

**ADVANCED SQUAD LEADER**

**AIDE-MEMOIRE**

**Starter Kit only**

# INFANTERIE

## TABLE DES MATIERES

1. Types d'unités et généralités
2. L'empilement
3. Le Mov
4. Le tir défensif
5. Les résultats du tir
6. Le tir à bout portant
7. La FP résiduelle
8. Le tir principal (*Advancing Fire*)
9. Panique (*Cower*)
10. Le moral et les unités démoralisées
11. La déroute
12. *Casualty Reduction*
13. La phase avancée
14. Le combat rapproché
15. Le ralliement
16. Les leaders
17. La création de leader (*Promotion*)
18. Les unités blessées (*Wound*)
19. Inf contre AFV
20. Les hommes sous le feu
21. Les tirs AP contre l'Inf
22. Les tirs HEAT contre l'Inf
23. Critical hit HE contre l'Inf
24. Avantage de hauteur pour l'Inf

## 1. TYPES D'UNITES ET GENERALITES

- a. **TROIS types d'unités** : *Squad* (3 personnages), *Half-Squad* (2 personnages) et *Crew* (2 personnages à genoux).
- b. **Qualité des Squad et HS** :
  - ✚ E : Elite
  - ✚ 1 : Première ligne
  - ✚ 2 : Deuxième ligne
  - ✚ G : Green (inexpérimenté)
  - ✚ C : Conscrit
- c. Les MMC ont un IPC de 3PP et les SMC de 1PP.
- d. **MMC Green** : **SI PAS empilées avec un leader Good Order** :
  - ✚ **Cowering** : deux colonnes vers la gauche plutôt qu'une.
  - ✚ **Artillerie** : utilisation des TH# ROUGES
  - ✚ **B# et X#** : diminués de 1
  - ✚ **Ambush** : DRM +1
- e. **MMC Conscrits** : **IDEM** que les *Green* **même si empilées avec un leader Good Order**.
- f. L'Inf peut tirer jusqu'au double de sa portée mais avec FP réduite de moitié.

## 2. L'EMPILEMENT

- a. Par hex :
  - 3 *Squad*
  - 4 SMC
  - x PP
- b. Un *Crew* ou une HS poussant un canon = un *Squad* complet pour l'empilement.

## 3. LE MOV

- a. **Qui ?** : Toute unité qui
  - N'a **PAS** tiré en PFPh
  - N'est **PAS** démoralisée
  - N'est **PAS** engagée en CC
- b. **NE PAS** traverser un hex occupé par l'ennemi.
- c. **Bonus de route** : + 1MF SI tout le Mov (depuis l'hex de départ) s'effectue sur une route.
- d. Les unités peuvent être déplacées en pile.
- e. **Mov d'assaut** :
  - **UN seul hex** pendant le déplacement
  - L'entrée dans l'hex **NE consomme PAS** tous les MF de l'unité
  - **PAS d'application** du FFNAM **SAUF** si elle se démoralise. Les tirs suivants sont alors sujets au FFNAM.
- f. **Pas de charge** :
  - ✚ **Qui ?** : Toute unité
    - en mesure de se déplacer
    - non-démoralisée
    - non-PIN

- non- *Wounded*

- dont le joueur le déclare **AVANT** le début de sa MPh

✚ **Quoi ?** : + 2 MF pour cette unité

✚ **Conséquences** :

- unité marquée CX
- DRM +1 (IFT, TH, CC et Max +1) pour toute attaque
- DRM +1 pour tentatives de récupération, embuscade ou *Smoke*
- IPC = -1
- Toute unité effectuant un CC contre une unité CX voit le DR CC réduit de un.
- drm +1 pour dr *Smoke Exponent*

✚ **Enlèvement du jeton CX** : début de la MPh suivante de l'unité

✚ PAS de pas de charge dans la MPh pendant laquelle on retire le jeton CX.

g. Le Mov d'une unité s'arrête lorsque celui d'une autre commence.

h. Une unité perd 1MF pour chaque PP transporté en excès de son IPC pendant ce Mov.

#### 4. LE TIR DEFENSIF

a. **Quand ?** :

- MPh (= *Defensive First Fire*)
- DFPh

b. **Tir défensif pendant la MPh** :

✚ Uniquement contre des unités en Mov (même si d'autres unités présentes dans l'hex concerné).

✚ Le *First Fire* est donc également possible contre une unité qui :

- place de la *Smoke*

- récupère une arme

- place une DC

**SANS** avoir au préalable bougé.

✚ ***Defensive First Fire*** :

(a) Résolues comme tout autre tir

(b) La *Squad* et la SW NE sont PAS obligées de tirer sur la même cible

(c) **PAS** de DRM **FFMO** si une *Hindrance* est comptabilisée.

(d) Placer un jeton *First Fire* à l'issue du tir.

(e) Peut laisser de la puissance résiduelle

✚ ***Subsequent First Fire*** :

(a) **Quand ?** : Pendant la même MPh

(b) **Quoi ?** : *Squad* et/ou celle d'une MG

(c) **Conditions** :

- La cible N'est PAS à une distance plus grande que la plus proche cible ennemie dans la LOS du tireur

- La cible N'est PAS au-delà de la portée normale du tireur

- FP réduite de moitié

(d) Pion *First Fire* retourné du côté *Final Fire* et placé sur l'unité et toutes ses armes (même si elles n'ont pas tiré).

(e) Peut laisser de la FP résiduelle.

✚ **Final Protective Fire :**

(a) **Qui ?** : unité marqué d'un pion *Final Fire*.

(b) **Quand ?** : Pendant la même MPh

(c) **Pourquoi ?** : tir contre une unité ennemie qui lui devient adjacente.

(d) **Comment ?** :

- Tir en AREA FIRE

- Utilisation de toutes les SW

- Ajout du PBF

- Le DR IFT de base (avec DRM *Leadership*) compte comme un DR NMC pour les unités qui effectuent le FPF (y compris le leader).

- PAS de limitation au nombre de FPF effectués par la même unité tant qu'elle réussit le NMC.

(e) Une unité ou SW ne peut **JAMAIS** effectuer de *Defensive First Fire*, de *Subsequent First Fire* ou de FPF contre une unité en Mov dans un hex plus de fois que l'unité a dépensé de MF pour entrer dans cet hex pendant la MPh.

(f) Si une unité se démoralise dans un hex pendant sa MPh, les DRM FFMO et FFNAM restent valables pour les autres attaques effectuées contre elle dans cet hex jusqu'à la fin de sa MPh.

(g) Si l'unité devient PIN, elle n'est alors plus sujette aux DRM FFMO et FFNAM. Si elle se démoralise par après, dans cet hex, elle est alors à nouveau sujette à ces DRM (si applicables).

c. **Tir défensif pendant la DFPh :**

✚ Appelé aussi *Final Fire*.

✚ **Qui ?** : Unités non marquée par un pion *First Fire* ou *Final Fire* y compris les MG qui ont gardé leur ROF pendant la MPh.

✚ **Cas particulier** : les unités marquées *First Fire* peuvent tirer mais uniquement sur des unités adjacentes.

✚ **Conditions** :

(a) TOUTES les unités ennemies dans un hex sont affectées.

(b) DRM FFMO et FFNAM : PAS applicables

d. **Leaders en tir défensif :**

✚ Après avoir dirigé un *First Fire*, un leader peut diriger un *Subsequent First Fire* ou un FPF ou un *Final Fire*.

✚ **MAIS** :

(a) **Seulement** pour une unité/FG

(b) **UNIQUEMENT** pour les unités qu'il a déjà dirigées pendant le(s) tir(s) précédent(s).

(c) Si le FG comprend de nouvelles unités, le leader NE peut PAS diriger ce tir (même si FPF).

e. **Retrait des pions *First Fire/Final Fire*** : à l'issue de la DFPh.

## 5. LES RESULTATS DU TIR

- a. **#KIA** : - Autant de cibles que le # sont éliminées (aléatoire).  
- Autres : démoralisées ou *Casualty Reduction* si déjà démoralisées.
- b. **K/#** : - UNE unité réduite (aléatoire)  
- TOUTES unités passent un MC de niveau # (sauf *SMC Wounded*)  
- Réduction - élimine *Crew/HS*  
- Réduit *Squad* en HS  
- Blesse un SMC
- c. **NMC** : - Chaque unité passe un MC. Leader le plus élevé en premier.  
- Si - échec ⇒ démoralisée et DM  
- égal à 12 naturel ⇒ *Casualty Reduction*  
- déjà *Broken* et échec ⇒ *Casualty Reduction*  
- déjà *Broken* et 12 naturel ⇒ éliminée  
- non *Broken* et échec d'une  $\neq$  > ELR ⇒ baisse de qualité
- d. **#MC** : # est le DRM >0 à appliquer au DR MC
- e. **PTC** : - Chaque unité non *Broken* ou non PIN effectue un DR.  
- échec ⇒ PIN (plus de Mov, FR réduite de moitié, ROF perdue)

## 6. LE TIR A BOUT PORTANT

- a. **Quoi ?** : Tir dans le même hex ou dans un hex adjacent
- b. **Qui ?** : Inf, MG, ATR ou IFE
- c. **Quand ?** :
  - ✚ AFV ou Inf devient adjacent à une unité
  - ✚ AFV se déplace dans un hex ou l'Inf avance dans un hex occupé par un AFV ennemi qui est ou devient *Motion*.
- d. **Conséquence** :
  - ✚ FP doublée si dans un hex adjacent (PBF)
  - ✚ FP triplée si dans le même hex (TPBF)
- e. Les AFV *Buttoned Up* (BU) sont protégés.
- f. **AFV CE** : le DRM +2 s'applique.

