ni ne subissent l'effet de l'Isolement. Si elles sont sur carte, laissez-les simplement sur place jusqu'à ce qu'elles soient assignées. Les unités Indépendantes peuvent être envoyées hors-Carte pendant la Phase d'Assignation pour attendre d'être Assignées, comme le joueur le désire.

2.3e Les unités Statiques Indépendantes **ne peuvent** être assignées à aucune Formation (1.1h).

2.4 ORDRES [OPTIONNEL]

2.4a Chaque Formation doit recevoir un Ordre : Mouvement de QG, Pas d'Ordre, Défense Préparée ou Récupération de Fatigue. **Exception :** une Formation peut recevoir un Ordre de Défense Préparée et de Récupération de Fatigue en même temps.

Assurez-vous de donner des Ordres aux Formations qui arrivent au tour où elles entrent en jeu. Si le joueur rate complètement ses Ordres, il aura une autre chance au prochain tour.

2.4b Ordre de Mouvement de QG. Cet Ordre donne le chemin de mouvement que le QG doit suivre. Il doit indiquer tous les points de navigation nécessaires pour clarifier la route et la position d'arrivée. Aucun autre détail n'est nécessaire. Aucune information sur ce que doivent faire les unités de la Formation n'est nécessaire ; indiquez juste la route de mouvement du QG.

1) Si le changement des circonstances rend votre Ordre de Mouvement invalide, le QG peut « ralentir » (ou ne pas bouger), mais vous ne pouvez pas décider de « changer de direction » à la volée (voir aussi 2.4f).

Exemple : si la route de votre QG passe par une position ennemie que vous avez prévu de nettoyer mais que vous y échouez, le QG peut s'arrêter n'importe-où le long de sa route (avant l'hex de fin prévu) au besoin.

2) Lorsqu'une Formation s'Active, placez un marqueur March OBJ dans l'hex de destination. Le QG suit ensuite la route prévue à la vitesse qu'il peut gérer et que le joueur désire. Il ne peut pas **dévier** des points de passage définis. Si le joueur sous-estime la distance à laquelle le QG peut aller, il s'arrêtera dans l'hex du marqueur March OBJ jusqu'à ce qu'il reçoive un nouvel Ordre de Mouvement, quelle que soit la CM restante.

3) Les unités de la Formation opèrent complètement comme le joueur le désire tant qu'elles obéissent au Rayon de Commandement et aux autres règles, quel que soit l'Ordre de Mouvement du QG (voir aussi 2.4h).

2.4c Ordre « Pas d'Ordres ». Une Telle Formation ne peut pas bouger son QG, en dehors de lui faire faire une Retraite Volontaire. Ceci n'affecte pas du tout les unités de la Formation, seulement le QG. Une Formation qui n'a pas reçu d'Ordre est supposée avoir un Ordre « Pas d'Ordres ».

2.4d Ordre de Défense Préparée. Une Formation avec un tel Ordre doit créer ou maintenir une Défense Préparée **lorsqu**'elle s'Active. Ceci est facilement troublant. Le joueur doit indiquer qu'il veut qu'une Formation entre en Défense Préparée pendant la Phase d'Ordres, mais il ne peut pas exécuter ces Ordres avant l'Activation de la Formation (et ne peut pas ensuite décider de ne pas le faire).

Les Formations qui commencent en Défense Préparée ne peuvent pas intentionnellement quitter ce statut avant le **tour deux**. Une Formation qui perd son statut de Défense Préparée passe à Pas d'Ordres. Une Formation avec une Défense Préparée ne peut pas intentionnellement retirer son marqueur Défense Préparée (même pour faire une Retraite Volontaire).

2.4e Ordre de Récupération de Fatigue. La Formation exécute une Récupération de Fatigue lorsqu'elle s'Active. Le Retournement sur Echec (3.7d) n'est pas possible avec l'utilisation des règles d'Ordres.

Une Formation peut recevoir un Ordre de Défense Préparée **et** un Ordre de Récupération de Fatigue en même temps. Appliquez simplement les restrictions des deux. Si une telle Formation passe à Pas d'Ordres (via 2.4d), l'ordre de Récupération de Fatigue disparaît également, du moment qu'il n'a pas encore été exécuté.

2.4f Les Ordres peuvent être changés uniquement pendant la Phase d'Ordres. Les Ordres existants peuvent rester actif tant que le joueur le désire. Changer d'Ordres est gratuit, donnez simplement un nouvel Ordre et la Formation le suivra. **Exception :** vous pouvez donner un nouvel Ordre de Mouvement de QG (uniquement) pour remplacer celui qu'il a déjà à chaque fois que la RPR de la Formation est bloquée au cours du tour en cours.

2.4g OBJ Marche. Les OBJ Marche contrôlent le mouvement des QG pour se conformer à ses Ordres. Le QG **doit** bouger directement vers son marqueur du mieux qu'il peut en suivant le descriptif de route de l'Ordre. Le marqueur March OBJ peut être placé dans n'importe quel hex de route (sans tenir compte des unités ennemies).

◊ les March OBJ ne créent pas de Zone OBJ.

◊ les unités de Reco ne peuvent pas créer de March OBJ.

◊ les March OBJ eux-mêmes ne déclenchent pas de vérification d'augmentation de Fatigue.

2.4h Route de Marche. Appliquez cette règle lorsqu'un Ordre place un March OBJ **au-delà** du Rayon de Commandement du QG au départ.

1) Il y a une route de voyage pour le QG à cause de son Ordre. Quelle que soit la direction de voyage du QG (avance ou retraite), la route est le chemin depuis le marqueur March OBJ jusqu'à l'hex de départ du QG (rappelez-vous que le QG doit terminer son mouvement dans un hex de route à chaque Phase d'Activité, 4.7a). Ajoutez une extension depuis le Train de Combat vers celui de ces deux points qui est le plus proche du Train de Combat.

2) Cette route doit être la plus simple et la plus directe. Si plusieurs routes sont possibles, notez la bonne. Les unités ennemies, les ZDCE et les autres Formations amies n'ont aucun effet sur le choix de la route.

3) Les unités de la Formation ne peuvent bouger que **dans** un hex qui est à 2 hexs maximum de la route désignée, sauf exemption par 4) ci-dessous.

4) Les unités peuvent bouger **librement** si :

◊ elles sont actuellement dans le Rayon de Commandement de départ du QG.

◊ elles suivent la route, atteignent le marqueur March OBJ, et peuvent ensuite aller plus loin.

◊ exécutent une Retraite ou une Avance après Combat.

◊ ce sont des Renforts essayant de rejoindre leur Formation.

Note de Conception : c'est un concept pour lequel j'ai fortement tenté de trouver une solution simple pendant le processus de conception. Facile en apparence, mais je n'arrivais pas à trouver le bon phrasé pour que les joueurs ne s'ingénient pas instantanément à violer l'esprit de la règle en louvoyant pour éviter d'être gênés par ses restrictions. Les autres appréciaient beaucoup la profondeur ajoutée à la simulation. Je vous présente la dernière version de test ici pour votre plaisir… mais si vous pensez que vous pouvez « jouer » le chemin pour « ramasser des unités », faites-moi une faveur et ne l'utilisez pas. Si vous avez la compréhension de ce à quoi devrait ressembler un Axe de Progression dans la vraie vie et que vous voulez ajouter cette dimension à votre partie, faites-vous plaisir !

Un effet de bord intéressant de cette règle est le besoin de rassembler une Formation dispersée pour pouvoir faire un tel mouvement et bouger les troupes pour le déploiement une fois qu'elles sont allées là où vous voulez. Ceci prend du temps. En tant que tel, vous ne pouvez pas changer instantanément la posture de largement dispersé à mouvement en profondeur (ou vice-versa). Ce sont des bonnes choses. Elégamment, la « posture » vient de la « capacité » (à l'opposé de l'autre façon de faire). Ceci est une meilleure représentation de la réalité.

Évidemment, les restrictions vous donnent encore plus de raisons d'éviter les micro-mouvements de QG !

2.5 ACTIVATIONS

Pendant la Phase d'Activation, les Formations des deux camps alternent les Activations. Le « joueur Actif » fait l'Activation en cours,

tandis que l'autre joueur est le « joueur Passif ». Le joueur Actif fait tous les jets de dés, mouvements, attaques et tout ce qu'il souhaite faire d'autres et que les règles autorisent. Le joueur Passif est limité à prendre des Pas de Perte, Retraiter, retirer les marqueurs Supports Lâchés dans certaines situations (1.5i) et sortir d'un Écran (4.6).

Lorsqu'une Formation a terminé, les joueurs échangent les rôles et le nouveau joueur Actif choisit une nouvelle Formation à activer.

2.5a Vous devez Activer (ou tenter d'Activer) une Formation à chaque fois que vous avez la main. Vous ne pouvez pas décliner une Activation. Il n'y a pas de possibilité de « passer ».

2.5b Il n'y a qu'une seule Formation Activée à la fois. **Exception :** dans les parties en groupes, plusieurs Activations (même des deux camps) peuvent être faites simultanément, du moment que les Formations Actives n'interagissent pas entre elles.

2.5c Chaque Formation doit s'Activer au moins une fois par tour. Les Formations qui sont mises en place au début du jeu avec la mention « Terminé » ne peuvent pas s'Activer au premier tour. Celles qui sont mises en place « Utilisées » doivent tenter une Seconde Activation (la mise en place a retiré l'Activation Initiale, donc ceci est une exception à 2.5e). Les deux types de Formations reviennent à la normale lors des tours de jeux suivants.

Note de Jeu—QG Terminés : Normalement, le statut « Terminé »

d'un QG est montré en orientant le pion du QG dans la direction opposée à ses unités (avec sa bande « utilisé » visible). Toutefois, comme toutes les Secondes Activations doivent avoir lieu immédiatement après l'Activation Initiale de la Formation, la désignation peut être ignorée pour la plupart des tours de jeu. L'exception est dans certains scénarios, où les Formations peuvent démarrer déjà « Utilisées » mais doivent encore tenter de s'Activer. Dans ce cas, il est important de savoir qui est juste « Utilisé » et qui a réellement Terminé. À d'autres moments, juste retourner sur Utilisé est un marquage suffisant pour savoir qui a aussi Terminé.

2.5d Les Activations Initiales ne nécessitent aucun jet de dé ; les Secondes Activations n'ont lieu qu'après avoir réussi un Jet d'Activation.

2.5e Une Seconde Activation, s'il y en a une, doit être tentée immédiatement après l'Activation Initiale de la Formation. Vous pouvez ne pas en faire, mais quel que soit votre choix, vous ne pourrez plus changer d'avis ultérieurement. Il peut être important d'éviter le risque d'une Seconde Activation lorsque les unités peuvent souffrir de l'Isolement deux fois de suite ou augmenter rapidement le Niveau de RPR Bloquée de la Formation. Une Seconde Activation avec un résultat SNAFU Complet ou Partiel entraîne toujours un jet d'Augmentation de Fatigue. Ne faites pas ce jet si vous obtenez un résultat Échec ou n'obtenez pas de Seconde Activation (que ce soit par un jet échoué ou si le joueur *choisit* de ne rien tenter).

2.5f <u>Restrictions des Secondes Activations</u>. Les Formations **ne peuvent pas** faire de Seconde Activation si elles ont :

◊ une Fatigue Niveau 4.

◊ fait une Activation de Récupération.

Toutes les autres **peuvent** en faire (*y compris* les Formations en Défense Préparée).

2.5g Lors d'une Seconde Activation, il n'est pas possible de **créer** une Défense Préparée ou de faire une Récupération de Fatigue.

2.5h Pour faire une Seconde Activation, lancez un dé. Ajoutez un au résultat si la Formation est Fraîche. Si le résultat modifié est supérieur ou égal au Jet d'Activation sur le pion QG, la Formation réussit à s'Activer. Sinon, elle échoue.

2.5i Que vous choisissiez de passer une tentative de Seconde Activation donnée ou si vous échouez à en avoir une, la Formation ne peut plus être Activée pour ce tour. Pivotez le pion QG pour indiquer son statut « Terminé » (en général, dans l'orientation opposée à celle des unités sur la carte).

2.5j Le tour de jeu en cours est terminé lorsque tous les QG ont Terminé. Un camp a terminé lorsque tous ses QG ont Terminé. L'autre camp continue jusqu'à ce que tous ses QG aient également Terminé. La Phase d'Activation se termine à ce moment.

Pour être clair, un tour ne se termine pas dès qu'un camp tombe à court de Formations à Activer ; il s'arrête lorsque les deux camps tombent à court.

2.5k <u>Marqueurs d'Activation de Formation</u> [Optionnel]. Chaque Formation a un marqueur « Activation de Formation ». Ils peuvent être utilisés pour suivre les Formations qu'il reste à Activer. Lorsqu'une Formation a Terminé, retirez son marqueur de ceux disponibles. Il reviendra au prochain tour. Ils sont appelés « jetons » dans les règles qui suivent dans cette section, sauf en 2.5n.

2.5l <u>Sélection Aléatoire</u> [Optionnel]. Mettez les jetons disponibles dans une tasse et tirez au hasard pour déterminez la prochaine Formation à Activer.

2.5m <u>Sélection Aléatoire Modifiée</u> [Optionnel]. Mettez les jetons disponibles des deux camps dans une tasse commune. Tirez au hasard trois jetons. Le camp avec la majorité de jetons tirés choisit la Formation à Activer **parmi** ces jetons (NdT : de son camp). Les autres sont remis dans la tasse. Mettez de côté les jetons utilisés pour le prochain tour. Si un joueur gagne le tirage plusieurs fois de suite, il peut faire plusieurs Activations d'affilée. S'il ne reste qu'un ou deux jetons dans la tasse, n'en tirez qu'un seul et ce sera la Formation à Activer.

2.5n <u>Lissage de l'Activation</u> [Optionnel].

Contribution de Björn Högberg

1) La plupart du temps, un camp a plus de Formations à Activer que l'autre. Normalement, toutes ces Formations supplémentaires s'Activent après que le camp qui a le moins de Formations a fini. Cette règle permet à ces Activations supplémentaires d'avoir lieu aléatoirement au cours du tour et non en bloc à la fin.

2) Appelez les camps « Grand » et « Petit » en fonction du nombre de Formations disponibles. Au début de chaque tour, mettez des marqueurs numériques dans la tasse en quantité égale au nombre de Petites Formations. Numérotez ces marqueurs avec 1 ou 2. Utilisez un nombre de marqueurs avec 2 égal à la différence en nombre de Formations entre les deux camps. Le reste sera des marqueurs 1. Disons que si Grand a 8 Formations et Petit 5, il y aura 5 marqueurs numériques dans la tasse. Trois d'entre eux seront des marqueurs 2 et les deux derniers des marqueurs 1.

3) À chaque fois que Grand devient le joueur Actif, il tire un marqueur. Si c'est un marqueur 1, Grand Active une Formation suivi de Petit pour la prochaine Activation. Si c'est un marqueur 2, Grand active deux Formations d'affilée avant que Petit puisse en Activer une. Petit ne tire pas de marqueur. Notez que le tirage de marqueur ne supplante pas la règle de détermination de qui agit en premier.

4) Ne comptez pas les Formations qui commencent le scénario en statut « Terminé » dans les comptes utilisés pour déterminer les marqueurs précédents au premier tour.

3.0 SÉQUENCE D'ACTIVATION DE FORMATION

Suivez l'ordre de cette phase pour faire toute Phase d'Activation de Formation. « Si autorisé », « si nécessaire » et « si désiré » sont supposés dans tous les cas. Si une fonction particulière « doit » être faite, ce qui précède ne supplante pas cette condition.

a) Initialisation du QG.

Identifiez la Formation à Activer. Retournez le QG sur sa face « Utilisé » (celle avec la bande blanche). Si le QG de la Formation *a commencé le tour* sur sa face « Utilisé », passez à l'étape (i) ci-dessous.

b) Préparation.

Le joueur actif effectue, strictement dans cet ordre :

◊ ajout ou augmentation du marqueur RPR Bloquée de la Formation si le Train de Combat de la Formation est Hors-Carte.

◊ retrait du Train de Combat de la Formation Active si la Formation n'a pas de RPR Complète.

◊ retrait du marqueur RPR Bloquée de la Formation si la Formation a une RPR Complète.

◊ création, maintien ou retrait du marqueur Défense Préparée de la Formation. La Défense Préparée ne peut être **créée** que lors d'une Activation Initiale.

◊ si la Formation Active est Mélangée, appliquez les marqueurs de Coordination.

Passez à l'étape (c) si vous ne faites **pas** une Activation de Récupération, sinon effectuez les points dans le cadre ci-dessous.

Si vous souhaitez déclarer une Activation de Récupération (3.7), ne faites que les actions séquentielles ci-dessous, si elles sont autorisées ou requises par d'autres règles :

◊ retirez tout marqueur de Coordination si la Formation n'est actuellement pas Mélangée.

◊ remettez le Train de Combat sur sa face normale.

◊ retirez tout marqueur Support Lâché.

◊ réduisez la Fatigue d'un niveau.

◊ appliquez les effets de l'Isolement.

◊ mettez de côté le marqueur d'Activation de Formation pour le prochain tour.

◊ continuez à jouer en passant à l'étape (j).

c) SNAFU.

Le joueur Actif :

◊ fait un jet de dés modifié sur la *Table de SNAFU* pour déterminer le résultat SNAFU de la Formation.

◊ Si la Formation Active n'est pas actuellement Mélangée, retirez son marqueur de Coordination après le jet.

◊ décidez si la Formation doit faire un Activation « Retournement sur Échec » selon 3.7d.

d) Placement des OBJ.

Le joueur Actif place les marqueurs OBJ disponibles.

e) Activités.

Le joueur actif :

◊ fait les Activités des unités de la Formation. Les unités qui n'ont pas FINI exécutent selon leur choix les Mouvements, Engagements, Attaques Régulières, Attaques de Choc, Barrages et Attaques par Tir.

◊ Si les Trains de Combat sont à Distance Optimale et n'ont bougé en aucune façon, retournez-les sur leur face normale. S'ils ont fait un quelconque Mouvement OU ne sont plus à Distance Optimale, retournez-les sur leur face Fantôme.

◊ « Bougez » les Trains de Combat hors-carte (replacez-les face Fantôme sur la carte) si cela crée une RPR Complète.

◊ retirez intentionnellement la Défense Préparée de la Formation Active si vous le souhaitez, si vous n'utilisez pas les règles d'Ordres.

f) Nettoyage.

Le joueur actif :

◊ retire tous les marqueurs OBJ, Traffic et Support Lâché Temporairement.

◊ retourne les Trains de Combat qui ne sont pas à Distance Optimale sur leur face Fantôme.

g) Fatigue.

Si une Augmentation de Fatigue est possible, le joueur Actif fait un jet pour voir si cela arrive à la Formation Active.

h) Isolement.

Le joueur Actif applique les effets des Pertes d'Isolement aux unités de la Formation Active.

i) Seconde Activation.

Le joueur Actif :

◊ oriente son QG de Formation pour indiquer qu'il a « Terminé ».

◊ s'il ignore intentionnellement la Seconde Activation, est déjà Fat-4, OU vient de réaliser une Activation de Récupération, passez à l'étape (j).

◊ effectue un jet de tentative de Seconde Activation (+1 si Fraîche).

Si le jet est réussi, passez à l'étape (b).

Si le jet est raté, passez à l'étape (j).

j) Tour de l'Autre Joueur.

Le nouveau joueur Actif suit la séquence qui précède pour son Activation.

Continuez ce cycle jusqu'à ce que les deux camps tombent à court de Formations à Activer. Ensuite, passez à l'étape (f) de la séquence principale du tour en 2.0.

3.1 ROUTE PRINCIPALE DE RAVITAILLEMENT (RPR)

Une Formation a une « RPR Complète » s'il y a une série continue d'hexs Légaux (3.1a) qui connecte les trois éléments suivants (dans l'ordre) depuis le QG en passant par ses Trains de Combat jusqu'à une Source de Ravitaillement.