## 7. LA FP RESIDUELLE

- a. **Quand ?** : Après un tir *Defensive First Fire* contre une unité dans une location
- b. **Quoi ?** : Placement d'un pion FP résiduelle égal à la moitié de la FP qui a touché cet hex (avec un Max possible de 12).
- c. **Conséquences** : Une unité qui entre (dépense au moins 1 MF) dans l'hex est attaquée par une attaque de la valeur de cette FP résiduelle.
- d. **DRM** : - celui de la location  
- FFMO et FFNAM (si applicables)
- e. **PAS** - de FP résiduelle laissée par une SW qui s'enraie.  
- pour une unité qui quitte l'hex

- f. FP résiduelle TOUJOURS - appliquée SEULE.  
- la première attaque contre une unité qui entre dans l'hex la contenant.
- g. UN seul pion FP par location. Il peut être augmenté en fonction des tirs suivants.
- h. UNE seule attaque FP par unité dans un hex.
- i. **Retrait des pions** : à l'issue de la MPh.

## 8. LE TIR PRINCIPAL (ADVANCING FIRE)

- a. **Qui ?** : unités qui n'ont pas tiré pendant la PFPh
- b. **Quoi ?** : Tir à demi-puissance
- c. **Exception** : *Squad* avec FP soulignée peut utiliser l'*Assault Fire* (Utilisation uniquement de sa propre FP).
- d. **Assault Fire** :
  - Totaliser les modifications du FP de l'unité
  - Arrondir les fractions au supérieur
  - Ajout de 1FP au chiffre ainsi obtenu
  - **PAS** de tir à longue portée
  - emploi des MG autorisé
- e. MMG et HMG qui ont bougé pendant la MPh NE peuvent PAS tirer pendant l'AFPh.
- f. Retrait de jetons *Prep Fire* à la fin de l'AFPh.

## 9. PANIQUE (COWER)

- a. **Quand ?** : Si un DR de résolution de tir sur IFT d'un MMC non dirigé par un leader obtient un **DOUBLE** aux dés, l'unité panique.
- b. **Conséquences** :
  - ✚ Résolution du tir sur la colonne directement à gauche de celle utilisée à l'origine (FP inférieure).
  - ✚ L'unité est marquée d'un pion *Prep Fire* ou *Final Fire* selon le cas.
- c. **Unités inexpérimentées** : Idem **SAUF** que l'attaque est décalée de DEUX colonnes vers la gauche.
- d. Si un décalage amène à se trouver à GAUCHE de la colonne dont la FP est la plus faible ⇒ attaque ratée.
- e. **PAS d'effet** sur les attaques d'artillerie, CC, DC ou les FP résiduelles.

## 10. LE MORAL ET LES UNITES DEMORALISEES

- a. **Sur résultat IFT** :
  - ✚ #KIA : les unités non-détruites sont automatiquement démoralisées ET marquées d'un jeton DM.
  - ✚ Si déjà démoralisées ⇒ *Casualty Reduction*
- b. **Obtention d'un 12 lors du NMC** ⇒ démoralisée + *Casualty Reduction*.
- c. **ELR (Experience Level rating)**
  - ✚ **Donné par** : fiche de scénario pour chaque groupe d'unité (élite, 1<sup>ère</sup> ligne,...)

- ✚ **Quoi ?** : ≠ Max qui peut exister entre le moral d'une unité et le résultat du DR de MC raté (**APRES** modifications)
- ✚ **Conséquences** :
  - Démoralisée
  - Remplacée par une unité de la même taille MAIS de niveau inférieur
  - **PAS** de pénalité si unité inférieure n'existe pas.
- ✚ **PAS d'application** pour les *Crew* et les unités au niveau de moral souligné.
- d. Les unités démoralisées ne peuvent que dérouter et attendre d'être ralliées.
- e. Une unité démoralisée qui devient adjacente à une unité ennemie *Good Order* devient DM

## 11. LA DEROUTE

- a. **A l'issue de sa R+Ph, une unité (non en mêlée) ne peut pas être** :
  - adjacente à une unité ennemie connue
  - dans la même location qu'une unité ennemie connue *Good Order*.
  - dans une location *Open Ground* à portée normale et dans la LOS d'une unité ennemie en mesure d'interdire la dérouté dans cet hex.
- b. Les unités démoralisées ont 6MF (non augmentable)
- c. **Procédure** :
  - ✚ Les unités doivent se diriger vers le bois/immeuble le plus proche (en MF) dans la limite de ses 6MF et sans se rapprocher d'une unité ennemie (même démoralisée).
  - ✚ L'unité en dérouté est marquée d'un jeton DM
  - ✚ Seules les unités DM peuvent se dérouter.
  - ✚ L'unité peut devenir adjacente à une unité ennemie non-connue (pas d'une unité ennemie présente sur la carte) pendant sa dérouté mais pas à la fin de la phase.
- d. **Interdiction** :
  - ✚ **PAS**
    - (a) pour les unités utilisant le *Low Crawl*.
    - (b) pour les unités ennemies en mêlée, CX, leader seul avec MG.
  - ✚ **Quand ?** : l'unité entre dans un hex *Open Ground* (FFMO pourrait être utilisé en tir défensif), **SANS** utiliser le *Low Crawl*, dans la LOS et à portée normale d'une unité ennemie *Good Order* capable d'appliquer au moins 1FP à l'hex cible.
  - ✚ **Quoi ?** : l'unité passe un NMC. Si elle le rate, elle subit une réduction et l'unité continue ensuite sa dérouté.
  - ✚ Si l'unité devient PIN suite à son NMC, elle s'arrête dans cet hex. Elle est éliminée si elle est toujours adjacente à l'ennemi.
  - ✚ Une seule interdiction par hex (même si plusieurs unités ennemies voient cet hex).
- e. **Low Crawl** :
  - ✚ Dérouté de UN hex qui consomme **TOUS les MF** de l'unité.

- ✚ **PAS** d'interdiction mais, l'unité ne peut être adjacente à l'ennemi dans son nouvel hex.
  - ✚ Toutes les autres règles de la déroute s'appliquent.
- f. **Leaders :**
- ✚ Un leader, présent en début de RtPh, dans l'hex de l'unité démoralisée peut faire déroute avec elle.
  - ✚ Il peut ajouter son DRM *leadership* au DR d'interdiction mais si l'unité le rate, il est éliminé avec elle.
- g. Une unité qui n'est pas en mesure d'effectuer une déroute est éliminée.

## 12. CASUALTY REDUCTION

- a. **Quoi ?** : Résultat d'une consultation de l'IFT.
- b. **Conséquences sur les unités :**
- ✚ HS ou *Crew* : éliminé
  - ✚ *Squad* : réduit en HS de même niveau
  - ✚ *SMC* : *Wound* (blessé)

## 13. LA PHASE AVANCEE

- a. **Quoi ?** : Les unités attaquantes *Good Order* et NON-pin peuvent se déplacer vers un hex adjacent (même s'il contient des unités ennemies).
- b. **Restriction** : une unité qui progresse dans un hex qui lui coûterait tous ses MP devient CX.

## 14. LE COMBAT RAPPROCHE

- a. Combat qui englobe des unités des deux camps dans la même location.
- b. **PAS** d'application de TEM.
- c. **PAS** d'utilisation de SW
- d. Considéré comme simultané **SAUF** *Ambush* et attaque de véhicule.
- e. **Méthode :**
- ✚ Vérification si *Ambush* (si CC dans un bois/immeuble). Si PAS :
  - ✚ L'attaquant spécifie l'ordre des attaques dans l'hex concerné. On détermine les rapports d'attaque
  - ✚ Le défenseur fait de même
  - ✚ L'attaquant résout ses attaques
  - ✚ Le défenseur fait de même, même si certaines unités ont été éliminées par l'attaquant.
  - ✚ Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois ou être attaquée plus d'une fois par CC.
  - ✚ Les unités démoralisées **NE** peuvent **PAS** attaquer. Elles ne peuvent que se défendre (1 FP)
  - ✚ **Résultats :**
- (a) DR < *Kill Number* : unités KIA

- (b) DR = *Kill Number* : une unité (désignée aléatoirement) subit une *Casualty Reduction*.
  - (c) DR > *Kill Number* : PAS d'effet
  - ✚ Les SMC peuvent attaquer seul ou se combiner avec d'autres unités. Leur FP = 1
  - ✚ **Leaders** : DRM *Leadership* s'applique mais uniquement au CC qu'ils dirigent ou effectuent eux-mêmes.
- f. **Ambush** :
- ✚ **Condition** : CC dans un bois ou un immeuble
  - ✚ **Méthode** : dr pour chaque camp. Le joueur qui obtient un dr au moins inférieur de 3 à celui de son adversaire bénéficie de l'avantage de l'embuscade.
  - ✚ Application des DRM normaux.
  - ✚ Le camp qui bénéficie de l'*Ambush* résout ses attaques en premier.
  - ✚ Seules les unités survivantes peuvent contre-attaquer.
- g. **Mêlée** :
- ✚ **Quand ?** : Des unités non-démoralisées des deux camps restent présentes dans la location à l'issue du CC (une seule suffit)
  - ✚ **Conséquence** : les unités NE peuvent faire QUE du CC.
  - ✚ Ces unités ne peuvent donc pas :
    - quitter l'hex
    - tirer sur un autre hex
    - interdire une unité de dérouter
  - ✚ On place un pion MELEE.
  - ✚ D'autres unités peuvent venir renforcer **SANS** dépasser les limites d'empilement (par nationalité).
  - ✚ **Tir depuis un autre hex** : **AUTORISE MAIS** affecte toutes les unités se trouvant dans la location (même les unités amies).
  - ✚ **Retrait du pion MELEE** dès qu'il n'y a plus d'unités non-démoralisées des deux dans l'hex.
- h. Marqueurs PIN retirés à la fin de la CCPh.
- i. **Unités CX** :
- ✚ DRM +1 pour toute attaque faite par elles
  - ✚ CC DR réduit de UN pour toute attaque faite contre une unité CX.