1) Pour être parfaitement clair, chaque **hex** d'une RPR Complète **doit** être indépendamment Légal, en fonction des conditions de 3.1a.

2) Un QG ne peut utiliser que ses Trains de Combat pour établir une RPR. Il ne peut pas le faire si ses Trains sont Hors-Carte.

3) Une fois établi, le tracé QG-Trains ne peut pas changer jusqu'à ce que :

◊ le QG ou les Trains bougent.

◊ l'ennemi coupe le tracé.

◊ les QG/Trains se font « sauter dessus » et doivent être relocalisés.

Déterminez les RPR spécifiques au *début* du scénario. Utilisez les routes les plus simples et les plus évidentes pour que le début du scénario ne soit pas un chaos.

4) Vérifiez la RPR de la Formation à chaque Phase de Préparation. S'il n'y a pas de RPR Complète, les Trains de Combat doivent être retirés de la carte. Les Trains de Combat Hors-Carte causent un DRM -3 au jet de SNAFU qui suit.

Si les Trains de Combat sont déjà Hors-Carte, la Formation subit un marqueur RPR Bloquée avec un DRM supplémentaire au SNAFU, qui peut augmenter en gravité jusqu'à « RPR Bloquée Niveau 2 ».

3.1a Hexs Légaux.

Un Hex Légal :

✔ contient une Route Principale ou Secondaire OU un Chemin. Les Chemins ne peuvent être utilisés qui si l'hex est entre le QG et les Trains de Combat (inclus).

✔ est connecté à une Source de Ravitaillement en utilisant des hexs Légaux contigus ou est lui-même une Source de Ravitaillement.

✔ ne bloque pas une RPR ennemie existante si cette Formation ennemie n'a pas d'autre option(s) de RPR disponible.

Un Hex Légal **ne peut pas** contenir :

✔ de ZDCE. Note : une autre unité amie peut annuler une ZDCE pour un QG pour **rendre** son hex Légal (et pour rien d'autre).

✔ d'unités ennemies.

Appliquez le DRM de SNAFU « Utilise des Chemins » (de la valeur appropriée selon la Praticabilité), quel que soit le *nombre* d'hexs de Chemins utilisés.

Note de Jeu—Hexs Légaux : Chacun pour Soi. La clé est ici d'évaluer chaque hex comme Légal ou non en se basant sur ses propres circonstances. Le seul véritable changement ici (mis à part l'amélioration de l'organisation) est que vous pouvez légalement mettre les Trains de Combat dans un hex de Chemin. Mais, gardez à l'esprit que tous les autres hexs de la RPR ont toujours besoin d'être évalués. Donc, c'est bon si les Trains de Combat sont dans un hex de Chemin, mais l'hex adjacent vers la Source de Ravitaillement doit être une Route pour rester Légal.

Note de Jeu—Hexs Légaux : Connexion. Alors que la disposition habituelle (et préférée) pour toute RPR est Complète, avec des Hexs Légaux depuis le QG en passant par les Trains de Combat jusqu'à la Source de Ravitaillement, ce n'est pas toujours le cas. Si votre RPR a été coupée par choix, à cause du terrain ou de l'ennemi, gardez à l'esprit que la seconde condition de 3.1a ne nécessite pas une RPR Complète pour être Légale. Elle nécessite seulement que l'hex (lui-même) soit relié à (ou contienne) une Source de Ravitaillement. Lorsque les Trains de Combat bougent, ils doivent bouger dans un hex qui créé une RPR Complète. La séquence engagée lorsque les Trains sont envoyés Hors-Carte et lorsque des marqueurs RPR Bloquée sont placés est importante et introduit un petit temps de retard entre l'origine du problème de votre Formation et l'effet final sur vos jets de SNAFU. Suivez rigoureusement ce mécanisme afin de ne pas vous embrouiller.

3.1b Quand sont-ils Nécessaires. Les Hexs Légaux sont **obligatoires** pour une RPR Complète. Les QG doivent retraiter dans un Hex Légal (sauf si 4.7f s'applique). Sinon, les unités et même les QG bougent librement sans tenir compte des Hexs Légaux (au-delà du besoin d'avoir une RPR pour obtenir un résultat SNAFU décent).

3.1c RPR Bloquée. Si une RPR est marquée Bloquée, une

Formation ne peut pas conserver ou construire une Défense Préparée. Appliquez les DRM appropriés aux *Tables de Combat* et *SNAFU.* Il n'y a pas d'effet d'Isolement pour avoir simplement une RPR Bloquée.

Ne placez de marqueurs RPR Bloquée pendant la Phase de Préparation que si les Trains de Combat de la Formation sont **déjà** Hors-Carte. Si la Formation n'a pas de marqueur existant, ajoutez un marqueur RPR Bloquée Niveau-1. Si elle a déjà un tel marqueur, augmentez-le à Niveau-2.

Si une Formation a une RPR Complète pendant la Phase de Préparation de l'Activation, retirez tout marqueur RPR Bloquée (quel que soit le niveau) qu'elle pourrait avoir.

3.2 SNAFU

La *Table de SNAFU* représente des considérations de ravitaillement et de logistique (y compris le transport, le routage, le contrôle du trafic de marche et la simple friction). Un jet de dés sur la *Table de SNAFU* plus l'application de certains DRM listés plus bas génère l'un des trois résultats SNAFU (Total, Partiel ou Échec). Ceci définit ce qui peut ou non être fait pendant l'Activation selon le *Tableau des Effets du Résultat SNAFU.*

3.2a Chaque Activation de Formation nécessite un jet de SNAFU. Un autre jet de SNAFU est fait pour la Seconde Activation.

3.2b Jets sur la Table de SNAFU. Un jet de SNAFU utilise deux dés et un assortiment de DRM sur la *Table de SNAFU.* Les règles particulières au jeu donnent aussi des DRM SNAFU supplémentaires.

3.2c Coordination. Ce DRM s'applique si la Formation possède

un marqueur Coordination. Une Formation ne peut pas avoir plus d'un marqueur Coordination, mais une même Formation peut infliger une Coordination à plusieurs autres Formations. Les Formations avec un marqueur Coordination doivent le « payer » en appliquant un DRM sur la *Table de SNAFU.* Retirez ce marqueur après le jet si la Formation n'est pas Mélangée (voir 3.2d dans ce cas).

3.2d Formations Mélangées. Les Formations sont Mélangées si n'importe quelle unité Active **commence dans** ou **entre** (même momentanément) dans n'importe quel hex du « Blob » d'une Formation Inactive au cours de son mouvement.

Note de Conception : Le contour du Blob doit être une simple observation visuelle. Les Formations utilisent la même zone, ou non. N'y réfléchissez pas trop, regardez simplement ce qu'il se passe. Oui, si une unité a Retraité au mauvais endroit, vous pourriez maintenant être Mélangée et avoir besoin d'Activer pour réparer les dégâts.

1) Ceci s'applique aussi pendant l'Avance après Combat, dans l'hex final de Retraite, ou au placement des Renforts. Le statut Mélangé varie selon l'ordre des Activations.

2) Les Formations Mélangées ne s'appliquent pas aux :

◊ Trains de Combat.

◊ unités Hors Rayon de Commandement.

◊ unités Indépendantes Non-Assignées.

◊ « Potes » (voir Glossaire).

3) Si la Formation est actuellement Mélangée :

◊ appliquez un marqueur Coordination à chaque Formation impliquée.

◊ appliquez également le DRM Formations Mélangées au SNAFU.

◊ si la Formation est actuellement Mélangée **et** a un marqueur Coordination, elle utilisera un DRM -2 pour le SNAFU et (en théorie) retirera le marqueur, mais comme elle est encore Mélangée, elle en obtiendra instantanément un nouveau. Dans ce cas, appliquez le DRM mais ne retirez pas le marqueur.

Formations Mélangées

Ici la 2e Division Panzer s'Active et doit prendre en compte la localisation des Blobs des Formations Inactives amies dans le voisinage (ici la 26 Division VG). Pour le moment, aucune unité de la 2e Pz Div est dans le Blob de la 26e VG, donc il n'y a pas de Mélange au moment du test de SNAFU, malgré la position gênante du KG de reco v.Bohm.

Notez que le Mélange va probablement se produire durant l'Activation car les unités de la 2e Pz Div vont utiliser la Route Principale pour se rendre à Clervaux. Elles vont automatiquement se Mélanger en passant par les hex occupés par les unités de la 26e VG, générant un marqueur de Coordination pour chacune des deux Formations.

3.2e Fatigue. Le Niveau de Fatigue est un DRM négatif au SNAFU. Fat-1 donnera un DRM -1. Une Fatigue Fraîche donne un DRM +1.

3.2f Distance Optimale. La distance de RPR entre un QG et ses Trains de Combat doit être entre 5 et 15 hexs (inclus, en comptant chaque hex de route utilisé) pour obtenir ce DRM. La Distance Optimale s'applique aussi si les Trains de Combat sont dans un Hex d'Entrée et que le QG n'est pas à plus de 15 hexs. Le DRM ne peut pas s'appliquer si les Trains de Combat sont en avant du QG. Ils sont « en avant » si la RPR du QG aux Trains de Combat et la RPR des Trains de Combat à la Source de Ravitaillement partagent n'importe quels hexs (à l'exclusion de l'hex des Trains de Combat).

3.2g Fantôme. Si les Trains de Combat de la Formation sont actuellement sur leur face Fantôme, appliquez ce DRM.

3.2h Croiser les Flux. Ce DRM s'applique si le tracé entre le QG et les Trains de Combat utilise n'importe quels hexs utilisés par le QG d'une autre Formation et ses Trains de Combat (inclus). Il n'y a pas d'effet supplémentaire basé sur le nombre de Formations impliquées en même temps.

3.2i La RPR utilise des Chemins. Le DRM Chemin s'applique si n'importe quel hex de RPR utilise un Chemin au lieu d'un meilleur type de route. Le nombre de ces hexs n'a pas d'importance. Les hexs de Chemin sont Légaux uniquement entre les Trains de Combat et le QG, inclus (3.1a). Il y a deux valeurs pour ce DRM, utilisez celui associé à la Praticabilité du Tour (en fonction des Effets de la Météo).

3.2j RPR Bloquée. Les marqueurs RPR Bloquée ont un DRM négatif égal à leur niveau de blocage. Utilisez ceci *en plus* du DRM pour avoir les Trains de Combat Hors-Carte.

3.2k Résultats. Les résultats SNAFU peuvent être : Total, Partiel, ou Échec. Le *Tableau des Effets du Résultat SNAFU* indique leurs effets. Une fois le résultat déterminé, il reste en application pour l'intégralité de l'Activation en cours ; un nouveau résultat SNAFU sera déterminé pour chaque Activation ultérieure, y compris la Seconde Activation de la Formation s'il y en a une.

Une Formation avec une Défense Préparée réduit son résultat SNAFU de Total à Partiel.

Voir aussi le Retournement sur Échec en 3.7d.

SNAFU

Ici le 112 Régiment d'Infanterie s'Active et doit tester son SNAFU. Le chemin vers les Trains de Combat du 112 est bloqué par l'unité allemande en A. Il n'y a pas d'autre chemin disponible vers les Trains (B ne peut pas être utilisé car c'est un Chemin de Fer). Donc les Trains ne permettent pas une RPR Complète. Ils doivent être retirés de la carte avant le test de SNAFU.

Comme les Trains sont hors-carte et que la RPR n'est pas Complète, les différents modificateurs pour une RPR Complète ne s'appliquent pas (si elle était Complète, la Distance Optimale aurait apporté un DRM de +1). A la place, seul le -3 pour Trains hors-carte s'applique.

La Formation CCR/9 est « pote » (Last Blitzkrieg, règle spécifique 1.7) avec le 112 IR, donc ils ne peuvent pas être Mélangés, ni souffrir du fait de « Croiser les Flux ».

Nous sommes le 18 décembre, le Modificateur Spécifique du SNAFU est de -1, donnant un résultat net de -4.

Avec -4, sur deux dés, un 6 ou moins sera un Echec, 7-10 un SNAFU Partiel, et 11 ou 12 un SNAFU Total.

Cependant même un SNAFU Total sera réduit à Partiel car le joueur veut conserver sa Défense Préparée.

3.3 OBJECTIFS (OBJ)

1) Vous avez généralement besoin de marqueurs OBJ pour attaquer, faire des barrages et prendre le contrôle des hexs de victoire. Placez-les pendant les Activations pour identifier où les Formations exécuteront les opérations actives. Il y a les marqueurs OBJ donnés par le résultat SNAFU, ceux créés par les unités de Reco de la Formation et celui désignant l'OBJ de Marche du QG.

2) Parmi ceux-ci, tous les OBJ sauf les OBJ Marche sont des « OBJ Combat » qui génèrent des hexs de Zone OBJ nécessaires pour faire la plupart des attaques et des barrages, ainsi que pour prendre le contrôle des hexs de victoire.

3) La seule exception est que les tirs de la *Table d'Engagement* n'ont absolument pas besoin de Zone OBJ.

4) Les marqueurs OBJ Marche sont utilisés pour identifier la position finale du QG de la Formation pour les règles d'Ordres. Cette position restreint le mouvement du QG en fonction de l'emplacement choisi (2.4b).

5) Les marqueurs OBJ Marche **ne** créent **pas** de Zones OBJ autorisant toute forme de combat.

3.3a <u>Zones OBJ</u>. Chaque marqueur OBJ crée une Zone OBJ d'un rayon de 2 hexs. Un hex de Zone OBJ est obligatoire pour faire :

◊ Attaque Régulière.

◊ Attaque de Choc.

◊ Attaque par Tir.

◊ Barrage.

◊ Mouvement dans un hex PV non contrôlé. Dans le cas d'une entrée dans un hex PV, le marqueur OBJ doit être l'hex PV lui-même.

Cependant, les Engagements ne nécessitent pas de Zones OBJ, mais peuvent appliquer le DRM pour Zone OBJ Double si la cible s'y trouve. Bien que les Zones OBJ Doubles ont accès aux DRM, il n'y a pas d'effets supplémentaires pour avoir de multiples Zones OBJ dans un même hex.

Zones d'Objectif

Rappelez-vous, l'hex OBJ doit être occupé par une unité ennemie ou être un Hex de Victoire. En utilisant la zone ombrée d'OBJ …

- L'Unité A peut être Attaquée, Attaquée par Tir, prise pour cible d'un Barrage, et voir son Support Engagé.
- L'Unité B peut seulement voir son Support Engagé

3.3b <u>Zones OBJ Doubles</u>. Elles sont créées par deux marqueurs SNAFU OBJ **dans le même hex**. La cible de tout Engagement ou Attaque dans une Zone OBJ Double applique un DRM.

3.3c <u>Disponibilité des Marqueurs OBJ</u>. Le *Tableau des Effets du Résultat SNAFU* donne le nombre de marqueurs OBJ qu'une Formation peut placer. Les OBJ créés par la Reco (3.3f) et les OBJ Marche (s'ils sont utilisés) ne comptent pas dans le nombre autorisé.

Les marqueurs OBJ ne peuvent pas être économisés pour une Activation ultérieure, ni donnés à d'autres Formations, ni économisées pour la Seconde Activation de la Formation. Retirez-les lors de la Phase de Nettoyage de l'Activation.

3.3d <u>Placement des Marqueurs OBJ</u>. Vous pouvez placer tout ou partie, ou aucun, de vos marqueurs OBJ disponibles où vous le souhaitez à n'importe quelle distance du QG. Les marqueurs OBJ doivent être dans un hex **contenant** une unité ennemie non-Support et/ou une désignation d'Hex de Victoire (voir 2.4g pour les OBJ Marche). Une fois placé, le marqueur ne peut pas être bougé ou retiré avant la Phase de Nettoyage. Les marqueurs OBJ ont une flèche sur le pion pour décaler le marqueur au besoin.

<u>Note de Conception</u> : Évidemment, devoir placer des marqueurs OBJ Combat littéralement sur des unités ennemies est une abstraction. Quiconque a déjà observé un véritable OBJ sait qu'ils généralement choisi géographiquement. Ceci était autorisé dans les précédentes versions du système, mais les joueurs faisaient toutes sortes de choses obscènes avec les marqueurs OBJ pour tenter de maximiser leur utilité en frappant des cibles multiples, ou pour intercepter des unités qui retraitent. Les OBJ ont commencé à apparaître derrière les unités ennemies, et même sur des unités amies. Le temps dépensé ici était criminel. Cette simplification réduit les effets des planificateurs fous.

3.3e <u>Retrait des Marqueurs OBJ</u>. À chaque Phase de Nettoyage, retirez tous les marqueurs OBJ de la carte.

3.3f <u>OBJ Créés par Reco</u>. Les unités de Reco peuvent placer des OBJ Reco après le début de la Phase d'Activités.

Les OBJ Reco ne sont pas limités par le nombre d'OBJ SNAFU autorisé.

Pour faire une Reco, l'unité de Reco doit :

✔ être identifiée **à la fois** comme Reco dans le *Tableau de Capacités des Unités* **et** dans les règles spécifiques du jeu.

✔ avoir au moins un Événement de Tir à dépenser.

✔ ne pas être STOPPÉE** ou surempilée.

✔ ne pas tenter une Reco dans un hex contenant déjà un OBJ ; les unités de Reco ne peuvent **jamais** créer d'OBJ Double.

** Vous pouvez éliminer un STOP créé par les ZDCE VB en gagnant les Engagements de Stop. Que l'Engagement de Stop soit Requis ou non n'a pas d'importance. Une unité de Reco doit éliminer le STOP pour faire une Reco.

3.3g <u>Procédure de Placement des OBJ Reco</u>. L'unité de Reco dépense un Événement de Tir, lancez un dé et comparez le résultat à sa Valeur d'Action.

Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Action de l'unité de Reco, placez un marqueur OBJ sur n'importe quelle unité ennemie (ou dans un hex PV) dans les 2 hexs de l'unité de Reco.

Si le résultat est supérieur à la Valeur d'Action, la tentative échoue. Ne placez pas de marqueur OBJ. Si l'unité de Reco a un autre Événement de Tir, elle peut tenter de refaire une Reco dans cet hex, ou dans un autre. Si une autre unité de Reco est disponible, elle peut tenter une Reco dans l'hex d'une précédente tentative échouée.

Une fois créé, le nouveau marqueur OBJ et sa Zone OBJ existent pour toutes les unités de la Formation Active (y compris l'unité de Reco elle-même).

OBJs de Reco

Au cours de cette Activation, le joueur Allemand a attaqué l'hex A (qui contient également un marqueur OBJ placé précédemment, qui projette la Zone OBJ ombrée). L'unité qui défendait cet hex a été obligé de quitter la carte dans sa Retraite et reviendra sur son QG le tour prochain.

Le joueur Allemand a envoyé le KG Stephen, qui a la

Capacité de Reco, pour placer un OBJ de Reco sur l'hex B, pour permettre une attaque à suivre et prendre le pont. Le joueur peut choisir de faire la Reco depuis les hexs C ou D. L'Hex D est dans la ZDCE VB du Support de l'unité en B, donc effectuer la Reco depuis cet hex nécessite d'abord de faire tomber le Support, pour éliminer le STOP. L'hex E ne peut pas être utilisé à cause du terrain STOPPANT. Toutefois, sans un OBJ dans l'Hex de Victoire (avec l'étoile US blanche à l'intérieur), les unités allemandes ne pourront pas traverser le pont vers cet hex, même si l'unité en B est éliminée.

Le KG Stephen utilise un Evenement de Tir depuis l'hex C.

Jetez un dé et comparez-le à la VA du KG Stephen (5).

Si le résultat est 5 ou moins, la Reco est réussie et le marqueur OBJ est placé en B.

Si le joueur jette un 6, aucun OBJ n'est placé, mais le KG Stephen peut essayer à nouveau s'il lui reste son autre Evenement de Tir.