## 15. LE RALLIEMENT

- a. Un leader démoralisé ne peut utiliser son DRM de Comdt lors de son propre ralliement.
- b. **Comment ?** :
- ✚ L'ATTAQUANT rallie d'abord ses unités
  - ✚ L'unité démoralisée se trouve dans un hex contenant un leader *Good Order*.
  - ✚ DR ≤ moral indiqué sur la face démoralisée
  - ✚ DRM :
    - +4 si l'unité est DM.
    - + DRM leadership
    - 1 unité dans un bois/bâtiment

- ✚ Si DR = 12 (sans DRM) ⇒ *Casualty Reduction*
- c. **Auto-ralliement (*Self-Rally*) :**
  - ✚ **Qui ? :** unité dont le taux de moral imprimé sur la face démoralisée est entourée d'un carré.
  - ✚ **DRM :** +1 (pour *Self-Rally*)  
DRM leadership **PAS** applicable aux leaders
  - ✚ **Exception :** l'**ATTAQUANT** peut tenter le *Self-Rally* d'un seul autre MMC qui n'en a normalement pas la possibilité.
  - ✚ Une seule tentative de ralliement par tour et par unité.

## 16. LES LEADERS

- a. Ils peuvent utiliser leur DRM leadership plusieurs fois par tour de joueur MAIS une seule fois pour diriger un tir (MMC ou FG).
- b. **FG :** Si plusieurs hex, un leader présent par hex ET utilisation du DRM le plus défavorable.
- c. **Si un leader est éliminé :** unités avec un moral plus bas et se trouvant dans l'hex (sans être en CC) ⇒ NMC avec DRM de commandement négatif AJOUTE au DR (= *Leader Loss Morale Check* ou LLMC).
- d. **Si un leader est démoralisé :** unités avec un moral plus bas et se trouvant dans l'hex (sans être en CC) ⇒ *PIN Task Check* (PTC) avec DRM de commandement négatif AJOUTE au DR (= *Leader Loss Task Check* ou LLTC) ( voir hommes sous le feu).
- e. Un leader, s'il commence la RPh dans le même hex qu'une unité démoralisée, peut accompagner cette unité. Il subira les conséquences d'une éventuelle interdiction ratée.

## 17. LA CREATION DE LEADER (PROMOTION)

- a. Quand ? :
  - ✚ RPh : obtention d'un 2 lors d'un auto-ralliement d'un MMC
  - ✚ CCPh : obtention d'un 2 lors du CC.
- b. Comment ? :
  - ✚ Utiliser la table de création de leader
  - ✚ Tenir compte pour ce faire du niveau de moral de l'unité qui a obtenu le 2 (si plusieurs MMC étaient en CC, on utilise le meilleur taux de moral).

## 18. LES UNITES BLESSEES (*WOUND*)

- a. **UNIQUEMENT** les SMC
- b. **Dès que *Wound* :** effectuer en dr de gravité de blessure (*Wound severity*).
  - ✚ 1 < dr < 4 : blessure légère ⇒ pion *Wound* sur l'unité
  - ✚ Dr = 5 ou 6 : unité éliminée.
- c. **Si à nouveau *Wound* :** drm +1 au test ci-dessus.
- d. **Mov :** capacité réduite à 3 MF.
- e. **IPC :** 0
- f. **PAS** de *Double Time*.

g. **Moral et leadership** : réduits de 1 (8 -0 devient donc 7 +1)

## 19. INF CONTRE AFV

### a. **Reaction Fire (Tir de réaction)**

✚ **Quoi ?** : Tir contre un AFV dans le même hex.

✚ **Qui ?** : MMC *Good Order* et non-PIN

✚ **Comment ?** :

- (a) MMC doit réussir un PAATC. Un seul test à effectuer par AFV puisqu'il ne peut pas répliquer
- (b) Echec PAATC  $\Rightarrow$  PIN et tir de réaction interdit
- (c) CCV de l'unité est réduite de 1 si elle a déjà tiré (y compris avec une SW seule).

### b. **Combat rapproché contre AFV :**

✚ **Aph** : MMC passe un Pré-AFV *Attack Task Check* (PAATC) :  $DR \leq$  moral.

DRM : - +1 pour inexpérimenté

- +1 1<sup>ère</sup> ligne Italien

✚ **Si échec** : MMC devient PIN

✚ **Si réussi** : avance dans l'hex contenant l'AFV

✚ Si plusieurs unités attaquent le même AFV, les attaques se produisent une par une (MMC peut être accompagnée de UN SMC).

✚ On considère alors le CCV de l'unité infanterie

(a) CCV : - Squad : 5

- Crew : 4

- HS : 3

- SMC : 2

(b)  $CC\ DR < CCV \Rightarrow$  AFV éliminé

(c)  $CC\ DR = CCV \Rightarrow$  AFV immobilisé

(d) DRM d'application : immobile, pas de MG, motion

(e)  $DR = 2 \Rightarrow$  toujours une possibilité de réussite

$\Rightarrow dr$  1 - 2  $\Rightarrow$  AFV éliminé

3  $\Rightarrow$  AFV immobilisé

4 à 6  $\Rightarrow$  échec

(f) Si  $DR \geq 12$  naturel face à un AFV non *Shock* ni *Stun*  $\Rightarrow$  réduction de l'unité attaquante.

(g) Si l'AFV survit, il peut attaquer l'infanterie en CC.

## 20. LES HOMMES SOUS LE FEU

### a. **PIN Task Check (PTC) (demandé par IFT) :**

✚ Effectué après démoralisation d'un leader dans le même hex OU demandé par IFT

✚  $DR <$  moral actuel de l'unité

✚ **SI raté  $\Rightarrow$  jeton PIN**

**Conséquences** : - Pas bouger

- FP réduite de moitié

- ROF perdue
  - Leader perd son DRM de commandement sous le jeton PIN
  - ✚ Une unité qui réussit tout juste son MC devient également PIN.
  - ✚ **DRM de commandement** : OUI si PTC réussi au préalable par le leader
  - ✚ Une unité qui devient PIN suite à une résolution de tir pendant sa MPh ne voit plus les DRM FFMO et FFNAM (si applicables) s'appliquer pour les tirs ultérieurs effectués contre elle dans cet hex. Si elle se démoralise par la suite, ces DRM redeviennent applicables pour les tirs suivants dans cet hex.
- b. *Desperate Morale (DM)*
- ✚ **Qui ?** :
    - Unités qui ont subi le feu et raté le MC demandé par l'IFT
    - Unités démoralisées qui deviennent adjacentes à une unité ennemie *Good Order*.
    - Unité démoralisée qui doit passer un NMC suite à un tir.
  - ✚ **Conséquences** : DRM +4 au test de ralliement.

## 21. LES TIRS AP CONTRE L'INF

- a. Canons < 37mm : colonne 1FP de l'IFT
- b. Canons ≥ 37mm : colonne 2FP sur l'IFT
- c. **PAS** de FP résiduelle.

## 22. LES TIRS HEAT CONTRE L'INF

- a. Uniquement contre l'Inf dans des bâtiments.
- b. L'attaque s'effectue sur l'IFT en utilisant la colonne à GAUCHE de celle utilisée pour le même calibre en HE.
- c. BAZ, PSK et PIAT : FP imprimé sur le jeton.

## 23. CRITICAL HIT HE CONTRE INF

- a. **Quand ?** :
  - (a) **SW ATK ET ATT** : DR original de 2 sur le THT
  - (b) **ITT** : voir le chiffre entre parenthèse à côté du TH#. Le DR final DOIT être ≤ à ce nombre ⇒ CH.
- b. **Résolution sur l'IFT** : doubler la valeur du FP HE (sans AREA FIRE dans le cas de l'ATT).
- c. **DRM** :
  - (a) TEM >0 qui favorise la cible dans le cas TH ou IFT est utilisé comme un DRM NEGATIF sur l'IFT **SAUF** :
  - (b) *Air Burst*, FFMO/FFNAM s'appliquent normalement.
- d. Le CH ne s'applique qu'à l'unité visée même si d'autres unités sont présentes dans la location.

## 24. AVANTAGE DE HAUTEUR POUR L'INF

- a. **Condition :**  
Tous les tirs (SAUF Mor ou Aie indirecte) résolus sur l'IFT et venant d'un niveau < celui de la cible reçoivent un DRM +1.
- b. **PAS** - d'application lors d'un CH HE.  
- FFMO puisqu'il s'agit d'un TEM

# CAVALERIE

## TABLE DES MATIERES

1. Généralités
2. Le manque de munitions
3. Dimension d'AFV
4. Le combat entre AFV
5. Localisation et fréquence des coups
6. Shock par pénétration partielle
7. Acquisition de cible
8. Tir intensif
9. Tir de zone applicable aux AFV
10. Véhicule en Mov
11. Tir en mouvement (*Bounding Fire*)
12. Tourelles à rotation rapide (T)
13. Tourelles à rotation lente (ST)
14. Tourelles restreintes (RST)
15. Les MG d'AFV
16. Les fumigènes d'AFV
17. Les AFV/ *Wreck* comme couverture
18. L'immobilisation et la pression au sol
19. Les équivalents Inf
20. Les armes de défense rapprochée
21. Combat rapproché contre Inf
22. Immobilisation par le feu
23. Les enrayages
24. Le moral des équipages
25. Exposition d'équipage d'AFV
26. Attaques collatérales sur équipage
27. L'empilement

## 1. GENERALITES

### a. Types d'AFV :

- (1) *Armored Car* : MP imprimés sur disque blanc
- (2) *Fully Tracked* : MP imprimés sur ovale blanc

### b. MP imprimé en rouge : possibilité d'incident mécanique au démarrage.

### c. Facteurs de blindage (AF) :

- (1) DEUX facteurs l'un au-dessus de l'autre.

(a) *Supérieur* : blindage AVANT

(b) *Inférieur* : blindage arrière/côté

- (2) *Blindage de tourelle* :

(a) AF sur cercle blanc = blindage de tourelle inférieur

(b) AF entouré d'un carré = blindage de tourelle supérieur

- (3) Valeurs de l'AF : 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 et 26.

### d. Types de tourelles :

(1) AFV entouré d'un *cercle blanc* : MA sur tourelle rapide (T)

(2) AFV entouré d'un *carré blanc* : MA sur tourelle lente (ST)

(3) AFV entouré d'un *épais carré blanc* : MA sur tourelle restreinte (RST)

(4) AFV *sans cercle ni carré* : MA PAS sous tourelle (NT)

## 2. LE MANQUE DE MUNITIONS

### a. *Quoi ?* : MA d'AFV avec un B# cerclé.

### b. *Panne* : sur DR TH original de 12

### c. *Conséquences* :

(1) *Low Ammo* : tout autre DR TH original  $\geq$  B# cerclé  $\Rightarrow$  jeton *Low Ammo*

(2)  $\Rightarrow$  *nouveau B#* inférieur de 1

(3)  $\Rightarrow$  *mise hors service permanente du MA* sur DR TH  $\geq$  B# cerclé original.