3.4 ACTIVITÉS

3.4a Seules les unités de la Formation actuellement Active peuvent faire des Activités pendant l'Activation en cours. S'il y a une pile avec des unités de plusieurs Formations, seules celles appartenant à la Formation actuellement Active agissent.

3.4b En général, vous êtes libre d'utiliser les unités et l'artillerie de votre Formation dans n'importe quel ordre, mais vous devez avoir fini le mouvement d'une unité avant de commencer celui d'une autre. Aucune unité ou Point d'Artillerie/Aérien ne peut être utilisé plus d'une fois par Activation. Après son occasion de bouger et d'utiliser des Événements de Tir, une unité peut seulement Attaquer, Assister, ou observer pour les Barrages. Vous ne pouvez pas revenir à une unité précédente pour autre chose, même s'il lui reste des PM ou des Événements de Tir.

3.4c Faites tous les Barrages souhaités avant, pendant et/ou après le mouvement de n'importe quelle unité.

3.4d Les unités bougent individuellement et non en Piles. Une unité doit avoir terminé son mouvement pour la phase avant de pouvoir commencer celui d'une autre. Vous ne pouvez pas revenir à une unité après avoir commencé le mouvement d'une autre, sauf pour la poignée d'actions listée en 3.4f.

3.4e Les unités STOPPENT ou FINISSENT pendant le cours de l'Activation. Voir le *Tableau STOPPÉ/FINI* (page suivante) pour une liste complète des causes et des effets de chaque statut.

3.4f Une unité qui n'a pas FINI, mais qui a terminé son mouvement, et si le joueur a commencé à bouger une autre unité, **ne peut pas** utiliser ce qui lui reste en :

◊ Événements de Tir.

◊ PM.

Mais peut :

◊ Attaquer ou Assister.

◊ Observer pour un Barrage.

3.4g Une unité a FINI lorsqu'elle :

◊ fait ou Assiste une Attaque Régulière.

◊ exécute une Retraite Volontaire.

3.4h Une unité qui a FINI ne peut pas :

◊ bouger (quels que soient les PM restants).

◊ exécuter les Événements de Tir restants.

◊ Attaquer ou Assister.

◊ entrer en Écran.

Mais une unité qui a FINI peut observer pour un Barrage.

3.4i Un STOP n'empêche pas d'exécuter les Événements de Tir restants et/ou de FINIR par d'autres moyens.

Note de Jeu—Options du Séquencement du Mouvement : Vous pouvez, par exemple, bouger l'unité A, bouger l'unité B, faire un Barrage, bouger l'unité C, attaquer un hex avec A Assisté par B (A entre dans l'hex après victoire), faire un autre Barrage (avec A en observateur depuis son nouvel hex), bouger l'unité D jusqu'à l'hex vidé par l'attaque, utiliser D pour initier des Engagements contre un quelconque hex ennemi, bouger l'unité E par le même trou dans la ligne ennemie, attaquer avec la pile C avec l'Assistance de E… et ainsi de suite.

Ce que vous ne pouvez pas faire, par exemple, c'est bouger l'unité A de quelques PM, faire un Barrage, bouger l'unité B… puis revenir à l'unité A pour finir les PM restants, etc.

Vous ne pouvez pas non plus bouger l'unité A, puis bouger l'unité B, puis revenir à l'unité A pour faire des Engagements, Attaque de Choc ou Attaque de Tir. Ceci doit être fait avant de commencer avec une nouvelle unité.

Vous pouvez par contre bouger un peu l'unité A, faire un Engagement, une Attaque de Choc ou une Attaque de Tir, bouger encore un peu l'unité A et faire un autre Engagement, Attaque de Choc ou Attaque de Tir, puis demander un Barrage. Ensuite, bougez l'unité B pour que A et B puissent faire une Attaque régulière ensemble (Attaquant et Assistant).

3.5 NETTOYAGE

Faites ce qui suit à chaque Phase de Nettoyage :

✔ retirez tous les marqueurs OBJ, Trafic et Support Lâché Temporairement qui n'ont pas été convertis en marqueurs Support Lâché.

✔ retournez les Trains de Combat qui ne sont pas à Distance Optimale sur leur face Fantôme s'ils n'y sont pas déjà.

3.6 ISOLEMENT

Les unités qui sont coupées de leur QG subissent des pertes d'Isolement à chaque fois qu'elles s'Activent. Ceci est une situation **plus** invalidante que lorsque les unités *et* le QG sont « isolés » ensemble par une RPR Bloquée.

3.6a Identifiez les piles Actives qui n'ont pas de Chemin Sûr et/ou sont hors Rayon de Commandement (même si c'est dû à une Avance après Combat). Vérifiez si la Formation a un marqueur RPR Bloquée. Trouvez les conditions pour chaque unité dans le *Tableau d'Isolement* et appliquez toute perte indiquée dans la ligne appropriée.

3.6b <u>Renforts</u>. Les Renforts qui rattrapent leur Formation **n'appliquent pas** l'Isolement avant de **commencer** une Activation dans le Rayon de Commandement.

3.7 FATIGUE & RETOURNEMENT SUR ÉCHEC

La Récupération de Fatigue permet à une Formation de réduire son Niveau de Fatigue, même jusqu'à Fat-0.

3.7a <u>Limitations</u>. Pas plus d'un Niveau de Fatigue ne peut être récupéré par tour de jeu. Aucune Formation ne peut récupérer à l'état Frais en cours de partie. Les Formations qui récupèrent **ne peuvent pas** faire de Seconde Activation, et l'on ne peut pas faire de Récupération pendant une Seconde Activation.

Les Formations en Défense Préparée **peuvent** Récupérer la Fatigue.

3.7b Conditions. Une Formation qui Récupère doit avoir une RPR Complète.

3.7c Procédure. Annoncez que la Formation fera une Activation de Récupération pendant sa Phase de Préparation d'Activation. Ne faites pas de jet de SNAFU. Une Activation de Récupération n'autorise que les actions indiquées pour une Activation de Récupération dans la Séquence de Jeu et dans l'ordre indiqué.

3.7d Retournement sur Échec. Si vous obtenez un résultat SNAFU Échec, vous pouvez le convertir en Activation de Récupération avec une action appelée « Retournement sur Échec ».

1) Un Retournement sur Échec peut **seulement** être fait dans les Activations Initiales. Un Retournement sur Échec **ne peut pas** être fait lors d'une Seconde Activation.

2) Appliquez tout ce qui est fait dans l'Activation **avant** le jet de SNAFU, mais continuez à exécuter uniquement les fonctions de 3.7c comme si vous aviez décidé précédemment de faire une Activation de Récupération, incluant l'abandon de toute chance de Seconde Activation.

3) Vous pouvez aussi choisir d'accepter le résultat SNAFU Échec et continuer à jouer normalement. Les Retournements sur Échec ne s'appliquent pas lorsque les options d'Ordres ou de Fatigue Planifiée sont utilisées.

Tableau STOPPÉ/FINI

Choses qui vous font STOPPER

◊ utiliser les deux Événements de Tir

◊ effets du Terrain

◊ marqueurs Trafic

◊ mouvement en ZDCE avec CM Piéton ou Camion

◊ mouvement en ZDCE VB avec CM Tac

◊ commencer à bouger une autre unité

◊ Rater un Engagement Stoppant **Requis**

◊ observer pour un Barrage hors de la Séquence d'Attaque

Choses que vous pouvez faire STOPPÉ

◊ observer pour les Barrages

◊ initier des Engagements

◊ Attaque

◊ Attaque par Tir

◊ Assister une Attaque

Choses que vous ne pouvez pas faire STOPPÉ

◊ mouvement

◊ Reco

◊ Attaque de Choc

Choses qui vous font FINIR

◊ participation à une Attaque Régulière

◊ exécuter une Retraite Volontaire

◊ entrer dans un hex d'Engagement Stoppant **Requis** avec VB Léger ou en Écran.

Choses que vous pouvez faire après avoir FINI

◊ observer pour les Barrages

Choses que vous ne pouvez pas faire après avoir FINI

◊ utiliser les Événements de Tir restants

◊ mouvement

◊ Attaquer ou Assister

◊ entrer en Écran

4.0 MOUVEMENT

Un joueur peut bouger toutes, quelques-unes ou aucune des unités de la Formation Activée en fonction des autres règles ; le joueur Inactif ne peut bouger aucune de ses unités, sauf lorsqu'il doit retraiter.

4.0a Généralités.

1) Les unités bougent individuellement, mais une unité peut bouger d'autant d'hex que le joueur le désire, en fonction de sa CM, du résultat SNAFU, du Trafic, des unités ennemies, des ZDCE et du terrain.

2) Les unités bougent dans n'importe quelle direction ou série de directions, mais doivent suivre un tracé d'hexs contigus sur la grille hexagonale.

3) Chaque unité suit individuellement la CM restante et dépense des PM pour chaque hex/côté d'hex dans lequel elle entre où qu'elle traverse, en fonction du *Tableau des Effets du Terrain*. Les unités ne peuvent pas transférer de PM inutilisés à d'autres unités, ni en économiser pour utilisation ultérieure.

4) Les unités ne peuvent jamais entrer dans des hexs contenant n'importe quel type d'unité ennemie, sauf pour « Sauter » sur un QG ou Train de Combat. **Exception :** Voir 4.6a, en ce qui concerne les unités à CM Piéton face Déployée et les unités Écran ennemies.

4.0b Changer les Pions de Face. La plupart des unités ont deux faces, représentant l'unité dans différentes postures. Retourner le pion ne coûte pas de PM. Les unités ne peuvent être retournées qu'avant de commencer des Activités et aucune unité ne peut être retournée plus d'une fois par Activation. Une unité ne peut être retournée qu'avec le Chemin Sûr appropriée (voir 1.9). Une unité agit selon les valeurs qu'elle affiche ; sa face cachée n'a aucun effet.

4.0c Capacité de Mouvement Réduite de Moitié. Une CM peut être réduite de moitié pour diverses raisons. Quel que soit le nombre de raisons applicables, ne réduisez la CM de moitié qu'une seule fois. Conservez toujours les PM fractionnés ; n'arrondissez jamais.

4.0d Trafic. Mettez des marqueurs Trafic dans l'hex du Défenseur ou du Tireur en fonction des résultats de la *Table de Combat* ou *d'Engagement*, respectivement. Les marqueurs Trafic infligent un STOP à toutes les unités dans, ou entrant dans, leur hex mais n'ont pas de véritable coût en PM. Si un marqueur Trafic existe dans un hex qui est déjà à l'empilement maximum ou surempilé, des unités supplémentaires ne peuvent pas entrer dans cet hex, même momentanément.

Note de Conception : Dans les jeux *BCS* avant **Panzers Last Stand**, les marqueurs Trafic avaient la mention « Stopped » (pour abréger Trafic Stoppé). Ceci a été clarifié dans **PLS**.

4.0e Circulation [Optionnel]. La Circulation n'a pas de marqueur. La Circulation existe dans tout hex contenant n'importe quelle unité **sauf** les Unités Actives face Déployée.

Exceptions : Les QG créent toujours de la Circulation, mais les Trains de Combat, les Unités Non-Assignées, une unité dans un Hex d'Entrée et toute unité actuellement en Écran sont entièrement ignorées.

Les hexs de Zone d'Écran, amies ou ennemies, n'ont aucun effet sur la circulation et vice-versa.

Les unités qui entrent dans un hex de Circulation ne bénéficient pas des routes dans ou en entrant dans l'hex. Elles doivent payer le coût en PM « autre terrain » (hex et côté d'hex) à la place. Si « l'autre

terrain » de l'hex et/ou du côté d'hex est Interdit à l'unité, elle ne peut pas entrer dans l'hex. « Autre terrain » s'applique uniquement pour entrer dans l'hex de Circulation, jamais pour en sortir.

Note de Conception : La Circulation faisait partie intégrante du Trafic et faisait partie du système standard depuis longtemps. Cela a toujours pris beaucoup de temps et n'apportaient que de modestes retours. Certains joueurs l'adoraient, d'autres le détestaient. Je vous suggère de d'abord jouer sans la Circulation et de ne l'ajouter que plus tard si vous voulez ajouter plus de détails. Cela fonctionne très bien, mais cela demande beaucoup de temps et de travail car les joueurs devront orchestrer leurs mouvements avec attention.

4.1 EFFETS DU TERRAIN

Chaque hex et élément de côté d'hex coûte un nombre donné de Points de Mouvement, comme indiqué dans le *Tableau des Effets du Terrain.* Ce coût varie selon la Classe de Mouvement de l'unité : Tactique, Piéton ou Camion. Les unités ont des CM indépendantes et les dépenses de PM d'une unité n'affectent pas les autres. L'unité en mouvement doit payer l'intégralité du coût en PM avant l'entrée dans un hex. **Exception :** Mouvement Minimal (4.1f).

4.1a Types de Terrain Multiples. Un hex peut contenir plus d'un symbole de terrain. La quantité du symbole n'a pas d'importance. Utilisez le type avec le coût le plus élevée si le mouvement n'est pas sur route.

4.1b Mouvements Réciproques. Une unité ne peut se déplacer de l'hex A à l'hex B que si elle peut aussi se déplacer de l'hex B à l'hex A.

4.1c Routes. Une unité peut payer les coûts de mouvement sur route et ignorer les coûts normaux de l'hex et du côté d'hex si l'unité suit un tracé continu de routes et que la route n'est pas annulée par la Circulation. Les routes dans un hex sont supposées se croiser, même si aucun croisement n'est littéralement montré.

4.1d Terrain Interdit. Les unités ne peuvent pas entrer dans, ou traverser, des hexs ou côtés d'hexs Interdits, sauf en utilisant un pont ou une route.

4.1e Terrain STOPPANT. Les unités doivent STOPPER lorsqu'elles entrent dans un terrain STOPPANT, quelle que soit la CM restante. Les hexs de terrain STOPPANT coûtent 4 PM.

4.1f Mouvement Minimal. Si elle est autrement éligible au mouvement et n'a pas encore bougé dans cette phase, une unité qui n'a pas suffisamment de PM peut toujours bouger d'un hex. Les unités ne peuvent jamais utiliser cette règle pour :

◊ faire une Attaque de Choc.

◊ bouger dans ou à travers un terrain Interdit.

◊ violer les effets d'un SNAFU Échoué.

◊ violer les effets d'une ZDCE.

◊ bouger avec une CM imprimée de zéro.

4.2 EMPILEMENT

L'empilement normal est deux Unités de Combat. Les QG, Supports, Trains de Combat et marqueurs ne compte pas dans l'empilement.

Le surempilement est autorisé (avec les exceptions listées en 4.2b) mais donne des DRM sur la *Table de Combat* et plusieurs jets sur la *Table de Barrage*.

4.2a L'Unité de Combat en haut de la pile doit être celle avec la plus longue Portée imprimée (utilisez la VB la plus élevée en cas d'égalité). Sinon, vous pouvez librement déterminer l'ordre d'empilement à tout moment au cours de votre Activation.

4.2b Le surempilement n'est pas autorisé au moment :

◊ d'utiliser un Événement de Tir.

◊ de choisir l'unité d'Attaque ou d'Assistance.

◊ d'entrer dans un hex avec un marqueur Trafic.

4.2c Défense dans un Hex Surempilé. Les hexs surempilés se défendent normalement dans la plupart des cas, mais avec l'ajout du DRM de surempilement pour la *Table de Combat.*

Naturellement, les systèmes de Barrage et d'Attaque par Tir feront des hexs surempilés des pièges mortels. Mais parfois, vous aurez des raisons d'en faire.

4.3 ZONES DE CONTRÔLE (ZDC)

4.3a Avec les exceptions explicites de 4.3b, les Unités de Combat ont une ZDC dans les hexs qui leurs sont adjacents. Il y a deux sortes de ZDC : normales (générées par toutes les unités, sauf celles listées en 4.3b) et les ZDC VB (qui ne sont générées que par les unités VB).

4.3b les QG, Trains de Combat, unités en Ecran et unités Non-Préparées **n'ont pas** de ZDC.

4.3c Restrictions sur les ZDC. Le terrain n'influe pas sur les ZDC. Les unités amies annulent **uniquement** les ZDC pour les Chemins Sûrs et le mouvement des QG (4.3d).

4.3d Effets des ZDCE. Les ZDC Ennemies (ZDCE) influent sur les mouvements en fonction de la CM de l'unité se déplaçant. Aucune unité ne peut se déplacer directement d'une ZDCE qui l'affecte à une autre. Les unités peuvent sortir gratuitement d'une ZDCE dans laquelle elle commence son mouvement (tant qu'elle ne rentre pas *directement* dans une autre ZDCE qui l'affecte)

1) Les unités à **CM Piéton** et **Camion** doivent STOPPER lorsqu'elles entrent en ZDCE.

2) Les unités à **CM Tac** doivent STOPPER lorsqu'elles entrent dans un hex de ZDCE VB (Vraie ou Support). Ceci peut nécessiter un Engagement Stoppant. Mais seules les **Vraies** ZDCE VB s'appliquent aux unités à CM Tac pour la détermination du Chemin Sûr (1.9d).

3) Les **QG** ne peuvent jamais entrer en ZDCE, à moins que la ZDCE ne soit annulée par une unité amie.

4.3e ZDCE et Retraites. Les ZDCE appropriées dans l'hex final de Retraite peut infliger des Pertes de Pas aux unités en retraite. Les ZDCE qui éliminent le Chemin Sûr d'unités à CM Piéton ou Camion peuvent causer leur incapacité à retraiter et les forcer à prendre un Pas de Perte à la place. Les ZDCE n'ont aucun effet sur les unités à CM Tac qui retraitent.

4.3f ZDC VB. Les ZDC VB affectent le mouvement des unités à CM Tac, tandis que les ZDC normales non. Les ZDC VB sont générées par de vraies unités VB ou par les Supports. Ce sont des ZDC VB Vraies ou Support, respectivement. Les ZDC VB sont limitées aux hexs adjacents à l'unité, quelle que soit sa portée. Les ZDC VB Support sont disponibles à **toute** unité actuellement Supportée.

4.4 ENGAGEMENTS STOPPANT

Tandis que **bouger** dans une ZDC VB nécessite que votre unité en mouvement STOPPE, gagner un Engagement Stoppant peut lui permettre de se libérer (annuler le « STOP ») pour qu'elle puisse continuer à bouger. Les Engagements Stoppant n'arrivent jamais lors d'un mouvement d'unité non-VB, d'une Avance Après Combat ou d'une Retraite.

Certains Engagements Stoppant sont **Requis** (cela signifie que vous devez tirer au moins une fois même si vous n'avez pas l'intention de continuer votre mouvement), tandis que d'autres ne le sont pas

(vous pouvez décider de ne pas tirer du tout et de simplement STOPPER sur place).

Chaque « tir » d'Engagement Stoppant coûte un Événement de Tir, comme tout autre Engagement.

4.4a <u>Requis ou Non</u> ? Une unité en mouvement est **obligée** de faire *au moins un* Engagement Stoppant Requis si la ZDC VB où elle entre est générée par :

◊ une **vraie** unité VB ou

◊ un Hôte avec un Support Confrontation.

Un Engagement Stoppant n'est **pas** requis si le ZDC VB provient exclusivement d'Hôtes avec un Support *non-Confrontation*. Le joueur est libre de tirer, quoi qu'il en soit, afin *de lever* le STOP.

Exception : Les unités VB Légères et toutes les unités Écran équipées VB ne peuvent pas exécuter d'Engagement Stoppant. Elles deviennent FINIES à la place. Si l'Engagement Stoppant n'est pas Requis, elles STOPPENT normalement.

4.4b <u>Lever un STOP</u>. L'obligation de STOP est levée s'il ne reste aucune ZDCE VB dans l'hex de l'unité qui tire. Une ZDCE VB disparaît si l'unité qui la projette :

◊ est Détruite.

◊ Retraite.

◊ est un Hôte et Lâche son Support.

L'unité en mouvement « gagne » si le STOP de l'hex est levé. Sinon, elle perd. Si une unité « perd » un Engagement Stoppant **Requis**, elle reste STOPPEE.