### d. Le manqué de munitions s'applique à **TOUTES** les munitions que l'AFV pourrait utiliser avec son MA.

## 3. DIMENSIONS D'AFV

### a. Types :

(1) Très grande cible : DEUX AF en ROUGE

(2) Grande cible : AF avant en ROUGE

(3) Cible moyenne : DEUX AF en noir

(4) Petite cible : AF avant sur point blanc

(5) Très petite cible : DEUX AF sur point blanc

### b. *Conséquence* : DRM TH varie de -2 (très petite cible) à +2 (très grande cible)

## 4. LE COMBAT ENTRE AFV

### a. Le MA d'un AFV peut être utilisé durant la MPH

### b. *Procédure TH* :

(1) *Utiliser le Vehicule Target Type*. Il n'affecte pas les autres unités présentes dans la location. Si  $DR + DRM \leq TH\# \Rightarrow Hit$

- (2) Utilisation des chiffres TH noirs SAUF - canon - russe  
 - italien  
 - allié mineur  
 - US avant 44  
 - capturé  
 - utilisation inexpérimentée

c. Procédure TK

- (1) Utiliser l'une des tables TK : AP, APCR/APDS, HEAT, HE ou *Flame*.  
 (2) Déterminer le TK# en fonction - munition  
 - calibre  
 - longueur du tube  
 (3) TK# final = TK# - AF (DRM blindage)  
 (4) Résultats :  
 (a) DR < TK# final ⇒ KIA. Le jeton est retourné du côté *Wreck*.  
 (b) DR = TK# final :  
 + SI Hit caisse : AFV automatiquement *Immobilized*  
 + SI Turret Hit : *Crew Shock*.  
 + SI tir MG : *Crew* devient automatiquement *Stun*.  
 (c) DR = TK# final +1 ⇒ *Crew* peut devenir *Shock*

d. L'arc couvert

- (1) Chaque AFV a un VCA  
 (2) Coût pour changement : 1 MP par sommet d'hex.  
 (3) AFV avec tourelles entourées d'un cercle blanc : TCA. Si TCA ≠ VCA, on utilise un jeton tourelle pour le matérialiser.

e. Tir intensif : AUTORISE voir règles artillerie

f. Acquisition de cible : mêmes règles que pour l'artillerie.

5. LOCALISATION ET FREQUENCE DES COUPS

- a. Localisation : - tourelle touchée si dé coloré TH < dé blanc  
 - Coté : voir LOS du tireur vers la cible  
 - FT touche TOUJOURS l'arrière de l'AFV  
 b. Si le tir vient du même hex que la cible : côté touché déterminé par le dé coloré TH :  
 - 1-2 = arrière  
 - 3-4 = côté  
 - 5-6 = avant

6. SHOCK PAR PENETRATION PARTIELLE

a. Shock :

- (1) Quand ? : DR TK (PAS pour MG ou HE) = TK # + 1  
 (2) Procédure : *Crew* passe un NMC. Si échec ⇒ *Shock*.  
 (3) *Crew* AUTOMATIQUEMENT *Shock* SI  
 (a) DR TK = TK # ou K (sur IFT) après *Hit* tourelle (direct, indirect ou DC)  
 (b) DR TK = TK # ou K + 1 - Après *Hit* HE sur tourelle  
 - Après *Hit* DC sur tourelle

- (4) *Crew* CE devient *Shock* ⇒ **IMMEDIATEMENT BU**
- (5) **Conséquences AFV Shock :**
- (a) *Crew* NE peut accomplir **AUCUNE** action.
- (b) AFV **NE** peut **PAS**
- pivoter
  - bouger
  - changer TCA
  - Interdire
  - attaquer (même en CC)
- (c) *Shock* contre un AFV déjà *Shock* n'entraîne pas de pénalité supplémentaire.
- (6) A la fin **RPh suivante** : dr de récupération
- (a)  $dr \leq 2 \Rightarrow$  *Shock* retiré
- (b)  $dr > 2 \Rightarrow$  *Shock* devient *Unconfirmed Kill (UK)*.
- (7) **AFV UK :**
- (a) **TOUJOURS** considéré comme *Shock*
- (b) RPh **SUIVANTE** : nouveau dr.
- ✚  $dr \leq 3 \Rightarrow$  *UK* retiré
  - ✚  $dr > 3 \Rightarrow$  AFV devient *Wreck*.
- (c) AFV *UK* subit un nouveau tir avec résultat *Shock* ⇒ jeton redevient *Shock*.

**b. Stun :**

- (1) **Quand ? :**
- (a) *Crew* AFV échoue à son MC
- (b) DR de tir MG = TK # final
- (2) *Crew* CE devient *Stun* ⇒ **AUTOMAIQUEMENT BU**
- (3) **Conséquences :** *Crew* **NE** peut **PAS** - tirer (y compris CC)
- bouger (inclus changer le TCA)
  - dépenser des MP pour le restant du tour de joueur
  - immédiatement stopper
- (4) A la fin du tour pendant lequel le *Crew* est devenu *Stun*, le jeton devient "+1".
- (5) Ce nouvel état reste alors valable pour le restant du scénario.
- (6) **Si à nouveau Stun** ⇒ *Recall*.

**c. Recall :**

- (1) **Quand ?**
- (a) *Crew* devient une deuxième fois *Stun* **OU**
- (b) *Crew* CE subit un K/KIA sur IFT **OU**
- (c) *Crew* CE subit des pertes suite à un MC sur l'IFT **OU**
- (d) MA d'un AFV est définitivement mis hors service (*Crew* ne devient pas *Stun*).
- (2) **Quoi ? :** Placer un jeton *Stun* sur l'AFV.

### (3) Conséquences :

- (a) *AFV Recall* est traité comme un *AFV Stun*
- (b) A la fin du tour : *Recall*  $\Rightarrow$  *Recall +1*.
- (c)  $\Rightarrow$  *AFV* doit tenter de quitter le terrain par un bord de carte allié par la route la plus courte en restant *Motion*.
- (d) *AFV Recall* qui quitte la carte n'entre pas en ligne de compte pour les VP.

## 7. ACQUISITION DE CIBLE

- a. Mêmes principes que pour le tir de canons

## 8. TIR INTENSIF

- a. **Quand ?** :
  - Arme a tiré et a perdu sa ROF.
  - Canon **SANS ROF** qui change son CA
  - Canon marqué d'un *First Fire* (**PAS** de contrainte de proximité d'unité)
- b. **Quoi ?** : Arme peut encore tirer une fois sur une cible adjacente ou dans le même hex en DFPh (**donc PAS Intensive Fire en AFPh**)
- c. **Conséquences** :
  - Placement d'un jeton *Intensive Fire*
  - Plus de tir pendant ce tour de joueur.
  - DRM +2 TH pour tir intensif
  - B# réduit de DEUX.
  - DR original TH de 12 élimine définitivement le canon
- d. **PAS** si *Shock* ou *Stun*.

## 9. TIR DE ZONE APPLICABLE AUX AFV

- a. **Quand ?** : *Hit* sur ATT contre AFV
- b. Procédure :
  - (1) Résolution sur IFT dans la colonne correspondant à la moitié des FP équivalentes au calibre de l'arme.
  - (2) Même DR pour TOUTES les cibles dans la location.
- c. Résultats :
  - (1) KIA : AFV détruit
  - (2) K/ # ou supérieur de 1 à ce résultat  $\Rightarrow$  *AFV Shock*. (coup but tourelle)  
 $\Rightarrow$  *AFV Immobilized* (coup but caisse)
  - (3) TEM d'application
  - (4) DRM suivants sont d'application : -1 si tous les AF sont  $\leq$  4  
+1 si tous les AF sont  $>$  4

## 10. VEHICULE EN MOV

- d. Pendant sa MPH, un AFV peut entrer dans un ou plusieurs hex contenant une unité Inf ennemie.
- e. **Coût** : voir table de coût de Mov
- f. **AFV Mobile** :

- (1) **Quand ?** : dès qu'il entre dans un nouvel hex
- (2) Peut toujours bouger d'un hex (VCA non modifié) en dépensant TOUS ses MP et terminer *Motion* SAUF s'il échoue à un *Bog Check*.

g. *Motion* :

- (1) **Quand ?** :
  - (a) AFV ne s'arrête pas avant son dernier MP OU
  - (b) AFV n'a pas assez de MP pour entrer dans le prochain hex qui l'intéresse OU
  - (c) AFV entre comme renfort sur la carte.
- (2) PAS de tir en PFPh.
- (3) PAS une *Hindrance* ou source de TEM
- (4) *Motion Status Attempt* :
  - (a) **Quand ?** : pendant MPh d'une unité terrestre ennemie
  - (b) **Quoi ?** : Obtenir le statut *Motion* afin de pouvoir changer son VCA.
  - (c) **Conditions** :
    - AFV non-immobilisé
    - AFV non-*First Fire*
    - UNE seule tentative par MPh.
  - (d) **Procédure** : dr ≤ nombre MP dépensés dans la LOS de l'AFV (si l'ennemi ne l'était pas au début) puis *Bog Check*.

h. *Mov* dans un hex occupé par l'ennemi :

- (1) Traverser : TOUJOURS
  - (2) **S'arrêter** dans l'hex en étant *Motion* : UNIQUEMENT si l'AFV de détruire ou de *Shock* l'AFV avec un original TK ou un IFT DR de 5 en utilisant autre chose qu'une munition spéciale.
- i. **Si pas *Motion*** : AFV doit dépenser 1MP pour démarrer ou changer son VCA (*Defensive First Fire* possible mais non *Mobile Target*).
  - j. Un AFV dépense 1MP pour s'arrêter (DFF possible et *Mobile* si déplacé d'un hex ou *Motion*).
  - k. **AFV avec MP rouge** : DR pour chaque démarrage ou *Motion Status Attempt* réussie. Si DR = 12 (11 pour certains Russes) ⇒ panne et immobilisation.