Sans tenir compte de l'échec d'un Engagement Stoppant précédent, l'unité peut dépenser son Événement de Tir restant comme Engagement car ce dernier pourrait ouvrir cet hex de ZDCE au mouvement d'autres unités.

Même si une unité gagne l'Engagement Stoppant, elle STOPPE si elle dépense son dernier Événement de Tir, et vous ne pouvez pas mettre une unité en « pause » pour l'aider avec une autre avant qu'elle ne continue.

1) À chaque Engagement Stoppant, l'unité VB **en mouvement** du joueur actif est le Tireur. Le joueur inactif choisit l'unité Cible qu'il désire.

L'unité cible choisie doit :

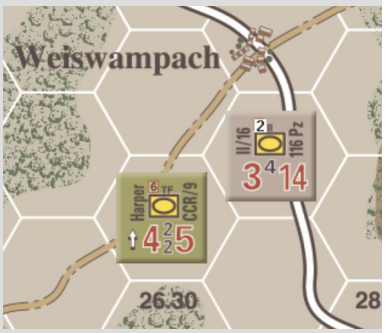
◊ contribuer à la ZDC VB dans l'hex de l'unité qui bouge.

◊ suivre les conditions normales de sélection de Cible d'Engagement en 5.2b point 2.

2) Un STOP doit être levé **avant** de faire une tentative de Reco.

Engagements Stoppant

Ici le II/16 (116 Pz) vient de se déplacer dans l'hex adjacent à la TF Harper.



Un Engagement Stoppant est Requis car Harper possède une ZDC VB Vraie.

Il n'y a pas de DRM additionnel dans ce cas donc la valeur 7 de l'unité allemande moins la valeur 6 de l'unité US donne un +1 global.

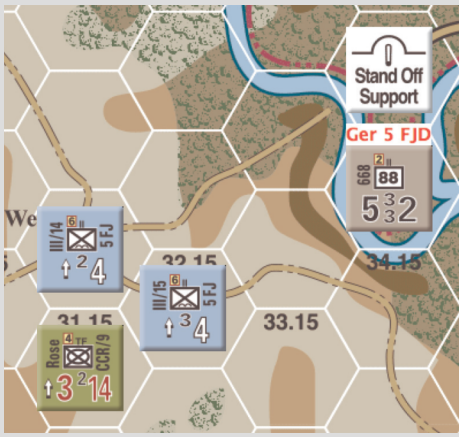
Le premier jet de dés est un 4, ce qui avec le +1 donne un 5 et un résultat « Perte pour le Tireur et Trafic ». Le joueur Allemand prend ce Pas de Perte et place un marqueur Trafic dans l'hex du bataillon Panzer et peut essayer à nouveau.

Le bataillon Panzer n'est pas Capable d'Attaque, donc il ne peut pas littéralement « Attaquer » Harper en utilisant la Table de Combat. L'Attaque de Choc n'est également pas possible à cause du STOP et du fait que Harper est un VB.

Il y a un autre Evènement de Tir, donc il Engage à nouveau, avec le même +1, et cette fois jette un 8, pour un total de 9. Harper subit un Pas de Perte et Retraite. L'Engagement Stoppant a été « gagné », mais ayant utilisé ses deux Evènements de Tir, le bataillon Panzer est STOPPE et ne peut pas continuer à bouger (NDT : il est également sous un marqueur Trafic)

Support d'Affrontement

Ici l'unité de 88mm est en Support avec son QG, et les deux unités de FJ sont dans le Rayon de Commandement et bénéficient de ce support.



La TF Rose fait mouvement depuis le sud et souhaite attaquer l'une de ces deux unités de FJ dans l'espoir de couper vers la rivière et de bloquer l'avancée des FJs.

Cependant, une fois qu'elle entre en 31.15, elle doit gérer les Engagements Stoppant créés par le le Support d'Affrontement de ces deux unités.

Pour cela, la TF Rose est à un bon emplacement. Comme il y a un Engagement Stoppant Requis dans cet hex, même si il vient de deux hexes ennemis, seul UN Engagement Stoppant est concrètement nécessaire (Rose peut « accepter » l'autre comme « juste un STOP » et n'est pas forcé de l'Engager).

L'Engagement Stoppant contre III/15 est à 5 contre 8, soit un malus de -3. Un jet de 9 permet de supprimer le Support de cette unité. Comme le second Engagement (identique) est un risque inutile pour Rose (qui va attaquer III/15 en Attaque Régulière prochainement), Rose peut utiliser son deuxième Evènement de Tir pour faire une Attaque par Tir sur III/15 dans l'espoir d'éliminer un Pas de Perte avant le combat.

La TF Rose sera ensuite à cours d'Evènements de Tir et bloquée dans une ZDCE VB de III/14 qui n'a pas été levée. Chacune de ces deux causes provoquent un STOP. Il est prévu que Rose attaque III/15 qui n'a plus de Support et est potentiellement descendue à 5 Pas. Avec de la chance III/15 sera repoussé et Rose avancera en 32.15. Si Rose profite d'une Seconde Activation, elle s'occupera alors de III/14.

4.5 ZONES D'ENGAGEMENT

4.5a Les Zones d'Engagement sont générées par les unités VB dans toute l'étendue de leur portée et donnent les effets suivants :

◊ les unités à CM Camion doivent STOPPER en entrant dans une Zone d'Engagement.

◊ les QG ne peuvent pas entrer, ni finir une Retraite, dans un hex de Zone d'Engagement.

En dehors de ces deux points, les Zones d'Engagement n'ont aucun effet en dehors de pouvoir initier un Engagement. Contrairement aux ZDCE, les unités amies n'annulent pas les Zones d'Engagement pour le mouvement des QG. Seuls le terrain et la Météo affectent les Zones d'Engagement.

4.5b Seules les Vraies unités VB (pas les Supports), qui ne sont **pas** des VB Légères ou des Écrans, génèrent des Zones d'Engagement. Les Zones d'Engagement s'étendent dans tous les hexs de la portée de l'unité VB et son éventuellement limitées par le Terrain et la Météo.

4.5c Terrain Bloquant (« Ligne de Vue »). Le terrain n'a aucun effet sur une Zone d'Engagement dans les hexs adjacents, mais une portée supérieure nécessite qu'il n'y ait pas de terrain Bloquant entre les deux hexs d'extrémité. Utilisez la ligne reliant leur point central.

Ignorez complètement le terrain dans les deux hexs d'extrémité. Ignorez tous les éléments de côté d'hex, les unités des deux camps et tous les marqueurs dans ou entre les hexs d'extrémité.

Utilisez la liste du *Tableau des Effets du Terrain* pour déterminer si un hex intermédiaire est bloquant ou non. Comptez les hexs entiers comme bloquants, la position spécifique du symbole n'a pas d'importance.

Si la ligne entre l'hex du tireur et de la cible passe sur un côté d'hex entre un terrain Bloquant et un non-Bloquant, alors la Zone d'Engagement n'est **pas** bloquée.

4.6 ÉCRAN

Les Écrans permettent aux unités de Reco de ralentir le mouvement ennemi sans risques excessifs pour elles-mêmes. Une unité de Reco actuellement face Mouvement peut être marquée en Écran avant de commencer sa Phase d'Activité. Les résultats SNAFU n'affectent pas les Écrans.

Vous pouvez ajouter un marqueur Écran aux unités de Reco à tout moment d'une Activation Initiale (même avec un SNAFU Échoué), mais jamais dans une Seconde Activation.

Les marqueurs Écran peuvent être retirés à **n'importe quel** moment (même pendant une Activation Ennemie), libérant instantanément l'unité.

4.6a Unités en Écran. Une unité avec un marqueur Écran :

◊ n'a pas de ZDC.

◊ peut bouger, faire des Reco et observer pour les Barrages.

◊ ne peut pas finir son mouvement ou sa retraite empilée avec une autre unité. Si ceci ce produit, retirez tous les marqueurs Écran des unités impliquées.

◊ ne peut pas Attaquer, Assister, Attaquer par Tir ou initier des Engagements. Elle a FINI en entrant dans un hex ZDCE VB et **ne peut pas** entrer dans un hex qui nécessite un Engagement Stoppant Requis.

1) Les unités à CM Tac ou Camion **ne peuvent pas** entrer dans l'hex occupé par l'unité Écran elle-même.

2) Les unités à CM Piéton **Déployées peuvent** entrer dans l'hex occupé par l'unité Écran et la forcer à retraiter de 3 hexs.

3) Les retraites n'affectent pas le marquage des unités Écran ni ne forcent un pion à se retourner.

4.6b Combat des Unités Écran. Les unités Écran ne sont pas sujettes aux *Tables de Combat* ou de *Barrage.*

Les unités Écran peuvent se faire tirer **dessus** avec la *Table d'Engagement* (mais ne peuvent pas être le Tireur dans un Engagement). Toutefois, convertissez chaque résultat « **Perte aux Deux** » en « **Aucune Perte, la Cible Retraite de 3 hexs** ».

4.6c Zones Écran. Les unités Écran n'ont pas de ZDC, juste une Zone Écran. Une Zone Écran contient tous les hexs autour de l'unité Écran à un certain nombre d'hexs de distance de l'unité (incluse). Les Zones Écran existent dans un rayon de 3 hexs (dans tous les jeux *BCS,* un changement pour **Last Blitzkrieg**). Ignorez les unités ennemies et le terrain en ce qui concerne les Zones Écran.

4.6d Effets des Zones Écran. Les unités face Mouvement payent +1 PM par hex de Zone Écran où elles entrent. Les Zones Écran n'affectent pas les unités ennemies face Déployée. Les unités Non-Préparées ne peuvent pas entrer dans un hex de Zone Écran.

Les Zones Écran (y compris l'hex de l'unité Écran) n'ont pas d'effet sur :

◊ la Légalité d'un Hex pour la RPR.

◊ la Circulation.

◊ les Chemins Sûrs (amis ou ennemis).

◊ les Zones d'Engagement (et vice versa).

4.7 QG ET TRAINS DE COMBAT

Les QG et les Trains de Combat ne peuvent pas être détruits ou capturés. Ils peuvent être temporairement désorganisés si l'ennemi « saute » dessus (unités ennemies entrant dans leur hex) et ont leurs propres conditions de mouvement.

4.7a Mouvement des QG. Les QG bougent pendant la Phase d'Activités en utilisant leur propre CM comme n'importe quelle unité, sauf qu'ils perdront tout marqueur de Défense Préparée s'ils bougent. Avec les règles d'Ordres, le mouvement des QG est strictement contrôlé par les Ordres qui leur sont donnés. Cependant, un QG avec un Ordre de Défense Préparée (2.4d) ne peut pas faire de Retraite Volontaire.

Quelle que soit la Classe de Mouvement, les QG ne peuvent pas traverser, ou entrer dans, un terrain interdit à la CM Camion.

Important : les QG **doivent** finir leur mouvement ou leur retraite dans un hex de route non-RR qui, si possible, est au bout d'une RPR Complète (3.1).

4.7b Mouvement des Trains de Combat. Les Trains de Combat

(qu'ils soient actuellement Légaux ou Hors-Carte) « bougent » simplement en les plaçant dans n'importe quel **Hex Légal** désiré (3.1a) qui **créé une RPR Complète**. Ils ne peuvent pas bouger dans un « hex Illégal » ni même dans un « Hex Légal » qui ne génère pas de RPR Complète.

Si la Formation n'a pas de RPR Complète pendant la Phase de Préparation d'Activation, retirez les Trains de Combat et placez-les Hors-Carte.

Les Trains de Combat qui sont Hors-Carte peuvent revenir dans n'importe quel Hex Légal sur la carte si ce faisant ils créent une RPR Complète pendant la Phase d'Activités. De tels Trains de Combat ont ~~une face~~ « bougé » et reviennent en Fantôme.

Les Trains de Combat qui

◊ bougent, ou

◊ finissent leur Phase d'Activités hors Distance Optimale de leur QG (entre 5 et 15 hexs) (3.2f)

doivent se retourner face Fantôme

4.7c Récupération du Statut Fantôme. Les Trains de Combat Fantômes peuvent revenir à la normale si :

✔ ils sont dans un hex Légal et font partie d'une RPR Complète ET

✔ sont à Distance Optimale ET

✔ sont restés stationnaires durant la Phase d'Activités précédente.

4.7d Sauter sur les QG et Trains de Combat. Les **résultats** de la *Table de Retraite* n'affectent pas directement les QG et les Trains de Combat, mais si une unité ennemie **entre** dans leur hex, ils se sont fait « Sauter Dessus » et doivent retraiter (les QG en 4.7e et les Trains

de Combat en 4.7h). L'unité ennemie qui Saute peut bouger en mouvement régulier ou en Avance après Combat.

Les unités Non-Préparées, les unités qui retraitent, les unités Écran, les unités qui commencent la phase Hors Rayon de Commandement, les QG et les Trains de Combat ne peuvent pas Sauter sur les QG et Trains de Combat ennemis.

4.7e <u>Retraite des QG</u>. Faites ceci pour retraiter une QG qui s'est fait Sauter Dessus :

✔ retraitez le QG *d'au moins* 3 hexs jusqu'à n'importe quel Hex Légal (3.1a) libre de Zones d'Engagement ennemies. Prenez-le simplement et placez le QG dans l'hex choisi, sans tenir compte des ZDCE ou des Chemins Sûrs en chemin. **Exception :** voir 4.7f.

✔ retournez ses Trains de Combat face Fantôme.

✔ retirez le marqueur de Défense Préparée du QG s'il en a un.

✔ appliquez un marqueur Coordination au QG.

✔ la retraite ne change pas le Statut d'Activation d'un QG (Disponible, Utilisé ou Terminé).

4.7f <u>Fuite des QG dans une Poche</u>. Un QG peut ignorer le besoin de RPR Complète et de distance minimale de retraite de 3.1a & 4.7e, ainsi que les considérations des Suggestions de Direction de Retraite (5.5b), mais doit terminer dans un hex **contenant** l'une de ses propres unités.

En dehors d'avoir besoin d'une RPR Complète, **TOUTES** les autres condition d'Hex Légal s'appliquent.

4.7g <u>Retraite Volontaire des QG</u>. Le QG d'une Formation Active peut Retraiter Volontairement en suivant la procédure en 4.8, sauf :

◊ un QG ne perd jamais de Pas.

◊ un QG peut le faire même avec un SNAFU Échoué.

Une Retraite Volontaire de QG applique 4.7e et 4.7f normalement. Les QG sous un Ordre Optionnel de Défense Préparée (2.4d) ne peuvent pas exécuter de Retraite Volontaire. Si un QG fait une Retraite Volontaire, il doit augmenter son Niveau de Fatigue de 1.

4.7h <u>Retraite des Trains de Combat</u>. Les Trains de Combat qui se sont fait Sauter Dessus retraitent simplement en prenant le pion et en le mettant un Hex Légal qui créé une RPR Complète, puis en les retournant face Fantôme. Cet hex doit être à *au moins* dix hexs en suivant la route de sa RPR depuis son point de départ (vers sa Source de Ravitaillement). L'hex résultant n'a pas besoin d'être à une distance de 10 hexs en ligne droite depuis son point de départ. Si un tel hex n'est pas possible, les Trains de Combat sont envoyés Hors-Carte.

4.7i <u>Saut Léger</u> [Optionnel]. Si un QG ou un Train de Combat se fait Sauter Dessus, lancez un dé pour l'hex (quel que soit le nombre de QG et/ou de Trains de Combat qui s'y trouvent). Faites le jet **avant** de résoudre une quelconque Retraite d'Unité de Combat.

1) Sur 1-4, c'est un Saut Léger, passez au point 3 ci-dessous.

2) Sur 5-6, c'est un Saut Lourd, appliquez le processus en 4.7e, 4.7f et 4.7h.

3) Avec un Saut Léger, le propriétaire déplace le QG **et** les Trains de Combat (quel que soit celui qui s'est fait Sauter Dessus) comme il le désire. Conservez (mais n'ajoutez pas) les marqueurs Défense Préparée ou Coordination. Les Trains de Combat gardent leur statut Fantôme existant (ou non) et n'ont pas besoin de passer Fantôme en résultat.

4) Il n'y a pas de tracé impliqué ; l'idée est qu'il était là tout le temps. Le joueur peut faire un déplacement de n'importe quel nombre d'hexs.

5) L'hex choisit **doit :**

✔ avoir un terrain approprié.

✔ ne contenir aucune unité ennemie, Zone d'Engagement ou ZDCE.

✔ ne pas bloquer de RPR ennemies.

6) Toutefois, les hexs n'ont pas besoin d'être Légaux à ce moment.

<u>Note de Conception</u> : Les Sauts Légers peuvent paraître étonnants au début. Ce n'est pas réellement un mouvement. En fait, il s'agit d'une tentative pour limiter l'effet du renseignement parfait « vu du ciel » de l'adversaire. Ses unités se ruent sur un hex qu'il pense occupé, pour découvrir qu'il n'y a rien à cet endroit. La « nouvelle » position est en fait l'endroit où le QG était durant tout ce temps (où c'est ce qu'il semble). La carte de situation « parfaite » de l'ennemi était fausse, une fois de plus.

Saut sur les QG

Le contenu de la pile du 106 ID est étalé autour du QG.

Le KG Stephen approche depuis le sud et à besoin d'établir un OBJ à St Vith. Ceci est nécessaire à cause du 106 Engineer et du fait que l'hex soit un Hex de Victoire, pas à cause de la présence du QG. Ceci utilise l'un de ses Evènements de Tir. Le joueur jette un dé et obtient 2, et positionne un marqueur OBJ sur le QG de St Vith. Ceci autorise à la fois l'Attaque de Choc et l'entrée dans l'Hex de Victoire contrôlé par le joueur US.

Stephen effectue ensuite une Attaque de Choc sur la pile depuis 30.10. Notez qu'il n'y a pas de Support à supprimer pour permettre cette Attaque, car il n'y a aucune unité dans l'hex qui peut profiter des Supports ou de la Défense Préparée de la 106 ID. L'Attaque de Choc est à 6 contre 4, soit +2. Un jet de 9 ou plus délogera le QG et éliminera l'Engineer. Comme la Ville est un Terrain Clé, une Retraite Situationnelle ne forcerait pas une Retraite.

Ici le joueur jette un 10.

Le QG a retraité des 3 hexes requis, il a perdu son marqueur Défense Préparée, et l'unité d'Engineer a été détruite. Le QG va également recevoir un marqueur de Coordination et son Train de Combat sera retourné sur sa face Fantôme.

4.8 RETRAITES VOLONTAIRES

Au lieu d'un mouvement normal, les unités Actives peuvent s'auto-infliger une Retraite Volontaire pour quitter une position dont elles ne pourraient pas sortir normalement. Les Chemins Sûrs, ZDCE, Zones d'Engagement, Terrain et les unités ennemies elles-mêmes ne restreignent pas les Retraites Volontaires.

4.8a L'hex de retraite doit être à 3 hexs de distance. Infligez un Pas de Perte et retournez l'unité face Mouvement. Ceci FINIT l'unité. Si l'hex final contient une ZDCE, infligez aussi le Pas de Perte supplémentaire (5.5g).

4.8b Les QG font de même (voir aussi 4.7g) mais peuvent étendre leur retraite pour remplir les conditions d'un QG qui s'est fait Sauter Dessus en 4.7e & f. Les QG ne perdent aucun Pas. Les Retraites de QG doivent être vers leurs Trains de Combat et voir 5.5b.

4.8c Les QG peuvent Retraiter Volontairement avec un résultat SNAFU Échoué. Toutes les autres unités ont besoin d'au moins un résultat SNAFU Partiel. Voir 4.7g pour plus de détails.

4.8d Les QG actuellement sous un Ordre de Défense Préparée (2.4d), à l'opposé d'un QG qui vient juste d'avoir un marqueur Défense Préparée, ne peuvent pas faire de Retraite Volontaire.