11. TIR EN MOUVEMENT (*BOUNDING FIRE*)

- a. Un AFV peut bouger, tirer et bouger à nouveau pendant sa MPh (y compris sur une cible dans le même hex). On place alors un jeton *Bounding*.
- b. **DRM** : basés sur le nombre de MP dépensés par le tireur en ayant une LOS sur la cible.
- c. **AFV qui n'a pas épuisé sa ROF peut à nouveau tirer en *Bounding First Fire* en dépensant 1MP**  
**Condition** : toutes les autres armes ont tiré à partir du même hex et en même temps que le premier tir du MA.
- d. **MG/IFE** : FP divisée par 2 pendant la MPh (par 4 si l'AFV n'est pas à l'arrêt).
- e. **Tir pendant la MPh et l' puis en AFPh** : OUI **SI**
  - utilisation uniquement du MA en MPh
  - ROF conservée

- f. **AFV FT** : - **PAS** réduite durant la MPh  
- divisée par 2 si AFV pas à l'arrêt
- g. Le *Bounding Fire* est automatiquement appliqué pour un AFV qui tire pour la première fois au cours de son AFPh.
- h. **Retrait du jeton** : en fin d'AFPh.

## 12. TOURELLES A ROTATION RAPIDE (T)

- a. **Quand ?** : AFV entouré d'un fin cercle blanc.

## 13. TOURELLES A ROTATION LENTE (ST)

- a. **Quand ?** : AFV entouré d'un fin carré blanc

## 14. TOURELLES RESTREINTES (RST)

- a. **Quand ?** : AFV entouré d'un épais carré blanc.
- b. **Procédure TH** : MA en tourelle RST est considéré comme ST.
- c. **PAS d'utilisation MA/CMG** si l'équipage est CE.

## 15. LES MG D'AFV

- a. **Types** :
  - (1) **BMG (Bow)** : mitrailleuses de caisse (même CA que le véhicule)
  - (2) **CMG (Coax)** : mitrailleuses Coax de tourelle (même CA que la tourelle)  
**Exception** : *Rear CMG* placée à l'arrière de la tourelle tirent vers l'arrière.
  - (3) **AAMG** : mitrailleuse en superstructure. CA = 360°
  - (4) **Ordre sur le jeton** : BMG / CMG / AAMG
- b. Les MG/IFE d'AFV peuvent former un FG entre elles mais ne peuvent être combinées avec d'autres armes.
- c. UNE seule attaque par tour (SAUF si MA a une ROF multiple)
- d. Tir MG limité à la même phase de tir que le MA de l'AFV **SAUF** en CPh. Si les MG **NE** sont **PAS** utilisées dans cette même phase, leur tir est perdu.
- e. Utilisation des MG depuis le même hex que le MA (**SAUF** si le MA garde sa ROF)
- f. **Changement TCA** : les armes subissent le DRM de changement mais les changements successifs **NE** sont **PAS** cumulatifs.
- g. **AFV CE avec RST** : **PAS** d'utilisation de CMG.
- h. **BMG/CMG/IFE tire hors CA** : application DRM tel que BMG = NT, CMG = T ou ST suivant tourelle.
- i. **MG en Bounding Fire** : - FP divisée par 2  
- **TOUJOURS** tir dans le TCA
- j. **Tir MG pendant AFPh** : divisé par deux **SAUF** si MA tentant un TK DR.
- k. **Portée** : - AAMG : 8 hex  
- BMG : 12 hex  
- CMG : 8 hex
- l. **Panne et réparation** :
  - (1) **Enrayage** : sur DR 12 naturel
  - (2) **Marquage** : jeton MG/MA *Malfunction*.

- (3) **Réparation** : Idem SW. Si dr 6 ⇒ jeton *Disabled*.
- (4) **AAMG** : réparation **UNIQUEMENT** possible **SI** Crew CE.
- m. **CMG dont le facteur est dans un point blanc** = MG fixe ⇒ DRM +1 pour tir sur cible mouvante.
- n. **Veh immobilisé** : BMG **NE** peuvent tirer **QUE** dans le **VCA**.

## 16. LES FUMIGÈNES D'AFV

- a. Les fumigènes d'AFV sont des **types suivants** :
  - (1) *Smoke Dischargers* : sD
  - (2) *Smoke Mortars* : sM
  - (3) *Smoke Pots* : sP
  - (4) *Nahverteidigungswaffe* : sN
- b. **Quand ?** :
  - pendant la MPh du joueur
  - MPh adverse suite à une dépense de MP/MF dans la LOS de l'AFV.
- c. **Conditions** :
  - AFV non-*Stun* et/ou non-*Shock*
  - AFV **N'**a utilisé **AUCUNE** arme (inclus *Bounding Fire* et *First Fire*) pendant ce tour de joueur
- d. **Comment ?** :
  - Dépense de 1MP pendant la MPh de l'AFV.
  - Tentative avec DR final ≤ au facteur d'usage (sur le pion). DRM +1 si AFV *Buttoned Up*.
  - Placement d'un jeton *Smoke Dispersed* +2 (5/8").
- e. **Où ?** :
  - (1) *Smoke Dischargers* : dans l'hex de l'AFV
  - (2) *Smoke Mortars* :
    - (a) Dans un hex situé de 1 à 3 hex de l'AFV
    - (b) Hex doit être situé dans la LOS et le TCA.
    - (c) DRM modification TCA s'applique comme pour un tir
    - (d) Si AFV non-stoppé ou *Bounding* : DRM +2
    - (e) DRM *Hindrance* entre l'AFV et la cible s'applique (si nécessaire)
    - (f) **PAS** depuis l'intérieur d'un immeuble.
  - (3) *Smoke Pots* :
    - (a) Dans l'hex de l'AFV
    - (b) AFV **DOIT** être CE
  - (4) *Nahverteidigungswaffe* :
    - (a) Dans l'hex de l'AFV
    - (b) AFV **DOIT** être BU
- f. L'utilisation du fumigène **NE compte PAS** comme une utilisation d'armement.
- g. Un AFV *Immobilized* peut tenter de placer de la *Smoke*.
- h. Un échec de placement n'entraîne aucune pénalité.

## 17. LES AFV/WRECK COMME COUVERTURE

- a. L'infanterie dans le même hex qu'un AFV peut recevoir une protection de ce dernier.

- b. Condition : AFV N'a PAS bougé pendant la MPh du tour de joueur en cours.
- c. TEM : +1 (UNIQUEMENT à partir de l'AFPh du tour de joueur en cours). Il s'ajoute aux TEM *Smoke* et *Hindrance*.
- d. Restriction : TEM ne s'applique que si aucun autre TEM ne peut être réclamé.
- e. Elimination d'AFV : infanterie PAS affectée
- f. Création de *Wreck* : quand AFV éliminé.
- g. Les épaves ne comptent pas dans le cadre des limites d'empilement.
- h. *Hindrance* : TEM +1 pour AFV/ *Wreck* si la LOS tireur/cible traverse le véhicule imprimé sur le jeton. NE s'applique QU'à partir de l'AFPh si l'AFV/ *Wreck* a bougé pendant la MPh de ce tour de joueur.

## 18. L'IMMOBILISATION ET LA PRESSION OU SOL

- a. *Bog* :
  - (1) **Quand ?** : - Veh entre dans un bois/immeuble  
- *Motion Status Attempt*
  - (2) **Où ?** : Effet dans l'hex où l'AFV entre
  - (3) **Comment ?** : *Bog* DR < 12.
  - (4) **Conséquences** : AFV *Bogged* NE peut PAS quitter l'hex ni changer son VCA. Il peut changer son TCA s'il en est capable.
  - (5) **DRM** : Indiqués sur la QRDC (inclus pression au sol)
- b. **Pression au sol** : caractérisée par la lettre d'identification de l'AFV
  - (1) Lettre d'identification dans un carré : pression au sol faible.
  - (2) Lettre d'identification dans un cercle : pression au sol forte
  - (3) Lettre normale : pression normale
- c. **Comment se désembourber ?** :
  - (1) **Quand ?** : au début de la MPh du véhicule.
  - (2) **Condition** : PAS tiré pendant le PFPh
  - (3) **Comment ?** :
    - (a) DR et dépense, pour démarrer, d'une quantité MP = à la multiplication des deux dés.
    - (b) Si dé coloré du DR ≤ 4, AFV désembourbé même si le nombre de MP pour démarrer > MP du véhicule (il reste dans son hex). Les MP excédentaires peuvent être utilisés pour le mouvement.
    - (c) Si dé coloré DR = 5, AFV devient *Mired* (⇒ DRM +1 pour autres tentatives)
    - (d) Si dé coloré DR = 6, AFV *Immobilized*.
  - (4) **DRM** : - Multiplication \* 2 si le véhicule n'est pas chenillé  
- +1 sur dé coloré si *Mired*
- d. **AFV Immobilized** :
  - (1) **DOIT** rester dans son hex
  - (2) **PAS** de changement de VCA
  - (3) Peut toujours dépenser des MP pour des activités non-liées au mouvement (par exemple : placement de fumigènes)

(4) Peut toujours tirer normalement

## 19. LES EQUIVALENTS INF

- a. Utilisation directe sur l'IFT SANS procédure TH
- b. Même procédures que les MG d'AFV

## 20. LES ARMES DE DEFENSE RAPPROCHEE

- a. A partir de juillet 44 sur certains AFV allemands
- b. Peut être employée comme attaque HE résolue sur IFT SI AFV BU.
- c. Après l'attaque CC de l'infanterie (sauf si *Ambush*).
- d. Cette arme attaque alors TOUTES les unités se trouvant dans l'hex (amies comprises).