4.9 [OPTIONNEL] MOUVEMENT RÉALISTE

Les joueurs pondèrent, contrôlent, refont et retravaillent leurs mouvements pour toujours obtenir une meilleure optimisation. Leurs adversaires doivent faire de même pour rester à niveau. Le résultat, après avoir investi beaucoup de temps, est un niveau de précision qui n'a rien à voir avec la réalité. Ces règles font se déplacer les bouts de carton comme en réalité.

4.9a <u>Mouvement des Unités</u>. Les unités bougent comme les vrais éléments. Si un pion se déplace sur la grille et entre dans un hex, il le fait vraiment. Ne recommencez pas. Si vous avez suivi le mauvais chemin et devez revenir en arrière, faites-le littéralement en utilisant vos PM.

4.9b <u>Erreurs Honnêtes</u>. Toutefois, si vous avez fait n'importe quoi (mal compté les PM, oublié une règle ou quoi que ce soit d'autre), dites à votre adversaire ce que vous avez fait et déterminez où devrait être l'unité. Changer « ce que vous auriez voulu faire » ne compte pas.

5.0 COMBAT

Le Combat se produit de plusieurs façons, dont les Engagements, Attaques, Attaques de Choc, Attaques par Tir et Barrages. Les types d'unités limitent les sortes de Combat qu'une unité peut faire ou subir (voir le *Tableau de Capacités des Unités*). Seul le joueur Actif peut initier n'importe quelle forme de Combat.

<u>Note de Jeu—Intégration du Type de Combat</u> : Apprendre à jouer nécessite de comprendre quels types de combat utiliser en fonction des cibles et les capacités de vos propres unités.

Devenir un bon joueur n'est pas seulement une question de connaître ces choses, mais aussi d'arranger vos forces afin d'avoir les bons outils disponibles pour atteindre vos objectifs aussi rapidement et efficacement que possible. Notamment, un joueur expert saura quels outils laisser dans la caisse en fonction de la situation qui lui est présentée et lesquels seront nécessaire pour faire le boulot et avec quel niveau d'efficacité.

Les **Attaques Régulières** sont des actions préparées, coordonnées entre les unités en assaut, en soutien et les tirs, pour déloger l'ennemie d'une position sur le terrain. Résolvez-les sur la *Table de Combat.*

Les **Attaques de Choc** sont des assauts rapides menés par des unités mécanisées exploitant leur protection et leur mobilité pour attaquer de façon décisive une position ennemie. Les Attaques de Choc permettent à l'unité en attaque de continuer son mouvement par la suite. Résolvez-les sur la *Table de Combat.*

Les **Engagements** sont des échanges de tirs entre des plateformes d'armement utilisant des forces VB. Les Engagements sont utilisés pour générer des pertes, neutraliser le Support, et libérer des unités amies pour le mouvement. Contrairement aux Attaques, ils ne représentent pas d'efforts pour capturer le terrain. Résolvez-les sur la *Table d'Engagement*.

Les **Attaques par Tir** utilisent des armements VB contre des cibles non-VB. Résolvez-les sur la *Table de Barrage.*

Les **Barrages** utilisent l'Artillerie et/ou l'Aviation pour générer des effets de Suppression ou pour infliger des pas de pertes sur des positions ennemies. Les Barrages de Destruction utilisent la *Table de Barrage* pour causer des pertes. Les Barrages de Suppression permettent aux joueurs d'appliquer des DRM sur la *Table de Combat,* mais n'infligent aucun pas de pertes.

5.0a Le « Terrain » (comme dans une unité « est dans un terrain ») est un élément de terrain spécifique qui affecte le Combat et le Barrage de types indiqués dans le *Tableau des Effets du Terrain.* Les éléments de l'hex et du côté d'hex peuvent appliquer des effets de « Terrain ». Le Terrain de côté d'hex s'applique à la *Table de Combat* mais n'a aucun effet sur les Engagements, Attaques par Tir ou Barrages.

5.0b Les QG et Trains de Combat ne peuvent pas être Engagés, Attaqués ou subir un Barrage. Ils n'absorbent aucune perte de pas, à aucun moment ou pour quelque raison que ce soit.

5.0c Les Unités Écran ne peuvent pas être Attaquées ou subir de Barrage, mais peuvent être Engagées par des unités VB ennemies.

5.1 ATTAQUES DE CHOC ET RÉGULIÈRES

Les Attaques de Choc et Régulières utilisent toutes deux la *Table de Combat* pour représenter les assauts dans les hexs occupés par l'ennemi. Les Attaques de Choc ont un certain nombre d'exceptions et de conditions, qui ne s'appliquent pas aux Attaques Régulières.

5.1a <u>Toutes les Attaques</u>. Exécutez les Attaques à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre pendant la Phase des Activités. Les Attaques ne sont jamais obligatoires. Chaque Attaque ne concerne qu'un seul « hex en défense » qui doit contenir une unité ennemie qui peut être attaquée. L'hex en défense **doit** être dans une Zone OBJ, mais les Attaques ne sont pas limitées par le Rayon de Commandement.

5.1b <u>Séquence d'Attaque</u>.

1) L'attaquant déclare l'Attaque et identifie l'hex en défense.

2) Le défenseur annonce s'il peut appliquer une Défense Préparée.

3) Le défenseur identifie son unité à Valeur d'Action.

4) L'attaquant identifie l'unité d'Attaque et les unités d'Assistance.

5) L'attaquant effectue d'éventuels Barrages.

6) Déterminez le DRM net sur la *Table de Combat.*

7) Faites un jet sur la *Table de Combat.*

8) Appliquez les résultats (Pertes, Retraites, Avances).

5.1c <u>Conditions de l'Unité d'Attaque</u>.

Pour toutes les Attaques, les unités Attaquantes doivent :

✔ fournir la Valeur d'Action de l'Attaque.

✔ être adjacentes à l'hex en défense.

✔ être capables **d'entrer** dans l'hex du défenseur en mouvement régulier.

✔ ne pas avoir FINI.

✔ ne pas être surempilées.

✔ être utilisées pour déterminer les DRM d'Attaque.

✔ avoir une CM supérieure à 0.

5.1d Barrages dans une Attaque. L'attaquant peut choisir l'une des deux sortes de Barrages en utilisant des Points Artillerie/Aérien pour soutenir son Attaque. Le Rayon de Commandement du QG de la Formation ne limite pas le Barrage. Un Barrage de Suppression génère un DRM +2 en Attaque Régulière ou un DRM +1 en Attaque de Choc. En aucun cas le Barrage de Suppression ne cause de pas de perte. Un Barrage de Destruction peut causer des pas de perte sur la *Table de Barrage*, mais ne donne aucun DRM de Suppression. Si un Barrage de Destruction détruit la pile en défense, exécutez une Avance après Combat et l'attaque prend fin sans jet sur la *Table de Combat* (mais toutes les unités impliquées ont FINI). Pour les jets de Fatigue, l'Attaque a eu lieu.

5.1e DRM de la Table de Combat. Chaque camp détermine sa *Valeur d'Action Nette* en additionnant les DRM applicables de la *Table de Combat* à la VA de l'unité choisie. Soustrayez la Valeur d'Action Nette du défenseur à la Valeur d'Action Nette de l'attaquant pour obtenir le DRM final. Utilisez le terrain dans l'hex du défenseur et tout terrain de côté d'hex que l'unité en Attaque franchit pour faire l'attaque. Pour que le défenseur utilise son DRM de Seconde Unité, il doit avoir exactement deux unités de Combat dans son hex.

5.1f Résultats de la Table de Combat. Lancez deux dés, ajoutez le DRM final et lisez le résultat sur la *Table de Combat*. Les résultats sont des Pertes, Retraites et Trafic. Seule l'unité Attaquante peut absorber les pertes de l'Attaquant. Si elle ne peut pas toutes les absorber, ignorez l'excès. Les pertes ne peuvent pas être appliquées aux unités de Support ou en Assistance. Le défenseur doit infliger la première perte à son unité VA puis distribuer les pertes restantes aux autres vraies unités dans son hex, comme le joueur le désire. Placez tout marqueur Trafic résultant dans l'hex en défense si sa pile retraite ou est détruite (sinon ignorez-le). Les résultats Retraite affectent **toutes** les unités dans l'hex en défense.

5.1g Attaques Régulières Uniquement. Un hex ne peut pris pour cible que d'une seule Attaque Régulière au cours d'une même phase. Mais si les unités ennemies retraitent dans un nouvel hex, elles peuvent à nouveau être attaquées (par différentes unités en Attaque).

5.1h Critères d'Attaque Régulière. L'unité **Attaquante** doit appliquer la liste en 5.1c et doit être Capable d'Attaquer.

Une unité Attaquante **peut** être STOPPÉE.

5.1i Unités « en Assistance ». Vous pouvez assigner une « Assistance » à votre Attaque si vous le souhaitez. Une Assistance donne un DRM à cette Attaque. Le *Tableau de Capacité des Unités* montre quels types d'unités peuvent Assister. Vous ne pouvez pas choisir plus **d'une** unité en Assistance.

Une Assistance doit :

✔ être Capable d'Attaquer ou avoir une VB visible.

✔ être adjacente à l'hex en défense.

✔ être adjacente à, ou empilée avec l'unité Attaquante.

✔ ne pas avoir FINI, mais peut être STOPPÉE.

Une unité en Assistance peut Avancer après Combat uniquement si elle est **empilée** avec l'unité Attaquante, et pas depuis une autre position. Elle peut Avancer après Combat uniquement si elle est capable d'entrer dans l'hex en défense en mouvement normal.

5.1j Fin d'une Attaque Régulière. Sans tenir compte de l'Avance après Combat, les unités qui Attaquent ou Assistent ont FINI.

5.1k Attaque de Choc Uniquement. Vous pouvez faire autant d'Attaque de Choc que vous pouvez en faire contre un hex (même avec la même unité) en plus d'autres types d'Attaque ou de Barrage, et dans n'importe quel ordre.

5.1m Critères d'Attaque de Choc.

1) L'hex en défense contre une Attaque de Choc doit :

✔ ne contenir **aucune** unité avec VB (vraie ou Support).

✔ coûter 3 PM ou moins en CM Tac (les coûts de PM sur routes peuvent être utilisés pour réduire le coût du terrain dans l'hex).

2) L'hex en défense peut **contenir** un STOP (si utilisation du coût routier pour réussir le test des 3 PM). Ce STOP s'applique après que l'unité a réussi à avancer dans cet hex.

Non, l'unité n'a pas besoin de payer *ce coût. L'hex doit simplement coûter ce coût ou moins.*

3) Une **unité** qui fait une Attaque de Choc doit :

✔ suivre la liste « toutes les Attaques » en 5.1c.

✔ être une seule unité.

✔ encore avoir au moins 1 PM et un Événement de Tir.

✔ ne pas être sous un STOP.

✔ avoir une CM Tac et être « capable d'Attaque de Choc » sur le *Tableau de Capacités des Unités.*

✔ afficher un ou plusieurs de ces éléments :

◊ Capacité d'Attaque.

◊ VB rouge.

◊ VB Légère.

◊ VB de Percée.

5.1n Autres Règles Spéciales d'Attaque de Choc.

1) Les Attaques de Choc ne peuvent pas utiliser d'Assistance.

2) Une Attaque de Choc coûte un Événement de Tir.

3) Une Attaque de Choc ne FINIT pas l'unité qui attaque.

4) Une Attaque de Choc ne peut jamais utiliser plus d'un Point d'Artillerie ou Aérien pour le barrage.

5) Pour obtenir le « DRM d'Attaque par Tir », l'Attaque par Tir doit provenir de l'unité en Attaque elle-même et laisser un autre Événement de Tir disponible pour l'Attaque de Choc. L'Attaque par Tir augmente le DRM même si elle ne génère aucune perte.

5.1o Fin d'un Attaque de Choc. L'unité en Attaque peut continuer son mouvement avec la CM qu'il lui reste si elle n'est pas STOPPÉE (quelle que soit la raison, y compris tomber à court d'Événements de Tir en faisant l'attaque).

1) Continuer le mouvement, le cas échéant, depuis l'hex actuel de l'unité (qu'il soit ou non avec le mouvement « gratuit » de l'Avance après Combat). Lorsque le mouvement **reprend**, les ZDCE et les Engagements Stoppant s'appliquent normalement.

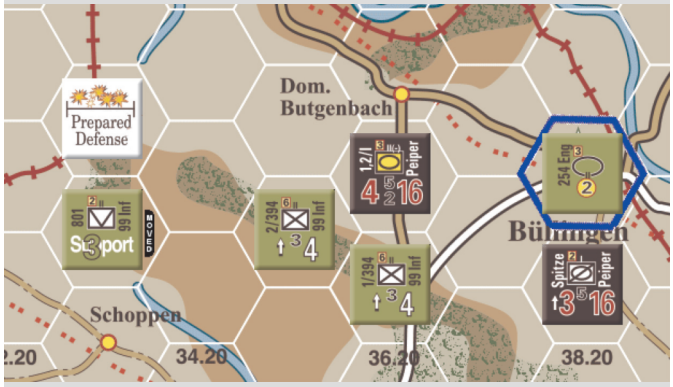
2) Si l'attaque ne réussit pas à déloger le Défenseur et qu'il reste encore de la CM et un Événement de Tir à l'Attaquant, il peut bouger ou même tenter une autre Attaque de Choc à nouveau contre le même hex.

3) Quels que soient les DRM impliqués dans l'attaque précédente, ils sont remis à zéro. Une nouvelle Attaque de Choc, y compris contre la même cible, doit apporter ses propres DRM.

Note de Conception : Oui, tout ceci signifie qu'une unité peut réussir une Attaque de Choc contre un hex, y Avancer après Combat

et par conséquent « bouger gratuitement dans l'hex ». Rappelez-vous qu'elle pousse à fond durant ce temps et que le monde n'est pas aussi noir et blanc que la CM d'une unité peut le faire croire.

Attaque de Choc



Ici la Défense Préparée et le Support de la 99 ID sont disposés à proximité pour l'exemple. Les zones OBJ nécessaires sont supposées présentes.

Dans le premier exemple, l'unité Panzer allemande 1,2/I se déplace en 36.22 et veut faire une Attaque de Choc contre l'unité B de la 99 ID. Il ne peut pas le faire contre l'unité A car le terrain à un coût de CM trop élevé (4 pour un terrain STOPPANT), mais la route menant en 36.21 permet ce genre d'Attaque. Cependant, avant que cela soit possible, l'unité de Panzer doit éliminer le STOP Requis par la ZDCE VB de Support de l'unité A et supprimer le Support de l'unité B pour permettre tout court une Attaque de Choc.

Ceci, bien sûr, est au-delà des possibilités de l'unité allemande. Elle peut tenter de faire sauter les Supports des deux unités US, mais ce faisant elle sera STOPPEE pour l'activation et à court d'Evènement de Tir – incapable donc de faire son Attaque de Choc.

Dans l'autre exemple, Spitze va réaliser une Attaque de Choc contre l'unité C. Ici il n'y a pas de Support ou de Défense Préparée, car les Engineer sont Non-Préparés et dans un village (qui n'est pas un Terrain Clé si un résultat de Retraite Situationnelle sort).

De fait, les deux Evènements de Tir de Spitze sont disponibles. Le joueur décide de faire une Attaque par Tir pour obtenir le bonus de +1 sur la Table de Combat.

Spitze attaque avec un 5 (VA) +1 (Double) +1 (Attaque par Tir) et +1 pour un tir de Suppression (Artillerie), soit 8. Les Engineers défendent avec un 2 (VA) +1 (Terrain) soit 3. L'Attaque de Choc a un DRM de +5. L'Allemande jette un 6, modifié en 11. L'Engineer doit Retraiter, mais comme il n'a pas de CM, il est détruit (5.5i).

Spitze entre dans l'hex sans coût, mais doit s'arrêter ensuite car il a utilisé tous ses Evènements de Tir et est donc STOPPE.

5.2 ENGAGEMENTS

Les engagements représentent des échanges de tir entre les unités équipées VB. Seul le joueur actif initie les Engagements. Résolvez-les sur la *Table d'Engagement.*

Les Engagements ne peuvent être initiés que contres des unités VB ou Support ennemies. Si une unité VB souhaite tirer sur une pile sans VB, elle utilise *l'Attaque par Tir* à la place.

5.2a Tireurs.

1) Une unité VB Active qualifiée, qui n'est pas en Support, peut exécuter un Engagement en tirant sur une seule unité VB ennemie à Portée.

Les limitations à cette portée (la valeur maximale de la portée, les effets du terrain en 5.2b partie 4), la visibilité et le Terrain Bloquant) restreignent à quelle distance une cible peut être Engagée.

La Portée du Tireur affecte :

◊ si la Cible peut être Engagée ou non.

La Portée de la Cible affecte :

◊ si le Tireur peut subir des pertes ou non (5.2d partie 4).

◊ si la Cible peut utiliser le DRM Supports Multiples (5.2d partie 3).

Si la Cible est une unité de Support, mesurez la Portée de la Cible du pion Support depuis l'Hôte jusqu'au tireur.

2) Les Engagements nécessitent la dépense d'un Événement de Tir chacun, mais ne coûtent pas de PM. Si une unité n'a plus d'Événement de Tir disponible, elle ne peut pas initier d'Engagement.

3) Une unité peut initier un Engagement à tout moment au cours de son mouvement (y compris avant de bouger) et est libre de se déplacer ensuite si ce n'était pas son dernier Événement de Tir.

4) Les ZDCE n'affectent pas la capacité d'une unité à Engager.

5) Il n'est pas nécessaire que le Tireur soit capable d'entrer dans l'hex de la Cible et il n'y a pas d'Avance après Combat après un Engagement, quel que soit son résultat.

5.2b Cibles des Engagements.

1) Les Engagements ne nécessitent **pas** que la Cible soit dans une Zone OBJ, mais la Cible doit être dans une Zone OBJ Double pour pouvoir appliquer le DRM OBJ Double.

2) Le joueur Inactif choisit l'unité dans *l'hex Cible* qui sera la Cible de l'Engagement du Tireur dans cet hex.

Choisissez la Cible avec la plus grande VB et/ou Portée, dans l'ordre de priorité suivant :

◊ **Vraie Unité VB.**

◊ **VB Support** utilisant un Hôte d'une Formation avec des unités de Support *multiples.*

◊ **VB Support** utilisant un Hôte d'une Formation avec *une seule* unité de Support.

3) Une **unité** Cible donnée peut être Engagée n'importe quel nombre de fois au cours d'une phase.

4) Si l'hex Cible contient un « Terrain » ou la Cible elle-même est en Défense Préparée, la portée d'Engagement maximum est **réduite à 1 hex.**

5.2c Cas Particuliers.

1) Les unités VB Légères et Écran ne peuvent pas être des *Tireurs* d'Engagement, mais peuvent être des *Cibles* d'Engagement.

2) Les Supports ne peuvent être que la *Cible* d'Engagement.

3) Si la Cible est une unité Écran, convertissez le résultat « **perte aux deux** » en « **Pas de Perte, la Cible Retraite de 3 hexs** ».

5.2d Table d'Engagement & Résultats.

Résolvez les Engagements en jetant deux dés sur la *Table d'Engagement* et ajoutez les modificateurs applicables.

1) Il y a deux sections sur la *Table d'Engagement :* utilisez celle du haut si la cible est une Vrai unité VB et celle du bas si la cible est un Support. Les nombres indiqués sont les jets de dés modifiés. Utilisez le résultat dans la colonne du jet modifié obtenu.

2) Le Support utilise la Valeur d'Action de l'Hôte pour calculer le modificateur de Différentiel de Base de la Cible (VB Support + VA de l'Hôte). Les Vraies unités VB utilisent leur propre Valeur d'Action.

3) Le DRM « Supports Multiples » s'applique uniquement dans un tir contre un Support lorsque la Formation Cible (pas l'hex) a plus d'une unité de Support **et** qu'elles ont toutes la portée pour atteindre l'hex du Tireur.

4) Appliquez le résultat au(x) camp(s) indiqué(s). Toutefois, ignorez tous les résultats contre le Tireur s'il est hors de Portée de la Cible.

5) Placez tout marqueur Trafic résultat dans l'hex du Tireur.

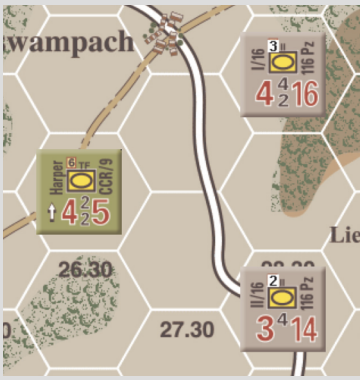
5.2e <u>Résultats de l'Engagement & Unités de Support</u>.

1) N'appliquez jamais de pertes à l'Hôte du Support, uniquement à l'unité de Support elle-même.

2) Un résultat « Cible Lâchée » fait lâcher le Support à chaque unité de la pile, même si son propre Support n'a pas participé.

5.2f [Optionnel] Dans un Engagement à une portée supérieure à 1 hex, convertissez tout résultat « Perte au Deux » en « Aucun Effet ».

Engagement



Dans cet exemple, la visibilité est supérieure à 2 hex.

La TF Harper s'est déplacée dans l'hex indiqué et n'a pas encore dépensé d'Evènement de Tir. La visibilité lui permet de « voir » les deux unités allemandes, mais l'unité A ne peut pas être Engagée à une portée supérieure à 1 hex à cause du Terrain.

La TF Harper va Engager l'unité Allemande B. Aucun DRM ne s'applique, c'est donc un tir à -1 (Harper est à 6 (VA +VB) et l'Allemand à 7)

Ceci est résolu sur la section « VB Vraie » de la Table d'Engagement car la II/16 est une Vraie unité VB, pas un Support.

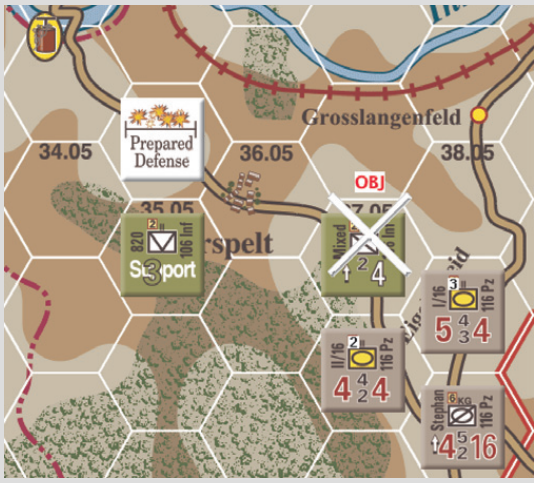
Tirer à une portée de 2 est une bonne manœuvre, car il n'y a pas de risque de perte pour le Tireur, qui est hors de portée des chars allemands.

Le premier tir de Harper donne un 5 modifié, qui aurait dû être un « Perte au Tireur et Trafic », mais à cause de la portée, les deux sont ignorés, donnant un « Aucun Résultat ».

Le tir suivant est un 7 modifié. La portée converti le résultat « Perte pour les deux camps » en un Pas de Perte pour l'Allemand, mais rien pour Harper. Ce résultat ne donne pas de Retraite.

Ayant dépensé ses deux Evènements de Tir, la TF Harper est maintenant STOPPEE pour cette Activation, ce qui dans ce cas reviens au même que d'être FINI.

Faire tomber les Supports



Cet exemple indique les options pour faire tomber un Support ennemi. C'est l'Activation de la 116 Pz. La « mission » du joueur est de prendre le pont dans le coin nord-ouest (34.06), en supposant que le pont ne se fasse pas détruire à l'approche des Allemands.

Il doit faire tomber le Support du bataillon d'infanterie mixte US pour pouvoir faire des Attaques par Tir ou des Attaques de Choc. Le I/16 Pz fait un Engagement à 9 contre 6 (+3). Jetant un 8, le Support est retiré de l'unité et l'AT (pas l'unité Hôte) subit un Pas de Perte.

Le I/16 Pz Bn doit terminer son mouvement (pour utiliser son dernier Evènement de Tir) avant de déplacer une autre unité. Il réalise une Attaque par Tir, qui nécessite un 5 ou 6 (la cible est en Terrain & Défense Préparée, en utilisant la colonne Attaque par Tir). Le joueur jette un 2 et manque. Le I/16 est STOPPE. Il ne peut pas faire d'Attaque Régulière et à peu de chance de pouvoir être en Assistance d'une telle Attaque.

Le joueur utilise le II/16 pour réaliser des Attaques par Tir, puis le KG Stephen fera une Attaque de Choc. Les deux Attaques par Tir (toujours 5-6) génèrent une Perte (6) et un raté (3). Le Bataillon US n'a plus qu'un pas et plus de Support.

Le KG Stephen se déplace en 37.04. Il pourrait faire une Attaque par Tir avant son Attaque de Choc pour profiter d'un bonus de +1, mais cela l'empêcherait des prendre le pont en 34.06.

Il fait directement une Attaque de Choc. Utilisant l'Artillerie, l'Attaque est à 5 +1 de Suppression, +1 pour Double. La Défense est à 2 +1 pour le Terrain et +1 pour la Défense Préparée. 7 contre 4, soit +3. Un jet de 6 tue le dernier Pas (à cause de la Retraite Situationnelle), inflige un Pas de Perte au KG Stephen à cause de la Défense Préparée et place un marqueur Trafic dans l'hex, empêchant la tentative de prise du pont par Stephen.

<u>Note de Jeu</u> **:** Pour ceux habitués aux précédentes versions de ces règles, la façon d'utiliser le Support Confrontation (« 88 ») peut être troublante. Lorsqu'ils sont déployée en **Vraie unité VB** (donc *pas* en Support), les 88 ont deux Événements de Tir, une Zone d'Engagement pour Engager en tant que Tireur jusqu'à leur Portée, une capacité d'Attaque par Tir et une ZDC VB. En **Support** ils perdent ces choses sauf la capacité à être Engagés en tant que Cible et la ZDC VB pour leur Hôte. Ils appliquent aussi un Engagement Stoppant Requis contre les unités VB ennemies qui entrent dans leur ZDC VB.

5.3 ATTAQUE PAR TIR

Les Attaques par Tir permettent aux unités VB d'attaquer des unités non-VB. Dans les faits, l'unité VB bombarde l'ennemi avec des obus explosifs. L'Attaque par Tir est résolue avec la *Table de Barrage* et compte comme un Événement de Tir.

<u>Note de Conception</u> **:** les unités VB tirent sur les autres unités VB avec la *Table d'Engagement*, mais elles tirent sur les unités non-VB

avec la *Table de Barrage* sous la forme d'Attaque par Tir. La différence ici provient de comment le combat est livré. Evidemment, VB contre VB est une lutte de machines tandis que VB contre non-VB représente quelque chose plus proche d'un bombardement (comme un Barrage) de la position de l'unité cible.

5.3a N'importe quel nombre d'Attaques par Tir peut être fait contre un hex donné. Les Attaques par Tir peuvent être faites dans n'importe quel ordre, avant ou après n'importe quelles Attaques.

5.3b <u>Conditions de l'Attaque par Tir</u>.

✔ le Tireur est **adjacent** à la cible.

✔ la Cible ne contient pas de VB (Vraie ou Support).

✔ la Cible est dans une Zone OBJ.

✔ Le Tireur peut être STOPPÉ mais n'a pas FINI.

5.3c <u>Conditions pour le Tireur</u>.

✔ chaque Attaque par Tir n'est faite que par une seule unité.

✔ seuls les types indiqués sur le *Tableau de Capacité des Unités* peuvent faire des Attaques par Tir.

✔ l'unité qui tire doit gagner tout Engagement Stoppant **Requis**, **avant** de faire une Attaque par Tir.

5.3d <u>Procédure</u>. Résolvez les Attaques par Tir exactement comme un Barrage d'un point Artillerie/Aérien, en utilisant la colonne Attaque par Tir de la *Table de Barrage*. Chaque Attaque par Tir est résolue individuellement, elles ne sont jamais combinées, ni ne peuvent jamais être combinées avec des Points d'Artillerie/Aériens pour créer de plus grands Barrages.

5.3e <u>Attaque par Tir en Suppression</u>.

Les Attaques par Tir ne sont jamais qualifiées en barrage de Suppression pour les Attaques *Régulières*, mais peuvent appliquer un DRM similaire à une Attaque de Choc par cette **même** unité immédiatement après son Attaque par Tir. Une telle Attaque par Tir de « Suppression » ne peut affecter qu'une seule Attaque de Choc, mais peut être en plus de l'actuel DRM de Suppression (+1) des Points d'Artillerie/Aériens.

Attaque par Tir

Le Support de la 560 VG est montré pour l'exemple. Une zone OBJ inclus l'hex de l'unité allemande.

Ici Harper va se déplacer en 27.32 adjacent à l'unité VG. Comme le joueur US veut toucher de multiples fois l'unité allemande par des Attaques par Tir, il doit d'abord faire tomber le Support. L'Engagement contre le Support est à -1. Un jet de 8 fait tomber le Support.

Harper a utilisé l'un de ses Evènements de Tir.

Le joueur veut bloquer la route en se déplaçant en 27.31, donc Harper ne peut pas dépenser son dernier Evènement de Tir depuis cet hex comme Attaque par Tir car il est nécessaire d'être adjacent à la cible. Rester adjacent pour le faire le ferait STOPPER en 27.32.

A cet instant, la TF Rose s'est déplacé en position de tir, avec ses deux Evènements de Tir disponibles (le support qui a été fait tomber par Harper reste tombé pour le reste de l'Activation). L'unité allemande est en Terrain (un village).

Rose effectue deux Attaques par Tir et est maintenant STOPPEE dans cet hex. Un jet de 4 et 6 provoque un Pas de Perte sur l'unité allemande. Notez que le 4 manque car la colonne Attaque par Tir de la Table de Barrage requiert un jet de 5-6 pour toucher (contrairement à celle de l'Artillerie).

5.4 BARRAGE

Les Barrages sont de deux sortes : Destruction et Suppression.

Les **Barrages de Destruction** sont conçus pour infliger des pertes à l'ennemi. Ils le font avec la *Table de Barrage* et peuvent utiliser jusqu'à trois Points d'Artillerie ou Aériens en un seul Barrage. Lancez un dé par Point dépensé par unité cible (pas par pile) pour déterminer les pertes.

Les **Barrages de Suppression** n'infligent pas de pertes mais améliorent vos combats en donnant un DRM positif. En fait, ils forcent l'ennemi à baisser la tête et permettent à vos forces d'assaut d'avancer à très courte portée avant que la défense puisse se regrouper.

5.4a Les Points d'Artillerie associés à une Formation peuvent être

utilisés à tout moment de l'Activation de la Formation pour faire un Barrage, mais chaque Point d'Artillerie ne peut être utilisé qu'une fois par phase. Le total de la Formation est rafraîchi à **chaque** Phase d'Activité, y compris la Seconde Activation de la Formation s'il y en a une. Les Points d'Artillerie inutilisés ne peuvent pas être économisés pour usage ultérieur. Les résultats SNAFU peuvent affecter le nombre de Points d'Artillerie qu'une Formation peut avoir à disposition.

5.4b On peut assigner à un QG n'importe quel nombre de Points

d'Artillerie en plus de ses Points d'Artillerie « intrinsèques » imprimés. Bien que les Points d'Artillerie intrinsèques imprimés ne changent jamais, le joueur peut assigner ou désassigner les autres Points d'Artillerie comme il le souhaite pendant la Phase d'Assignation. Une fois assignés, seule cette Formation peut les utiliser jusqu'à ce qu'ils soient réassignés ailleurs. L'utilisation d'un Point d'Artillerie assigné ne l'élimine pas. Il est rafraîchi à chaque Phase d'Activité tout comme les Points d'Artillerie intrinsèques.

5.4c Vous pouvez aussi recevoir des Points Aériens représentant

les frappes aériennes disponibles. Les Points Aériens suivent les mêmes règles de gestion que les Points d'Artillerie, sauf que vous n'assignez pas les Points Aériens à un QG particulier ; ils sont gardés dans une réserve disponible pour leur camp. Ils peuvent être utilisés lors de n'importe quelle Activation amie. Chaque Point Aérien ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour et ne sont pas « rafraîchis » comme les Points d'Artillerie. Les Points Aériens inutilisés ne peuvent pas être économisés pour une utilisation ultérieure. Les résultats SNAFU n'affectent pas les Points Aériens.

Barrage d'Artillerie

Ici plusieurs situations vont être expliquées, qui supposent toutes

que la Zone OBJ nécessaire est présente. C'est l'Activation du joueur Allemand.

Il veut réaliser des Barrages sur les trois piles US. Voici les options disponibles : il peut utiliser 1 point d'Artillerie en Mission de Destruction et ne pas faire d'Attaque, il peut Attaquer et utiliser 1 point d'Artillerie en Mission de Suppression, ou il peut Attaquer et utiliser 1, 2 ou 3 points d'Artillerie en Mission de Destruction. Il ne peut Attaquer que l'un des trois hexs avec un DRM de la seconde unité allemande en Assistance, ainsi les deux autres hex US recevront un Barrage de Destruction d'un seul Point chacun (il peut aussi utiliser les deux unités allemandes séparément et attaquer deux hexes, mais il ne bénéficiera pas du DRM d'Assistance dans ce cas).

Si l'option de Mission de Suppression est choisie, il n'y a pas de jet de Perte, mais le DRM de +2 pour l'Attaque est automatique.

Pour l'exemple ici le joueur Attaque l'hex du bataillon d'infanterie 1/38 en utilisant 3 Points d'Artillerie en Mission de Destruction, ce Barrage nécessitera de jeter 6 dés (3 pour chaque unité dans l'hex).

Le joueur allemand jette un 1, un 6 et un 2 contre l'unité du haut de la pile, qui perd un Pas.

Il jette un 4, un 6 et un 2 contre celle du dessous, pour deux Pas de Perte.

Ces pertes sont marquées sur les deux unités US et la Séquence d'Attaque se poursuit sur la Table de Combat elle-même. Notez que malgré le déluge d'Artillerie sur la cible, il n'y a aucun DRM de Suppression dans ce cas.

Soit avant ou après l'exécution de l'Attaque et ses Barrages, le joueur allemand utilise 1 Point d'Artillerie contre chacun des autres hexes (dont l'un contient deux unités). Il obtient une perte supplémentaire. L'Allemand a utilisé 5 de ses 6 Points d'Artillerie, mais n'a plus de cibles éligibles. Le dernier point est perdu.

5.4d Une hex ne peut subir **qu'un seul** Barrage de Destruction **OU** Barrage de Suppression **par Activation**. Les Attaques par Tir ne sont **pas** limitées par cette règle. Vous devez déclarer le nombre de Points d'Artillerie/Aériens utilisés avant de jeter les dés.

5.4e Faites tous les Barrages souhaités avant, pendant, et/ou après le mouvement de n'importe quelle unité, du moment que :

✔ il y a un Observateur qualifié (1.4d & 5.4f) disponible dans la Formation active.

✔ l'hex cible est dans une Zone OBJ.

✔ si le Barrage ne fait pas partie d'une Séquence d'Attaque, l'Observateur doit STOPPER.

5.4f Observation. Tous les Barrages (des deux types) doivent être Observés par une unité qui a commencé la Phase d'Activité dans le Rayon de Commandement **et** qui est :

✔ à pas plus de 4 hexs de distance de la cible (ou de la Visibilité spécifique au jeu, selon ce qui est le plus bas).

✔ assignée à la Formation Active, y compris QG et Trains de Combat. Les Trains de Combat sont exemptés de la condition de Rayon de Commandement ci-dessus.

✔ sur une ligne jusqu'à la cible sans Terrain Bloquant pour la Ligne de Vue (4.5c).

✔ dans n'importe quel statuts : Inutilisé, STOPPÉ, ou même FINI.

5.4g Barrages de Suppression. Un Barrage de Suppression fait pendant une Attaque régulière gagne automatiquement un DRM +2. Les Barrages de Suppression utilisent un seul Point d'Artillerie/Aérien et ne génèrent jamais de jet de pertes. Les Barrages de Suppression durant les Attaques de Choc obtiennent seulement un DRM +1 en utilisant un Point d'Artillerie ou Aérien. Aucun Barrage fait **en dehors** d'une Attaque (quel que soit son type) n'applique d'effet de Suppression.

5.4h Barrages de Destruction. Résolvez les Barrages Destruction sur la *Table de Barrage* en utilisant la colonne Artillerie. Pour chaque Point d'Artillerie/Aérien dépensé, lancez un dé pour **chaque unité** dans l'hex cible. Ne faites pas de jet pour les Supports (1.5f).

Par exemple, si vous tirez trois Points d'Artillerie sur un hex avec une pile de deux unités, vous ferez un total de six jets de dés, trois jets contre chacune des unités dans l'hex.

1) Utilisez la ligne indiquée par le terrain et/ou le type de cible (utilisez le taux de pertes le plus faible qui s'applique). Le résultat de chaque jet sera soit aucun effet soit un Pas de Perte (les pertes sont prises par l'unité sur laquelle le jet est fait).

2) Le nombre de Points d'Artillerie/Aériens qui peuvent être utilisés dans un Barrage Destruction varie selon la situation :

◊ jusqu'à 3 Points dans le cadre d'une Attaque Régulière.

◊ 1 Point dans le cadre d'une Attaque de Choc.

◊ 1 Point lorsqu'il ne fait pas partie d'une Attaque.

3) Les Barrages Destruction n'appliquent **jamais** de DRM aux Attaques.

5.5 RETRAITES

Les *Tables de Combat* et *d'Engagement* produisent des résultats Retraite. Il y a plusieurs types de « Retraites ». Seule la *Table de Combat* produit des « Retraites Situationnelles » (5.5d) qui peuvent permettre aux unités de tenir avec un coût en Pas de Pertes, et des « Retraites Automatiques » (5.5e) impliquant des unités qui se regroupent sur leur QG maintenant ou au prochain tour. Tous les résultats Retraite de la *Table d'Engagement* (sauf modification par une autre règle) et certains résultats Retraite de la *Table de Combat* nécessitent simplement de retraiter une Pile de 3 hexs et de la retourner Face Mouvement.

Pour déterminer la manière et le type d'une Retraite qu'une unité doit exécuter, suivez le *Tableau d'Exécution de Retraite* pour appliquer les conditions nécessaires.

Les Retraites ne sont pas affectées par les Zones d'Engagement et d'Écran. **Exceptions :** la condition de QG 4.5a et les changements dans le résultat contre des unités Écran 4.6b.

Les Retraites ne sont généralement pas affectées par le Terrain, les unités ennemies ou les ZDCE, sauf dans l'hex final de la Retraite et si « Pas de Chemin Sûr » s'applique (5.5c). La Retraite elle-même n'a pas de « chemin » et l'unité arrivera dans l'hex final via des routes et capacités en-dessous du niveau du jeu. Rappelez-vous que l'arrangement parfait des pions sur une grille n'implique pas qu'une telle perfection existe aussi dans la vie réelle.

Oui, même cela !

La vie n'est jamais aussi propre, bien minutée et ordonnée que ce qu'il paraît sur la carte. La Cav réussit à s'échapper.

5.5a Retraite vers l'Arrière. Le propriétaire retraite ses unités « localement vers l'arrière ». Prenez simplement la pile et placez-la dans le nouvel hex. Appliquez ces directives pour vous aider à

déterminer la position finale de retraite de la pile. Elles sont classées par ordre de priorité. Si plusieurs hexs sont qualifiés, c'est le propriétaire qui décide.

5.5b Directives de Direction de Retraite. Essayez de finir une retraite dans un hex en vous basant sur ces directives (par ordre d'importance) :

◊ en s'éloignant des unités ennemies locales (surtout les unités en Attaque ou en Tir).

◊ libre de ZDCE.

◊ contenant un type de terrain autorisé.