## 21. COMBAT RAPPROCHE CONTRE INF

- a. Le **CC N'est PAS séquentiel**. L'infanterie engage d'abord SAUF si *Ambush*.
- b. Après résolution du CC engagé par l'infanterie, l'AFV peut engager celle-ci avec :
  - AAMG (si AFV CE)
  - CMG (SAUF si elle ne peut tirer que dans le VCA)
  - RMG (si existe)
  - *Close Defense Weapons*
  - IFE d'un MA < 15mm en tourelle
- c. Toutes ces armes peuvent être SOIT groupées SOIT utilisées séparément.
- d. Les FP sont utilisés pour déterminer le ratio face à la CCV de l'unité ainsi attaquée.
- e. *Close Defense Weapons* : voir armes de défense rapprochée.
- f. Un AFV n'est jamais bloqué en mêlée SAUF si immobilisé. Il quitte lors de sa MPH suivante.
- g. Un AFV peut décider de rester en mêlée. Dans ce cas, il NE pourra utiliser son armement QUE contre les unités se trouvant dans la mêlée
- h. Un AFV bloque en mêlée les unités ennemies tant qu'il n'est pas *Motion*

## 22. IMMOBILISATION PAR LE FEU

- a. Lors de la consultation TK après procédure TH, **immobilisation AUTOMATIQUE** pour
  - (1) **AFV touché en caisse** :
    - (a) DR TK = TK #
    - (b) HE, DC : DR final = TK # + 1
    - (c) Tir indirect donne un K sur l'IFT
  - (2) AFV touché en tourelle

## 23. LES ENRAYAGES

- a. **Pannes et réparation du MA** :
  - a idem canons SAUF
  - b **Canon "détruit" PAS** retiré du jeu mais marqué d'un jeton *Disabled*.

- c **PAS de tentative de réparation** si l'AFV est *Shocked* ou *Unconfirmed Kill* (UK).
- d **AFV dont le MA est définitivement hors service** ⇒ AFV devient *Recall*.
- e. **Pannes et réparation des MG :**
  - (1) Idem SW
  - (2) AAMG : *Crew* DOIT être CE
  - (3) Si dr = 6 ⇒ jeton *Disabled*

## 24. LE MORAL DES EQUIPAGES

- a. Niveau de moral des équipages est celui de la meilleure unité d'élite de sa nationalité.

## 25. EXPOSITION D'EQUIPAGE D'AFV

- a. Equipage est **SOIT** *Crew Exposed* (CE) **SOIT** *Buttoned Up* (BU).
- b. **Quand ? :**
  - (1) pendant la MPh ou l'APh d'un joueur
  - (2) **NE** peuvent **PAS** être placés et retirés pendant la même phase de jeu.
  - (3) **PAS** pendant MPh - si l'AFV a tiré pendant PPh.  
- en même temps ou après *Bounding Fire*.
- c. **Si BU :**
  - (1) *Crew* seulement affecté par les tirs affectant l'AFV lui-même.
  - (2) **PAS** - de bonus de route  
- d'utilisation AAMG
  - (3) DRM +1 TH
  - (4) Peut pénétrer dans un immeuble
- d. **Si CE :**
  - (1) Utilisation AAMG autorisée
  - (2) DRM +2 pour les attaques IFT (pas cumulable avec TEM positif)
  - (3) **PAS** - entrée dans un immeuble (peut le devenir après l'entrée)  
- directement la cible d'un tir artillerie
- e. **Résultats lors d'une consultation de l'IFT**
  - (1) **#KIA** : si *Crew* AFV CE ⇒ AFV et *Crew* sont STUN
  - (2) K/# : idem
  - (3) NMC : si MC raté, le *Crew* devient STUN (automatiquement sur un 12).
  - (4) #MC : idem
  - (5) PTC : si raté, le *Crew* devient BU pour le reste du tour de joueur. L'AFV peut toujours continuer à se déplacer.
- f. *Crew* qui devient *Shock* ou *Stun* demeure BU au moins jusqu'à la fin du tour de joueur.

## 26. ATTAKUES COLLATERALES SUR EQUIPAGES D'AFV

- a. **Quand ? :**
  - (1) Attaque infanterie, MG ou FT ne prenant pas spécifiquement l'AFV comme cible.

- (2) Tout tir ITT **N'**affecte **QUE** le *Crew CE*
- (3) Tir ATT, VTT, attaque FT sur l'AFT qui touche l'AFV **SANS** le détruire, *Shock, Stun* affecte le *Crew CE*.

b. **Conséquence :**

- (1) Consultation de l'**IFT avec LE MEME DR** que celui de l'attaque **TK AFV**.
- (2) Colonne à utiliser : équivalence calibre (divisée par 2 si ATT)
- (3) Application **SOIT** du DRM +2 CE, **SOIT** du TEM

## 27. L'EMPILEMENT

- a. UN seul AFV par hex SAUF si l'AFV ne fait que traverser l'hex.

# ARTILLERIE

## TABLE DES MATIERES

1. Généralités
2. Emplacement d'un canon
3. Mécanisme du tir d'artillerie sur carte
4. Acquisition de cible
5. Les enrayages
6. Accès à la batterie
7. Les éclatements aériens
8. Les boucliers de canon
9. Le Mov des pièces d'artillerie sur carte
10. Tir contre canon
11. Les munitions spéciales

## 1. GENERALITES

- (a) Une arme d'artillerie DOIT toujours être utilisée par un *Crew*. **SI PAS**, on applique un DRM +2 pour utilisation non-qualifiée.
- (b) Placement dans un immeuble : OUI pour les canons représentant une petite cible et les AT/INF non-classés comme grande cible.
- (c) Les tirs d'artillerie **NE** peuvent **PAS** participer à un FG.
- (d) **Portée** : Si deux chiffres, le premier est la distance Min de tir, le deuxième, la distance Max de tir.
- (e) **Calibre** :
  - (a) **Souligné** : UNIQUEMENT munitions AP
  - (b) **Surmonté d'un trait** : UNIQUEMENT munitions HE
  - (c) **Trait + \*** : munitions disponibles mais en quantité limitée.

## 2. EMPLACEMENT D'UN CANON

- (a) **Quand ?** : Canon commence un scénario dans une location ⇒ *Emplaced*.
- (b) **Conditions** : **NE PAS** - se trouver sur une route pavée.
  - être utilisé par une autre unité qu'un *Crew*.
  - être déplacé pendant le scénario.
- (c) **DRM** : +2 (*Emplaced*) **PAS** utilisé en conjoncture avec le DRM de bouclier ou d'autres TEM.
- (d) Le statut est perdu dès que canon est déplacé (changement de CA non-inclus).

## 3. MECANISME DU TIR D'ARTILLERIE SUR CARTE

- (a) **Procédure To Hit (TH)** :
  - (1) Utilisée par TOUS les jetons 5/8" et certaines armes d'appui.
  - (2) **Infantry Target Type (ITT)**
    - (a) Pour munitions HE, HEAT ou AP
    - (b) TOUTES cibles ennemies dans l'hex seront affectées.
    - (c) **TEM** s'applique au jet TH ET **PAS** sur l'IFT.
    - (d) Chiffres NOIR sur la THT **SAUF** canons Russes, Italiens, alliés mineurs, US Pré-44, utilisation non-qualifiée, canon capturé ET utilisation inexpérimentée.
  - (3) **Area Target Type (ATT)**
    - (a) Pour tirs mortier et placement des munitions *Smoke* ou WP. Peut également être utilisé pour le tir HE
    - (b) **PAS** pour tir AP ou HEAT
    - (c) **PLUS** d'utilisation de la ROF pour ce tour de jeu **SAUF** dans le cas des mortiers.
    - (d) **TEM** s'applique sur l'IFT et **PAS** sur la THT.
    - (e) Chiffres ROUGES sur la THT (si disponibles)
  - (4) Obtenir avec DEUX dés (après application des DRM) le # imprimé sur la THT correspondant à la distance et au type d'arme concerné.
  - (5) **DRM** : application conjointe des DRM affectant le tireur ET la cible.  
**TEM** : **PAS** d'application sur l'ATT.

- (6) **CA** : déterminé en dirigeant le tube de l'arme vers un coin d'hex. Il peut être modifié, **SOIT AVANT** de tirer, **SOIT SANS** tirer pendant la phase de tir (à condition que l'unité qui le sert n'ait pas utilisé sa FP).
- (7) **Si TH réussi** :
- ITT** :
  - Utiliser la colonne IFT correspondant au calibre.
  - PAS** d'application du TEM
  - ATT** :
  - utiliser la colonne représentant la moitié du calibre.
  - Application du TEM
- (8) **ROF** :
- Peut être diminuée suite à :
    - emploi *Infantry Fire Equivalent* (IFE)
    - canon capturé
    - emploi par unité non-qualifiée
    - changement de CA pendant cette phase.
  - La diminution est, pour chaque cas ci-dessus, de 1
- (9) **Le Critical Hit** :
- Quand ?** :
  - SW ATK ET ATT** : DR original de 2 sur le THT
  - ITT** : voir le chiffre entre parenthèse à côté du TH#. Le DR final DOIT être  $\leq$  à ce nombre  $\Rightarrow$  CH.
  - Contre IFT** : résolu sur l'IFT en doublant la valeur du FP HE (sans AREA FIRE dans le cas de l'ATT).
  - DRM** :
  - TEM  $>0$  qui favorise la cible dans le cas TH ou IFT est utilisé comme un DRM NEGATIF sur l'IFT **SAUF** :
  - Air Burst*, FFMO/FFNAM s'appliquent normalement.
  - CH élimine **automatiquement** un canon et ses servants.
  - Le CH ne s'applique qu'à l'unité visée même si d'autres unités sont présentes dans la location.
- (10) **Tir intensif** :
- Qui ?** : Canon mais PAS SW.
  - Quand ?** :
    - Arme a tiré et a perdu sa ROF.
    - Canon **SANS ROF** qui change son CA
    - Canon marqué d'un *First Fire* (PAS de contrainte de proximité d'unité)
  - Quoi ?** : Arme peut encore tirer une fois sur une cible adjacente ou dans le même hex en DFPh (**donc PAS Intensive Fire en AFPh**)
  - Conséquences** :
    - Placement d'un jeton *Intensive Fire*
    - Plus de tir pendant ce tour de joueur.
    - DRM +2 TH pour tir intensif
    - B# réduit de DEUX.
    - DR original TH de 12 élimine définitivement le canon.
- (11) **Utilisation non-qualifiée** :

- (a) **Qui ?** : Canon (PAS SW) utilisé par une *Squad* ou une HS
- (b) **Conséquences** :
  - DRM +2 TH
  - B# réduit de DEUX
  - DR original TH (ou sur IFT pour emploi IFE) de 12 ⇒ KIA

- (12) **PAS d'utilisation de** :
- PBF
  - Tir à longue portée
  - diviser FP par 2 lors de l'AFPh.

#### 4. ACQUISITION DE CIBLE

##### a. **ITT**

- (1) **Quand ?** : Lors d'un DR TH
- (2) **Quoi ?** : placement d'un jeton 1/2" sur face -1 puis, au tir suivant, -2 ⇒ DRM TH supplémentaire pour les tirs suivants.
- (3) **Max** = -2
- (4) Plusieurs canons peuvent placer un tel jeton dans un hex mais une seule cible par canon.
- (5) **Acquisition acquise jusqu'à ce que** :
  - canon change de location **OU**
  - canon change son CA sans tirer **OU**
  - canon tire sur une autre cible **OU**
  - canon subit une panne **OU**
  - canon tire des fumigènes **OU**
  - canon utilise son IFE **OU**
  - *Crew* change de location, n'est plus *Good Order*, ne possède plus le canon, utilise sa FP, font de l'interdiction **OU**
  - la cible sort de la LOS en se déplaçant (acquisition est conservée pour le dernier hex occupé et le pion est remplacé par un 5/8")
- (6) On change le pion 1/2 " par un 5/8" si le canon tire sur sa cible en *Area Fire*.

##### b. **ATT**

- (1) Acquisition marquée alors par un jeton 5/8".
- (2) Toutes les règles régissant l'acquisition ITT s'appliquent.
- (3) **Quoi ?** : l'hex est "acquis" au lieu d'une cible au sein de l'hex. On ne peut donc suivre une cible en-dehors de cet hex.
- (4) **TOUJOURS** utilisée par les mortiers.
- (5) Peut être utilisé pour le tir fumigène **MAIS le tir *Smoke* ne génère pas d'acquisition, de plus, il le supprime une fois effectué.**

#### 5. LES ENRAYAGES

- a **Si pas de B # imprimé**, il est égal à 12.
- b **Quand ?** : TH DR original  $\geq$  B #
- c **B # diminué de 2 SI**
  - Utilisation par *Squad*/HS
  - canon capturé

- canon en tir intensif
- canon en IFE (si déjà marqué d'un *First Fire*)
- d **B # diminué de 1 SI** utilisé par *Crew* inexpérimenté.
- e **TH DR original de 12** : arme éliminée.
- f **Marquage** : - retourner le pion (si applicable) OU  
- placer un jeton *Malfunction* sur l'arme.
- g **Réparation** : Idem SW.

## 6. INFANTRY FIRE EQUIVALENT (IFE)

- a Représenté par le nombre imprimé entre parenthèses à côté du calibre.
- b Utilisé directement sur l'IFT SANS procédure TH.
- c **ROF** diminuée de 1.
- d **PAS** - participation à un FG  
- acquisition de cible  
- *Cowering*
- e **Portée** : 16 hex Max.
- f **Subsequent et Final Fire** : AUTORISES
- g Si marqué d'un jeton *Final Fire* en DFPh : autorisé à tirer sur un ennemi adjacent (demi-puissance) avec B # diminué de 2.
- h **DR original = 12** ⇒ destruction définitive de l'arme.
- i **Tir à bout portant** : OUI (voir Inf)

## 7. LES ECLATEMENTS AERIENS

- a **Qui ?** : Mortiers pour tous leurs tirs dans les bois.
- b **TEM** : -1 (pour éclatement dans les bois)

## 8. LES BOUCLERS DE CANON

- a **Qui ?** : TOUS canons AT et INF
- b **Quoi ?** : protection du *Crew* pour les attaques faites à travers le CA du canon.
- c **DRM** : - +2 pour l'IFT DR MAIS  
- +1 pour un tir de mortier  
- 0 pour un tir FT
- d **PAS** - cumul de DRM avec d'autre TEM (*Emplaced* inclus).  
- application lors d'un *Direct Hit* (tir contre canon).
- e Peut être utilisé pour modifier l'IFT DR après application des TEM au TH DR.

## 9. LE MOV DES PIECES D'ARTILLERIE SUR CARTE

- a **Manhandling** :
  - (1) **Qui ?** : Canon QSU (*Quick Setup*) UNIQUEMENT.
  - (2) **Comment ?** : Par un *Crew*.
    - (a) DR *Manhandling* < M # (coin supérieur droit jeton) ⇒ Mov autorisé.
    - (b) DR *Manhandling* = M # ⇒ UN seul déplacement autorisé
    - (c) DR *Manhandling* > M # ⇒ **PAS** de Mov possible
    - (d) DR réussi ⇒ unité peut déplacer le canon dans un l'hex adjacent.

- (3) Si MF encore disponibles après le premier Mov : une nouvelle tentative peut être faite (avec les mêmes conditions)
- (4) **Coût en MF** : doublé
- (5) L'unité **NE** peut **PAS** utiliser le Mov d'assaut **NI** ses PP.
- (6) **Double Time** : autorisé
- (7) **PAS** :
  - bonus de route
  - Mov pendant APh (aussi pour *Crew*)
- (8) **Manhandling** = **Mov hasardeux** pour l'Inf  $\Rightarrow$  DRM -2 (indépendamment de la phase de tir) jusqu'à ce qu'elle soit PIN. **PAS d'application de FFMO/FFNAM.**

## 10. TIR CONTRE CANON

- a **Taille du canon** : donnée par la couleur du M #
  - (1) M # sur fond blanc circulaire : petite cible
  - (2) M # imprimé en noir : cible normale
  - (3) M # imprimé en rouge : grande cible
- b **Procédure** :
  - (1) Appliquer la procédure TH
  - (2) SI TH, on passe sur l'IFT pour les effets sur le canon et son *Crew*.
  - (3) SI résultat final (avant application DRM de bouclier) = KIA  $\Rightarrow$  élimination
  - (4) SI K : canon en panne et *Crew* subit une *Casualty Reduction*.
  - (5) Si autre résultat : il est considéré comme un *Near Miss*. Le DRM de bouclier est applicable sur ce DR pour les effets sur le *Crew*.
- c **CH** : canon ET équipage automatiquement KIA

## 11. LES MUNITIONS SPECIALES

- a Si le DN est accompagné d'une date, l'utilisation de la munition dépend de cette date (Ex : J4+E = juin 44 en Europe).
- b L'utilisation doit être annoncée AVANT le DR TH.
- c **Procédure** :
  - (1) DR TH original < *Depletion Number* les munitions peuvent être utilisées pour ce tir et l'arme peut encore essayer de l'utiliser dans les tirs ultérieurs.
  - (2) DR TH original = *Depletion Number*, l'arme peut utiliser la munition mais plus pour les tirs suivants.
  - (3) DR TH original > *Depletion Number* l'arme N'a JAMAIS eu cette munition.
- d **Smoke et WP**:
  - (1) **Placement** :
    - (a) En début de PFPh un jeton *Smoke Complete* (+3) ou WP (+2).
    - (b) En début de DFPh un jeton *Smoke Dispersed* (+2) ou WP (+1).
  - (2) **Retrait/retournement** :
    - (a) En début de la PFPh suivante du joueur qui a placé le jeton :
    - (b) Retrait des pions *Dispersed*.
    - (c) Retourner les pions *Smoke/WP Complete* vers le côté *Dispersed*.
  - (3) **TEM** : # pour *Hindrance* à la LOS (voir valeur sur le jeton concerné). Tout tir tracé **DEPUIS** un hex contenant de la fumée subit un +1 DRM additionnel.

- (4) Si le canon a utilisé une autre munition pendant un tir (PFPH ou DFPh), il NE peut PAS utiliser de munitions *Smoke* pendant cette phase.
- e *Armor Piercing (AP)* :
- (1) Canons < 37mm : colonne 1FP de l'IFT
  - (2) Canons ≥ 37mm : colonne 2FP sur l'IFT
  - (3) PAS de FP résiduelle.
- f *HEAT* :
- (1) Uniquement contre les véhicules/canons ou contre de l'Inf dans des bâtiments.
  - (2) L'attaque s'effectue sur l'IFT en utilisant la colonne à GAUCHE de celle utilisée pour le même calibre en HE.
  - (3) BAZ, PSK et PIAT : FP imprimé sur le jeton.
- g *APCR(A)/APDS(D)* :
- (1) Utilisent toujours la colonne 1 de l'IFT.

# ARMES D'APPUI

## TABLE DES MATIERES

1. Généralités
2. La cadence de tir (ROF)
3. Les grenades fumigènes
4. Les mitrailleuses
5. Possession d'équipement
6. Les lance-flammes
7. Les charges de démolition
8. Les mortiers légers et lourds
9. Les fusils antichars (ATR)
10. Le Panzerfaust
11. Le Bazooka, le panzerschrek et le PIAT
12. Armes d'appui capturées

## 1. GENERALITES

- a. Aucune arme ne peut être déplacée plus d'une fois par MPh.
- b. Les unités peuvent transporter autant de SW que désiré (voir l'impact des PP sur leur capacité de Mov).
- c. Lors de la dérouté, une unité démoralisée DOIT abandonner les SW en excès de son IPC.
- d. Une arme ainsi abandonnée doit ensuite être récupérée pour pouvoir être utilisée.
- e. Mov : l'Inf doit consulter la table de transport pour visualiser l'impact des PP sur son Mov.
- f. Un SMC NE peut PAS transporter plus de 2PP
- g. **Destruction de SW :**  
Elle peut être :
  - (1) volontaire pendant la PFPh ou la DFPh (et compte comme une utilisation de l'arme) ;
  - (2) la suite du DR IFT KIA.
    - (a) On effectue alors un dr sur la même colonne de l'IFT.
    - (b) Si dr final est KIA, l'arme est détruite.
    - (c) Si dr = K l'arme est en panne
    - (d) Si DR = autre : pas d'effet sur l'arme
- h. **Emploi par MMC inexpérimenté :** B# et X# diminué de 1 (effet cumulatif avec autres pénalités)
- i. **Squad peut utiliser une seule SW SANS** perdre l'usage de sa propre FP OU utiliser DEUX SW en perdant sa FP.
- j. **Crew ou HS :** NE peuvent utiliser QU'UN SEUL armement SANS pouvoir utiliser leur propre FP.
- k. **SMC :** peut utiliser UNE SW mais perd ensuite l'utilisation de son DRM *Leadership* pour le reste de cette phase de tir.
- l. **SAUF** règles spécifiques ci-dessous, les SW qui utilisent un DR TH sont considérées comme des canons et suivent les règles de l'artillerie.