◊ mieux adapté à la défense.

◊ se rapprochant du QG de l'unité.

◊ ne bloquant pas de Chemin Sûr ou de RPR ennemis.

◊ se rapprochant des Trains de Combat.

◊ se rapprochant de la dernière Source de Ravitaillement de la Formation (si la Formation n'a pas de RPR complète).

Votre retraite doit essayer de remplir autant de ces directives que possible.

Les QG et Trains de Combat retraitent selon les directives ci-dessus et 4.7e & 4.7h uniquement lorsqu'une unité ennemie entre dans leur hex (4.7d), comme lors d'une Avance après Combat (5.6d) après que les autres unités dans l'hex aient dû exécuter un Résultat Retraite ou soient détruites.

5.5c Pas de Chemin Sûr. Appliquez toujours en premier les résultats de Pas de Perte puis ce qui suit si aucun Chemin Sûr n'existe.

◊ S'il n'y a pas de résultat Retraite, vous avez terminé.

◊ S'il y a un résultat Retraite et que les unités ont une CM Piéton ou Camion, chaque unité subit un Pas de Pertes supplémentaire et ignore le résultat Retraite.

◊ Les unités à CM Tac et les unités faisant une Retraite Volontaire ne sont pas affectées par les problématiques « Pas de Chemin Sûr ».

5.5d Retraites Situationnelles. Dans le cas où 5.5c ne s'applique pas, les unités avec ce résultat de la *Table de Combat* Retraitent de 3 hexs et sont retournées sur leur face Mouvement, ou (si dans un Terrain Clé ou une Défense Préparée), ne faites pas de Retraite mais chaque unité dans la pile du Défenseur doit prendre un Pas de Pertes.

Si l'unité en Attaque est éliminée avec la résultat de Combat, ignorez entièrement tout résultat de Retraite Situationnelle, quelle que soit la façon dont elle aurait dû être exécutée.

5.5e Retraites Automatiques. Dans le cas où 5.5c ne s'applique pas, les unités avec une CM Piéton ou Camion avec ce résultat sur la *Table de Combat* doivent Retraiter jusqu'à leur QG s'il est qualifié pour être un « QG Refuge » et sont retournées face Mouvement.

Pour avoir un QG Refuge, le QG doit avoir une position où les unités peuvent terminer leur Retraite dans, ou adjacentes à, l'hex du QG et cet hex final **doit** être à 3 hexs (ou plus) de l'hex de départ de la Retraite.

Si un QG Refuge n'est pas disponible, retirez du jeu les unités qui retraitent. Elles reviennent à la *Phase de Renforts* du prochain tour dans l'hex du QG ou un hex adjacent (que la RPR soit complète ou non). Elles reviennent sur leur face Mouvement.

Les résultats de Retraite automatique pour les unités à CM Tac et Indépendantes non assignées sont **toujours** de 3 hexs et elles sont retournées face Mouvement, mais elles ne sont jamais obligées d'être envoyées sur leur QG ni retirées de la carte.

5.5f Retraite d'une Pile Entière. Les Retraites concernent toutes les Unités de Combat dans un hex. Les Unités de Combat retraitent généralement ensemble dans un hex commun (voir Note de Jeu). Si un hex contient des unités VB et non VB, le résultat applicable de la *Table d'Engagement* ou de la *Table de Combat* détermine le type de Retraite applicable à la pile entière, mais il faut évaluer les effets du Chemin Sûr pour chaque unité indépendamment en se basant sur sa propre CM. Si un hex contient **à la fois** des unités et QG/Trains de Combat, retraitez d'abord les unités, puis appliquez les règles de QG/Trains de Combat séparément (4.7d, 4.7e & 4.7h).

Note de Jeu : un hex contenant à la fois des unités à CM Piéton et Tac peut subir une Retraite Automatique. Les unités à CM Piéton iront sur (ou adjacent à) leur QG, tandis que les unités à CM Tac Retraitent simplement de 3 hexs. Il peut donc y avoir deux hexs finaux, à cause des deux ensembles applicables d'instructions de Retraite.

Un type de situation semblable peut se produire lorsqu'un Chemin Sûr ou une Retraite Situationnelle s'appliquent différemment aux unités dans l'hex. Appliquez ce qui précède aux conditions particulières de chaque unité.

Retraite

Ici des tirs de Spitze ont forcé la 32e Cav à Retraiter.

Comme le résultat provient de la Table d'Engagement, la Retraite est obligatoirement de 3 hexes en étant retourné sur la face Mouvement. Il n'y a pas de retournement puisque la 32e Cav est déjà sur sa face Mouvement.

De plus, le manque de Chemin Sûr est sans importance car l'unité possède une CM Tac.

Le point de Retraite le plus logique est l'hex F. Il est éloigné de l'ennemi localement, dans du Terrain, vers le QG et sur une route menant vers le QG que l'ennemi pourrait utiliser.

A et B sont tous les deux mauvais, car dans une ZDCE VB.

C et D ne sont pas localement éloigné de l'ennemi, et pas plus proche du QG.

E et G ne sont pas déraisonnables, mais pas autant utiles au joueur que F.

H est une possibilité, mais risque de bloquer une RPR ennemi sur la Route Secondaire adjacente et sera exclu des possibilités si c'est le cas.

5.5g L'hex Final. L'hex final de la Retraite **ne peut pas** contenir d'unité ennemie ou être un terrain dans lequel la pile en retraite face Mouvement ne pourrait pas entrer durant un mouvement. Si ceci rend la retraite d'une pile impossible, elle perd un pas supplémentaire par unité et reste sur place.

Chaque unité applicable prend un Pas de Pertes si **l'hex final** de la Retraite contient une ZDCE qui s'applique au type de CM de l'unité qui Retraite :

◊ toutes les ZDCE affectent les unités à CM Piéton et Camion.

◊ seules les vraies ZDCE VB affectent les unités à CM Tac.

Les unités à CM Tac ignorent toutes les ZDCE VB des Supports et toutes les ZDCE non-VB.

5.5h Le Bord de Carte. Les unités peuvent librement Retraiter hors de la carte. De telles unités reviendront en renforts au prochain tour dans n'importe quelle Zone d'Entrée amie « contrôlée » (au choix du propriétaire) de ce même bord de carte.

Un joueur « contrôle » un hex de Zone d'Entrée si ses unités l'occupent ou ont été les dernières à avoir traversé cet hex ou si l'on peut raisonnablement supposer que cela a été fait avant le début de la partie.

5.5i Unités sans CM. Une unité sans CM imprimée qui est forcée de Retraiter est éliminée.

5.6 AVANCE APRÈS COMBAT

5.6a Si la pile en défense d'une Attaque Régulière ou de Choc retraite ou est détruite, l'unité Attaquante **doit** avancer dans l'hex du défenseur. Cette « Avance après Combat » ne coûte pas de PM, ignore les Rayons de Commandement, les ZDCE et de subit pas d'Engagements Stoppants. Une unité peut créer des Formations Mélangées suite à une Avance après Combat.

5.6b Unités en Assistance. Les Assistants peuvent Avancer après Combat s'ils étaient **empilés** avec l'unité Attaquante. Les unités en Assistance dans d'autres positions ne peuvent pas Avancer. Même si une Avance est autorisée, c'est une option pour un Assistant. Ce n'est jamais obligatoire comme c'est le cas pour l'unité Attaquante.

5.6c Rayon de Commandement. Bien que le Rayon de Commandement ne limite pas l'Avance après Combat, sortir du Rayon de Commandement entraînera des effets d'Isolement.

5.6d QG & Trains de Combat. L'Avance après Combat peut faire que des QG et/ou Trains de Combat se fassent sauter dessus lorsque la (ou les) unité(s) ennemie(s) entre(nt) dans leur hex (4.7d).

Contrôle Urbain	*Marquage*
Aucun	Rien, pas de marqueur, aucune unité des deux camps.
Ami Total	Unités amies, pas de marqueur.
Ami Partiel	Unités amies, marqueur Contrôle Partiel Ami.
Ennemi Partiel	Unités amies, marqueur Contrôle Partiel Ennemi.
Repli	Repli des unités amies, retrait du marqueur Contrôle, pas d'Avance après Combat.

6.0 SITUATIONS SPÉCIALES

6.1 COMBAT URBAIN

Le combat urbain est un processus lent et épuisant où les deux camps s'affairent à nettoyer les quartiers de la ville, pièce par pièce et étage par étage. Le combat urbain nécessite un traitement spécial.

Note de Conception : en bref, le combat urbain gravite autour de la lutte pour disputer le contrôle d'hexs ennemis et pour augmenter votre contrôle sur les vôtres. Si vous restez passif à absorber les attaques, l'ennemi gagnera ; vous devez essayer activement de reprendre le territoire qu'il prend. Le système de marqueurs Contrôle existe pour que le nettoyage du terrain Urbain prenne plus de temps que le combat habituel en terrain dégagé. Mais, comme il évolue plus lentement, cela ne signifie pas que vous pouvez éviter de participer au va-et-vient.

Ces règles s'appliquent **uniquement** aux hexs **Urbains** et **jamais** aux hexs de Ville standard. **Panzer Last Stand** est le premier jeu *BCS* à avoir de tels hexs Urbains.

6.1a Fonctionnement du Combat Urbain. Les Pertes changent le statut de « Contrôle » d'un hex jusqu'à forcer à un Repli, laissant l'hex inoccupé. Le premier camp à entrer dans un hex vide le Contrôle. Le Contrôle va-et-vient en fonction des résultats des deux camps avec le temps.

Seuls les hexs Urbains **occupés** sont Contrôlés. Aucun joueur ne contrôle un hex Urbain vide, où qu'il se trouve, ou quelles que soient les unités qui « y étaient ».

Le Contrôle est dans un continuum et peut changer dans les deux directions. Les hexs peuvent être « Totalement » ou « Partiellement » Contrôlés. Un « marqueur Contrôle » désigne les hexs *Partiellement* contrôlés comme indiqué ci-contre.

Un hex ne peut obtenir un Contrôle « Aucun » que si ses unités en sont sorties ou sont détruites.

Si un Repli libère un hex, retirez son marqueur Contrôle. La première unité Active à entrer dans un tel hex y établira un Contrôle Total Ami. En revanche, pour un hex vidé suite à une destruction, voir 6.1c partie 4.

6.1b Exceptions aux Règles Standard. Les règles normales *BCS* s'appliquent aux hexs Urbains, sauf pour ce qui suit :

1) Retraites. Appliquez **tous** les résultats Retraite comme « Pas de Retraite » (quel que soit le Type de Retraite ou la Table) si les unités impliquées sont dans un hex Urbain.

2) Pas d'Avance après Combat. Les unités n'Avancent jamais après Combat **dans ou hors** d'un hex Urbain, que les unités en défense se Replient ou soient détruites. Voir aussi 6.1C partie 4.

3) Barrages par hex. Au lieu d'un seul Barrage par hex par Activation, un hex Urbain peut subir un Barrage Destruction et n'importe quel nombre de Barrages Suppression.

4) Attaques par hex. Un hex Urbain peut être attaqué n'importe quel nombre de fois sur la *Table de Combat* pendant une Activation.

5) Singletons. Si une unité seule (quel que soit son nombre de Pas) se défend dans un hex Urbain, son Attaquant applique un DRM +2 supplémentaire.

6.1c Cas Particuliers pour le Contrôle.

1) Il est possible pour **à la fois** l'hex de l'Attaquant et l'hex en Défense dans un combat d'avoir des marqueurs Contrôle dans leurs hexs Urbains respectifs, mais un même hex ne peut jamais en contenir plus d'un.

2) Si des unités Actives abandonnent un hex contenant un marqueur Contrôle, le marqueur reste en place jusqu'à ce que le jeu passe à une nouvelle Formation. Si vos unités retournent dans l'hex du marqueur orphelin **avant** cela, elles héritent du marqueur.

Note de Conception : la chronologie est importante ici. Sinon il serait possible de sortir d'un hex, retirer son marqueur Contrôle, puis renvoyer cette unité ou une autre dans l'hex. Et ce mouvement peut se produire également lors d'une Seconde Activation ultérieure. Si l'ennemi obtient une Activation avant que vous puissiez faire ceci, alors il a au moins une chance d'occuper l'hex avant que vous puissiez terminer votre petit tour et éventuellement lui donner gratuitement cet hex.

3) Si aucun ennemi VB ou Capable d'Attaquer ne reste adjacent à un hex possédant un marqueur de Contrôle, retirez ce dernier immédiatement.

4) Si des unités Inactives sont détruites, laissant un hex vacant, les unités Actives adjacentes à cet hex entre dedans et « réclament l'hex » (même si aucune Attaque n'est faite). Le niveau de Contrôle de l'hex est décalé d'un niveau en faveur du joueur Actif, comme illustré dans l'exemple qui suit. Le joueur Actif doit avancer au moins une unité adjacente dans l'hex, mais peut en avancer plusieurs s'il préfère.

Ex : Une Attaque Par Tir génère un Pas de Perte, éliminant une unité Soviétique et laissant l'hex vide. Le joueur de l'Axe sélectionne les unités Actives de son choix (quel que soit leur statut) adjacentes à cet hex pour avancer dedans, du moment qu'il en avance au moins une.

Le nouvel hex de l'Axe reçoit un marqueur de Contrôle en fonction de la situation d'origine de l'unité soviétique éliminée :

Pas de marqueur de contrôle -> Contrôle Partiel Soviétique

Contrôle Partiel Soviétique -> Contrôle Partiel de l'Axe

Contrôle Partiel de l'Axe -> Pas de marqueur de contrôle (Contrôle de l'Axe Total)

6.1d Changement de Contrôle des hexes

En plus des Pas de Perte habituels, chaque Pas de Perte reçu durant une Activation, peu importe ce qui l'inflige, provoque un décalage du niveau de Contrôle dans l'hex. Les résultats de pertes infligent plus d'un Pas de Perte (par ex un Barrage qui cause deux Pas de Perte) provoque un niveau de décalage **pour chaque Pas de Perte** infligé. Appliquez tous les Changements de Contrôle après que toutes les étapes de l'Attaque contre l'hex aient été résolues.

Les pertes de l'Attaquant n'ont aucun effet sur les Changement de Contrôle.

Par exemple, si un hex absorbe deux pertes par un Barrage de pré-Attaque, et que le résultat de la Table de Combat pour l'attaque donne une perte au défenseur, un décalage de trois niveaux de Contrôle a lieu (changement maximum de trois niveaux possibles).

Pour deux pertes, cela peut être soit de Contrôle Ami Total vers Contrôle Ami Partiel, puis Contrôle Ennemi Partiel, soit de Contrôle Ami Partiel vers Contrôle Ennemi Partiel puis Repli.

Si les trois changements de niveaux de Contrôle ne peuvent être appliqués sur l'hex, l'excès est perdu.

6.1e Décisions de Changement de Contrôle.

Le joueur Actif détermine quel hex applique un Changement de Contrôle pour chaque perte. L'hex sélectionné doit être soit l'hex qui prend la perte, soit l'hex qui contient l'unité Attaquante ou le Tireur. L'hex contenant une unité en Assistance ne peut bénéficier d'un Changement de Contrôle (sauf dans le cas où il contient également l'unité Attaquante). Exécuter le Changement de Contrôle juste après le combat qui inflige la perte.

Le joueur peut modifier le Contrôle sur ses propres hex Urbains en appliquant un Changement de Contrôle pour une perte infligé par ses unités vers un hex occupé par l'ennemi (même si cet hex n'est pas lui-même Urbain).

6.1f Repli

Quand le Contrôle d'un hex passe de Contrôle Ennemi Partiel à Repli, exécutez ce qui suit :

Les unités en Repli doivent :

✔ se déplacer d'un hex vers un hex libre d'unités ennemies. S'il n'existe pas de tel hex, les unités en Repli sont détruites.

✔ être retournées sur leur face Mouvement.

Les ZDCE n'ont aucun effet sur les Replis Urbains, seul les hexs occupés par l'ennemi comptent.

6.2 DESTRUCTION DE FORMATIONS

6.2a Quand les Destructions de Formations s'appliquent.

Si une Formation perd sa dernière unité non-Support « en jeu » (en comptant aussi bien les unités intrinsèques que les unités assignées), la Formation elle-même est détruite.

Les unités revenant d'un résultat de Retraite et les unités devant arriver en Renforts selon l'*Ordre d'Arrivée* sont « en jeu » et peuvent permettre un retour futur de la Formation (voir 6.2c)

6.2b Manipulations sur les Unités de la Formation

Retirer du jeu les éléments suivants (après avoir noté les effets des « Renforts arrivant sur le QG » en 6.2d) :

◊ le QG

◊ les unités en Support, sans tenir compte du fait qu'elles puissent ou non redevenir des unités Vraies, ou qu'elles soient intrinsèques ou assignées (en conservant leurs Pas de Perte).

◊ les Trains de Combat

◊ les unités dans la Pile des Morts conservent les « Reconstructions Partielles » éventuelles dans le cas ou 6.2c s'applique plus tard.

◊ les Points d'Artillerie assignés deviennent non-assignés et seront disponibles pour une nouvelle assignation durant la prochaine phase d'Assignation.

6.2c Reviendront-elles en jeu ?

La Formation retirée et ses unités retournent en jeu (dans leur état d'origine, sauf pour la Fatigue, voir ci-dessous) si des unités autres que Support Uniquement arrivent plus tard dans l'*Ordre d'Arrivée* ou à cause de l'exécution d'une Retraite. Si cela arrive, suivez 6.2d lorsque la première unité arrive. Si aucune unité n'arrive plus tard, la Formation est définitivement éliminée.

6.2d Retour en jeu avec les Renforts

Le QG revient à Fatigue-2, sans tenir compte de sa fatigue avant son retrait. Les unités Mortes reviennent dans la Pile des Morts en conservant leur Reconstructions partielles éventuelles. Les unités en Support reviennent en conservant leurs Pas de Pertes.

Le QG, les Trains de Combat et les Supports reviennent avec les Renforts, avec l'exception suivante :

Si les Renforts doivent « arriver sur le QG », le QG, les Trains de Combat et les Supports restent sur la carte plutôt que d'être retirés comme en 6.2b. Tant qu'elle est dans cet état, la Formation doit s'activer normalement.

6.3 ATTAQUE DEPUIS LE HORS-CARTE

Si des unités ennemies occupent un hex de Zone d'Entrée, vos unités peuvent toujours essayer de renter en utilisant « l'attaque depuis le hors-carte ». Pour ce qui concerne la rédaction de cette règle, vous êtes le joueur qui tente d'entrer sur la carte. Si vous défendez contre une telle attaque, inverser les références à « vos unités » par « ses unités » et vice-versa.

Note de Design : Evidemment, le « problème » avec les hex de bord de carte, c'est que les joueurs les utilisent littéralement comme le bord du monde. La règle qui suit permet aux unités qui entrent de tirer avantage du fait que non seulement le monde ne s'arrête pas là, mais qu'il y a beaucoup d'unités et d'espace pour opérer au-delà du théâtre du jeu. Donc si vous ne voulez pas avoir à faire aux dragons juste hors-carte, reculez pour permettre une utilisation normale des Zones d'Entrée. Dans les faits, « l'attaque depuis le hors-carte » étend temporairement la carte d'un hex au-delà du bord et donne certains avantages (SNAFU Complet et modificateur de +2) pour aider les

renforts à rentrer normalement en jeu. Et non, le joueur ennemi ne peut pas essayer d'occuper cet hex hors-carte !

6.3a Vous êtes considéré comme ayant un hex virtuel hors-carte adjacent à l'unité occupant votre hex de Zone d'Entrée. Cet « hex » est supposé contenir le même type de route que l'hex de Zone d'Entrée lui-même. Aussi bien votre unité Attaquante que l'unité en Assistance (s'il y en a une) sont supposées être dans cet « hex ». Vos unités peuvent attaquer depuis cet « hex », mais l'ennemi ne peut ni les Attaquer ni faire de Barrage contre vos unités qui s'y trouvent. Il n'y a aucun élément de bord d'hex entre cet « hex » et la carte.

6.3b Les unités ayant besoin de faire cette attaque sont considérées comme ayant un résultat de SNAFU Total. Il n'y a pas besoin de jet de dés. Si le reste de la Formation est sur carte, gérer leur test de SNAFU normalement, mais les unités hors-carte auront toujours l'équivalent d'un SNAFU Total.

6.3c Seules des Attaques Régulières sont autorisées depuis le hors-carte. Ces attaques obtiennent un modificateur aux dés de +2 sur la Table de Combat.

Les Attaques de Choc, les Engagements, les Attaques par le Tir et les Barrages hors-Attaques ne sont pas autorisées depuis le hors-carte.

Exception : Le joueur peut utiliser un Barrage durant son Attaque Régulière.

6.3d Une fois que les unités sont entrées sur la carte, toutes les règles normales s'appliquent. Si l'attaque échoue et que les unités ne rentrent pas sur carte, elles restent hors-carte selon 2.1d partie 3) et peuvent essayer à nouveau lors de leur prochaine Activation.

6.4 FATIGUE PLANNIFIEE (OPTIONNEL)

Voici une série de concepts interdépendants proposés à l'origine par Jim Stravers. Vous devez utiliser l'ensemble de ces règles ou aucune, et seulement après vous être familiarisé avec le système standard.

6.4a DRMs de SNAFU pour la Fatigue

Utilisez uniquement :

Frais : +1

Fat-4 : -1

Tous les autres niveaux : +0

6.4b Augmentation de la Fatigue.

N'utilisez pas la Table d'Augmentation de la Fatigue, ne faites pas de jet de dés. A la place, vous « payez » de la Fatigue pour acheter les actions suivantes :

Augmentation de Fatigue	Action
1	Placer un OBJ non-reco supplémentaire. *
1	Placer n'importe quel OBJ à plus de 15 hex du QG. *
1	Retirer un marqueur Trafic. **
2	Réaliser une Marche Forcée1
1	Utiliser un DRM de +2 pour la Seconde Activation

* : les OBJs ne peuvent être créés qu'au moment habituel dans la séquence. Si vous créez un OBJ non-reco qui est également à plus de 15 hex du QG, le coût de Fatigue pour l'ensemble est seulement de 1.

A la fois la pose d'OBJ (*) et le retrait de marqueur Trafic (**) peuvent être réalisés plus d'une fois par Activation ; payez séparément à chaque fois (ex : retirer deux marqueurs de Trafic génère un coût de 2)

Les retrait de marqueurs Trafic à la fin de la Phase d'Activité sont gratuits.

6.4c Fatigue Niveau-4

Les effets de Fat-4 s'appliquent immédiatement quand la Formation obtient un marqueur Fat-4 (même durant l'activation en cours). La Récupération de la Fatigue est obligatoire si la Formation est Fat-4 quand son Activation Initiale commence.

Les Formations Fat-4 ne peuvent pas « payer de la Fatigue » pour quoi que ce soit.

6.4d Résultat de SNAFU

Un SNAFU Total ne donne qu'un OBJ « gratuit ». Les SNAFU Partiel et en Echec ne donnent aucun OBJ « gratuit ».

6.4e Marche Forcée

Après avoir appliqué les résultats du SNAFU, multipliez la CM de chaque unité par 3. La Formation ne peut faire ceci qu'une fois pas tour de jeu, et uniquement durant son Activation Initiale. Cette option doit être achetée selon 6.4b. Aucune opération de combat n'est autorisée. Aucun OBJ n'est placé, aucun Evenement de Tir utilisé, aucun pont testé et aucune unité sortie pour le décompte des points de victoire. La seconde Activation n'est pas possible.

6.4f Récupération de la Fatigue

Elle est gérée normalement.

6.5 VB DE CONFRONTATION CONTRE SUPPORTS ROUGES (OPTIONNEL)

Les joueurs peuvent vouloir plus de réalisme dans les actions des unités VB de Confrontation (Déployées ou en Support) quand elles défendent contre des Attaques d'unités ayant un Support Rouge. La charge supplémentaire et les rares cas d'utilisation rendent cette règle complètement optionnelle.

Il peut être perturbant qu'une unité VB de Confrontation (ou un Hôte avec un tel Support) devienne temporairement le Tireur pour un bref Engagement avant que l'Attaque originelle soit résolue. Ne confondez pas Attaquant et Tireur.

L'Engagement intervient après l'annonce de l'unité Attaquante, mais avant de déterminer les DRMs sur la Table de Combat. Le VB de Confrontation tire sur le Support de l'unité Attaquante en utilisant la section « la Cible est un Support » de la Table d'Engagement.

Cet Engagement peut faire perdre son Support Rouge à l'attaquant, qui ne bénéficiera pas du DRM de Support correspondant. Appliquez tout Pas de Perte éventuel (pour le Tireur ou la Cible) normalement, à l'exception qu'une perte au Tireur ne supprimera pas le Support du Défenseur (sauf si le Tireur est Détruit si c'était son dernier Pas de Perte). Le Support de l'Attaquant réapparait au moment on l'Attaque est terminée.

Il n'y a pas de possibilité d'Engager de la sorte si l'unité Attaquante est Double (VB + Capable d'Attaque)

GLOSSAIRE

(+) ou (-) sur la Taille des Unités : ces symboles additionnels sur la liste du scénario ou sur le pion indiquent une unité historiquement augmentée ou réduite d'un détachement. Présent uniquement pour information historique.

Activation : les activités d'une unique Formation suivant la Séquence de Jeu d'Activation (3.0). La Formation en cours doit terminer à la fois son Activation Initiale et son éventuelle Seconde Activation avant que le jeu ne passe à la Formation ennemie suivante (2.5)

Hex de Regroupement : l'endroit où les unités sortant de Support ou nouvellement Assignées à la Formation « arrivent sur la carte ».

Assigné/Non-Assigné : unités Indépendantes et Points d'Artillerie attachés (ou non attachés) à une Formation spécifique.

Attaque par Tir : les effets d'un tir d'une unité VB contre une unité non-VB. Bien que les Attaques par Tir utilisent la Table de Barrage, elles ne sont pas des « Barrages » et leur nombre n'est pas restreint par la règle « un Barrage par hex cible » (5.3)

Capable d'Attaque : n'importe quelle unité affichant actuellement une « flèche d'assaut » sur sa face visible. Seules les unités Capables d'Attaque peuvent Attaquer sur la Table de Combat ou (si elles ne possèdent pas de VB) utiliser un Support. Une unité doit être Capable d'Attaque **et** sur sa face Déployée pour utiliser la Défense Préparée de sa Formation.

ZDC VB : un type de ZDC généré par les unité VB. Il en existe deux version : Vraie ou Support, en fonction de l'unité qui la crée. Les ZDC VB affectent les unités ennemies à CM Tac plus que les ZDC classiques (4.3a, 4.3f).

Blob : le Blob est la Zone d'Opérations de la Formation (1.3c)

Terrain Bloquant : Terrain qui bloque la ligne de vue minimale nécessaire pour effectuer un Engagement ou Observer pour l'Artillerie à une portée supérieure à 1 hex (4.5c)

Potes : les Potes sont les Formations habituées à travailler ensemble et à éviter ainsi beaucoup de problèmes typiques. Ils sont identifiés dans les Règles Spécifique de l'opus. Les Formations listées comme Potes ne s'appliquent pas entre elles de Coordination, Formations Mélangées ou Croiser les Flux. (3.2)

Rayon de Commandement (RC) : le Rayon de Commandement est la distance maximum du QG à laquelle une unité peut fonctionner normalement. (1.4)

OBJs de Combat (OBJ) : les OBJs identifient la/les zone(s) d'opérations de combat effective(s) de la Formation. Ils définissent des Zones OBJ, comme décrit ci-dessous. (3.3)

Trains de Combat : c'est l'installation de la logistique de campagne de la Formation. Ils ont une face régulière et une face « Fantôme » sur leur pion pour indiquer le statu du Train.

Unité de Combat : une « Unité de Combat » est une unité qui n'est pas un QG, des Trains de Combat ou en Support. Aucun marqueur n'est une Unité de Combat.

RPR Complète : une Route Principale de Ravitaillement Complète existe si il y a une suite continue d'hex Légaux (3.1a) connectant les trois éléments suivants (dans l'ordre) : du QG vers ses Trains de Combats, et de ceux-ci vers une Source de Ravitaillement amie. (3.1)

Contrôler : l'action d'arracher la propriété d'un hex Urbain à l'adversaire.

Coordination : une réduction d'efficacité quand il faut se synchroniser avec d'autres formations dans le secteur (3.2c)

Croiser les Flux : une situation dans laquelle les chemins entre le QG et les Trains de Combat de plus d'une Formation doivent se partager un ou plusieurs hexes communs.

Face Déployée : si une unité a une CM sur chaque face de son pion, la face Déployée a la plus petite CM des deux. (1.1c)

Barrages de Destruction : Points d'Artillerie ou Aérien utilisés pour détruire des Pas ennemis en utilisant la Table de Barrage (5.4h)

DRM (Die/Dice Roll Modifier) : Modificateur au jet de dé(s) : si un évènement est sujet à plus d'un modificateur, les DRMs sont cumulatifs. **Exception** : si les DRMs sont présentés comme une situation si/sinon, vous n'appliquez que l'une des deux options.

Terminée : une Formation, après avoir effectué ses Activations du tour. Une Formation Terminée ne peut plus s'Activer du tout. Une formation Terminée à la mise en place du scénario ne peut rien faire durant le Premier Tour.

Zone d'OBJ Double : la Zone OBJ créée par deux marqueurs OBJ présent dans le même hex. Ceci génère un DRM sur les Tables d'Engagement et de Combat (3.3b).

Faire tomber / lâcher le Support : le retrait de l'accès d'une pile à ses armes de Support.(1.5i)

Zone de Contrôle Ennemie (ZDCE) : les hexes adjacents aux unités ennemies qui affectent les mouvements et retraites amies. (4.3d)

Engagement : le tir d'une unité VB pour détruire un Pas d'une unité VB ennemie, faire tomber un Support Ennemi, et parfois pour permettre à une unité amie de continuer son mouvement (5.2).

Zone d'Engagement : la zone autour d'une unité VB où elle peut initier un Engagement. Seules les unités VB non-Support (Vraies) ont des Zones d'Engagement. Ne pas confondre les limitations de mouvement liées aux Zones d'Engagement avec celles, plus restrictives, liées au ZDCE (4.5).

Zone d'Entrée : hex identifié comme point d'entrée pour les renforts (2.1d).

Retournement sur Echec : un résultat SNAFU d'Echec converti en Activation de Récupération (3.7d).

Fatigue : l'accumulation de stress sur une Formation jusqu'au point où sa fiabilité devient douteuse et que du repos est nécessaire.

FINI(E) : FINI(E) fait référence aux capacités restantes d'une unité durant l'Activation en cours (1.2i, 3.4 et la Table STOPPE/FINI)

Evènements de Tir : un moyen limité de payer pour certaines actions de combat qu'une unité peut initier durant une Activation (1.6)

Formation : un commandement militaire contenant des unités spécifiques (intrinsèques), son propre QG et ses Trains de Combat (1.3).

Frais : un état de Fatigue représentant une Formation reposée et ravitaillée. Elle dispose d'un DRM de +1 pour le SNAFU et le test de Seconde Activation.

Trains Fantômes : les Trains Fantômes ont été perturbé d'une manière ou d'une autre et ne sont pas pleinement opérationnels. Ils

sont appelés « Fantômes » car leur localisation exacte est incertaine. Les Trains de Combats deviennent Fantômes pour plusieurs raisons, comme un mouvement, une distance « incorrecte » de leur QG, ou l'action de l'ennemi. Les Trains Fantômes appliquent un DRM au SNAFU, mais n'ont pas d'autres effets (4.7b)

Unités Dures : véhicules possédant une protection effective contre les barrages et autres armes légères. Ceci affecte les jets contre eux sur la Table de Barrage et leur donne un DRM quand ils exécutent des Attaques de Choc. Les unités Dures ont un fond jaune sur leur symbole d'unité (1.1e variétés d'unités VB ou Doubles)

Quartier Général (QG) : le centre de commandement et de contrôle d'une Formation. Ses unités doivent rester dans son Rayon de Commandement.

Hôte : un « Hôte » est n'importe quelle unité capable de faire usage des Supports de sa Formation (1.5a et 1.5g)

Refuge QG : la position nécessaire pour les Retraites Automatiques. Un hex avec ou adjacent au QG, et à au moins 3 hexes de distance de l'hex de début de Retraite (5.5e).

Unité Indépendante : celles sans symbole de rattachement permanent à droite de leur symbole d'unité. Ces unités ne fonctionne que quand elles sont affectées à une Formation (1.1e).

Saut : ceci a lieu quand une unité se déplace dans l'hex d'un QG ou de Trains de Combat ennemis durant le mouvement ou l'Avance Après Combat. Le Saut peut être « Léger » ou « Lourd », si la règle optionnelle est utilisée. Les deux diffèrent par la qualité des informations sur la position de la cible (4.7d).

Terrain Clé : les Terrains Clés imposent aux unités de « tenir sur place » lors de résultat de Retraite Situationnelle sur la Table de Combat, mais au coût d'un Pas de Perte supplémentaire. Les Terrains sont identifiés comme « Terrain Clé » (ou pas) sur la Table des Effets du Terrain. Notez que le fait de contenir un symbole de Victoire ne suffit pas pour rendre un hex « Terrain Clé ».

Route Principale de Ravitaillement (RPR) : le chemin d'hex contigus depuis le QG de la Formation qui passe par les Trains de Combat de cette même Formation vers une Source de Ravitaillement et qui assure un approvisionnement régulier de la Formation . Pour être utilisable, une RPR doit être une « RPR Complète » (3.1).

OBJs de Marche : ils contrôlent les mouvements du QG (avec l'option d'Ordres 2.4b).

Formations Mélangées : une Formation est Mélangée si des unités d'une/d'autres Formation(s) démarrent dans ou entrent dans son Blob (3.2d).

Face Mouvement : si une unité a une CM sur chaque face de son pion, la face Mouvement a la plus grande CM des deux. Une unité avec une seule face non-Support est automatiquement considérée être sur sa Face Mouvement.

Capacité de Mouvement (CM) : le nombre maximum de Points de Mouvement que l'unité peut dépenser dans une Activation donnée (1.1c et 4.0a)

Points de Mouvement (PM) : ils sont utilisés pour compter les dépenses appliquées à la CM d'une unité par terrain durant son mouvement, en fonction de la Table des Effets du Terrain (4.0a).

Zone OBJ : le rayon de 2 hexes autour d'un marqueur OBJ (de Combat) dans lequel les Attaques et Barrages peuvent avoir lieu. Les Zones OBJ ne sont pas nécessaires pour les Engagements (3.3a)

Défense Préparée (Prep Def, PD) : l'attitude d'une Formation qui échange une partie de sa flexibilité contre une défense renforcée (1.7).

Unité VB Vraie : n'importe quelle unité possédant une Valeur Blindée (VB) sur son pion qui **n'est pas** assignée en Support. Elle peut être aussi bien sur sa face Déployée ou Mouvement, mais pas en Support à ce moment.

Récupération : une Activation utilisée pour réduire le niveau de Fatigue d'une Formation.

Attaque Régulière : une Attaque conduite par des unités Capable d'Attaque (ou Doubles) utilisant la Table de Combat, mais non identifiée comme une Attaque de Choc (5.1 et 5.1h)

Renforts : nouveaux arrivants entrant en jeu suivant l'Ordre d'Arrivée (ODA) (2.1).

Points de Remplacement (Repls) : ils sont utilisés pour remplacer des Pas de Perte et peuvent servir à reconstruire des unités détruites.

Routes : le mot « route(s) » (en minuscules) désigne tout type de routes, Chemins et Chemins de Fer inclus. Si un type spécifique de route est spécifié, il utilisera des majuscules et un nom explicite (par exemple : Route Secondaire). Si un type de route s'applique à une règle, il sera spécifiquement mentionné (par exemple : « routes hors-Chemins de Fer » inclus tous les types de routes sauf les Chemins de Fer). (4.1c)

Chemin Sûr : la ligne de communication entre une unité et son QG (1.9)

Ecran : des unités exécutants une mission pour ralentir les mouvements ennemis sans prendre de risques exagérés pour eux-mêmes. (4.6)

Attaque de Choc : attaques rapides dans le mouvement par des forces mécanisées (5.1m)

SNAFU : le SNAFU représente les effets de la friction, du ravitaillement et d'autres sujets logistiques (incluant les transports, le choix des routes, le contrôle du trafic et le planning) sur les opérations d'une Formation. (3.2)

Jet de SNAFU : un jet de dés sur la Table de SNAFU pour déterminer les capacités d'une Formation pour l'Activation en cours. (3.2)

Pile : une ou plusieurs unités occupant le même hex. Une unité seule peut être une Pile en elle-même. (4.2)

Unité Statique : une petite force de garnison qui ne peut pas être assignée à une Formation (1.1h).

Pas : chaque unité tient un compte de ses pertes en utilisant des Pas qui montrent la résilience et la taille de cette unité. Les Pas de Perte n'ont pas d'effets directs sur la force de l'unité, autre que son éventuel retrait (comme Mort) quand il ne lui reste plus de Pas. (1.1b)

STOP : un STOP peut être infligé pour de multiples raisons, et interdit de continuer le mouvement ainsi que d'autres fonctions (3.4e, 4.1e et la Table des STOP/FINI)

Engagement Stoppant : l'échange de tirs se déroulant lorsqu'une unité VB entre dans la ZDCE d'un autre. Cela peut prendre juste la forme d'un STOP, ou peut être un Engagement Requis (obligatoire) (4.4)

Support : systèmes d'arme ou unités de véhicules répartis en petit nombre vers les unités non-VB de la Formation pour leur fournir une protection ou une puissance de feu supérieure. (1.5)

Barrages de Suppression : un court barrage suffisamment puissant pour forcer l'ennemi à baisser la tête au moment de l'attaque. Bien qu'ils génèrent un DRM sur la Table de Combat, ils ne produisent pas de pertes significatives chez l'ennemi.

Terrain : raccourci pour des caractéristiques géographiques identifiées sur la Table d'Effets du Terrain, fournissant une certaine protection pour les défenseurs (ou les cibles). Une unité « en Terrain » peut subir moins de pertes.

Trafic : une situation où les combats laissent une zone trop confuse et encombrée pour être traversée rapidement. (4.0d et 5.1f).

Praticabilité : conditions météorologiques qui déterminent le statu des Effets du Terrain sur le mouvement et le DRM quand un Chemin est utilisé dans la RPR de la Formation pour les tests de SNAFU. La Praticabilité est « Pauvre » dans les premiers jeux de la série quand les conditions météorologiques divisent par deux la CM des Camions.

Unités Non-Assignées : une unité Indépendante assignée à aucune Formation. (2.3d)

Unité : une « unité » représente une unité de combat historique, un QG ou ses Trains de Combat. Les marqueurs (de tous les types) ne sont pas considérés comme des unités.

Circulation : la Circulation s'applique quand les routes disponibles sont bouchées par d'autres unités amies (4.0e).

Non-Préparée : une unité actuellement non disposée pour le combat (1.1d)

Combats Urbain : combat ou le défenseur occupe un hex Urbain (vu pour la première fois dans Panzers Last Stand) (6.1)

Utilisée : une Formation dont l'Activation Initiale a été effectuée et à qui il ne reste que sa Seconde Activation. Si elle est mise en place ainsi au début du scénario, elle doit tenter une Seconde Activation.

Repli : un changement de Contrôle d'un hex lors d'un Combat Urbain qui oblige les forces d'un camp à laisser l'hex à l'ennemi (6.1f)

Zone De Contrôle (ZDC) : les hexes adjacents à une unité, où cette unité affecte les activités ennemies de plusieurs façons (4.3).