## 2. LA CADENCE DE TIR (ROF)

- a. Nombre entouré d'un carré imprimé sur le jeton arme d'appui (jeton 1/2").
- b. **Utilisation :** l'arme peut tirer pendant cette phase de tir (**SAUF** pendant AFPh)  
**TANT QUE :**
  - (1) la valeur du dé coloré lors du tir est  $\leq$  ROF **OU**
  - (2) dès que l'arme ou l'Inf qui la manipule est marquée d'un jeton *Final Fire* (Ex : utilisation du *Subsequent First Fire*)

## 3. LES GRENADES FUMIGENES

- a. **Quand ? :** Placées par l'Inf pendant la MPh et retirés à la fin de cette même phase.
- b. **Où ? :** dans l'hex de l'unité ou un hex adjacent.
- c. **Coût :**
  - dans le même hex : 1 MF
  - dans un hex adjacent : 2 MF

- d. **Comment ?** : - Déclarer la pose au préalable  
-  $dr \leq \textit{Smoke Exponent}$ .
- e. Si  $dr = 6$  : l'unité termine son Mov dans l'hex où elle se trouve.
- f. **Unités CX** :  $drm +1$  au  $dr$  ci-dessus
- g. **TEM** : # pour *Hindrance* à la LOS (voir valeur sur le jeton concerné). Tout tir tracé **DEPUIS** un hex contenant de la fumée subit un +1 DRM additionnel.
- h. UN seul placement par unité par MPh.
- i. Le jeton *Smoke* est retiré à l'issue de la phase de Mov.

#### 4. LES MITRAILLEUSES

- a. **Utilisation par UN SMC**  $\Rightarrow$  Area Fire.
- b. Une MG peut tirer jusqu'au double de sa portée Max **MAIS** à moitié de sa FP.
- c. **Portée** : 16 hex SAUF si le tir est dirigé par un leader. Au-delà de 16 hex, le tir est AREA FIRE contre une unité Inf non-démoralisée (en plus des effets du tir à Longue Portée).
- d. Si un B# n'est pas imprimé sur le jeton, il est égal à 12.
- e. **Enrayage** : Si le DR IFT de base est  $\geq$  au B#.
- f. MG en *Subsequent First Fire* ou *Final Fire* : B# diminué de 2 si elle est marquée d'un jeton *First Fire*.
- g. **Tir à bout portant** : OUI (voir Inf)

#### 5. POSSESSION D'EQUIPEMENT

- a. Une unité (MMC/SMC) possède l'arme située directement au-dessus d'elle.
- b. **Récupération d'armes d'appui**
  - (1) **Quand ?** :
    - (a) **RPh** :  $dr < 6$  avec  $drm +1$  si unité CX
    - (b) **MPh** : - dépenser 1 MF
- c. **Transfert d'armes d'appui** :
  - (1) **Quand ?** : APh
  - (2) **Conditions** : Entre unités *Good Order* empilées dans la même location.

#### 6. LES LANCE-FLAMMES (FT)

- a. **Portée** : 1 hex
- b. Un FT peut tirer jusqu'au double de sa portée Max **MAIS** à moitié de sa FP.
- c. **Cowering** : OUI
- d. **PAS** - d'utilisation par une unité PIN.  
- PBF  
- application de TEM NI de DRM *Leadership*  
- AREA FIRE lors de l'AFPh  
- de formation de FG
- e. **DRM Hindrance (y compris Smoke)** : OUI
- f. **DRM +1 CX** : OUI
- g. L'unité qui transporte le FT subit un DRM -1 (par FT possédé) lors d'attaques sur l'IFT.

- h. X# = 10. Si DR  $\geq$  10, le FT est retiré du jeu **APRES** résolution de l'attaque.
- i. X# diminué de 2 si FT utilisé par une unité qui n'est pas d'élite.
- j. **Si utilisé contre AFV :**
  - (1) Touche TOUJOURS l'arrière du véhicule.
  - (2) PAS de DR TH préalable - PAS de DRM blindage
  - (3) Attaque résolue sur la table HE & *Flame* TK. Cette valeur est divisée par 2 si tir à 2 hex.
  - (4) La valeur TK augmente de 1 si l'AFV est CE.

## 7. LES CHARGES DE DEMOLITION

- a. **Attaque :** s'effectue pendant l'AFPh.
- b. **Placement :** pendant la MPh.
- c. **Méthode :** L'unité qui place le fait dans un hex adjacent en dépensant un nombre de MF égal à celui dépensé si elle entrait dans l'hex visé.
- d. **Qui ? :** Unité - PAS tiré en PFPh  
- PAS PIN  
- qui ne devient pas démoralisée avant de terminer la tentative.
- e. Le placement est considéré comme un Mov dans l'hex de l'unité qui place et pas dans celui de placement.
- f. La DC correctement placée pendant la MPh, explose pendant l'AFPh SAUF si le DR IFT de base est 12.
- g. **PAS de** - PBF  
- DRM de tir en AFPh
- h. **TEM du défenseur :** d'application
- i. **Statut CX de l'attaquant qui place :** d'application.
- j. Le *Squad* qui place peut utiliser sa FP propre ensuite pendant l'AFPh.
- k. X# diminué de 2 si DC utilisée par une unité qui n'est pas d'élite
- l. **Utilisation contre AFV :**
  - (1) Pose de la charge : réussir un DR de positionnement DC qui sert aussi de localisation (tourelle/caisse)
  - (2) Attaque résolue sur la table HE TK (TK16)
  - (3) On tient compte de l'axe d'attaque pour déterminer la partie du blindage concernée.
- m. La DC est retirée du jeu après explosion.

## 8. LES MORTIERS LEGERS ET LOURDS

- a. **Mortiers légers :**
  - (1) **Quoi ? :** mortiers d'un calibre  $\leq$  60 mm (et donc pion 1/2")
  - (2) **Caractéristiques :**
    - PAS de CA
    - utilisé par une *Squad* ou une HS SANS pénalité
    - DRM *Leadership* TH normal
    - Règles de tir des canons sont d'application
  - (3) **Utilisation par UN SMC :** OUI mais il perd sa ROF
  - (4) **Acquisition de cible :** d'application

- b. **Mortiers lourds :**
  - (1) Quoi ? : Mortiers désignés par un pion 5/8"
  - (2) Mortiers utilisent l'ATT sans perte de leur ROF.
- c. **CH :** sur DR original de 2

## 9. LES FUSILS ANTICHARS (ATR)

- a. Peut être utilisé par n'importe quelle infanterie non-*Broken*.
- b. **Portée :** 12 hex. PAS de longue portée.
- c. **Procédure TH :** THT au verso du jeton
- d. **Procédure TK :**
  - (1) **Contre les AFV :** utilisation de l'AP TK.
  - (2) **Contre infanterie :** il est alors une SW avec 1FP qui peut former un FG. **PAS de FP résiduelle.**
- e. **PBF :** OUI
- f. **Tir à bout portant :** OUI (voir Inf)

## 10. LE PANZERFAUST

- a. **PAS de jetons** en ASL. Le Panzerfaust est potentiellement inhérent à chaque unité allemande.
- b. **Quand ? :** à partir de octobre 43.
- c. **Qui ? :** unité qui peut encore tirer pendant la phase
- d. **Comment ? :**
  - (1) **réussir un dr.**    1 - 3 ⇒ tir  
                                  4 + ⇒ PAS de tir  
                                  6 naturel ⇒ unité PIN (*Broken* si déjà PIN)  
                                  Un dr raté compte comme une utilisation de SW.
  - (2) **DRM applicables :**    +1 si autre cible qu'AFV, CX, HS/ *Crew*  
    +2 si SMC  
    -1 si 1945
- e. **Portée :** - avant juin 44 : 1 hex  
                                  - juin à décembre 44 : 2 hex  
                                  - 1945 : 3 hex
- f. **Procédure TH :** TH# = 10. (-2 par hex jusqu'à la cible). DR naturel = 12 (11 si inexpérimenté) ⇒ réduction pour le tireur.
- g. **Procédure TK :**
  - (1) **AFV :** TH réussi résolu sur HEAT TK (TK13)
  - (2) **Infanterie dans immeuble :** TH réussi résolu sur la colonne 16 de l'IFT.
- h. **PAS** de FP résiduelle dans l'hex cible. **UNE SEULE cible** touchée à la fois.
- i. DRM de *Leadership* sont applicables.
- j. **Nombre total de tirs autorisés :**
  - (1) Avant 44 : ne peut excéder le nombre de *Squad* de l'OB
  - (2) 44 : 1,5 fois ce nombre (arrondi inférieur)
  - (3) 45 : 2 fois ce nombre.

k. Panzerfaust est sujet à la règle de *Backblast*.

## 11. LE BAZOOKA, LE PANZERSCHREK ET LE PIAT

- a. Ces armes n'utilisent **PAS** de munitions **HE**.
- b. **To Hit** : utilisation de la table imprimée sur le verso du jeton.
- c. Utilisation contre l'Inf : **UNIQUEMENT** si celle-ci bénéficie d'un TEM de bâtiment.
- d. Elles peuvent être utilisées contre des canons également.
- e. **DRM To Hit** : d'application
- f. **Bazooka** :
  - (1) Disponible à partir de novembre 42 (utiliser le pion Mod 43)
  - (2) Utilisation à pleine puissance : par MMC ou 2 SMC
  - (3) **Retrait de jeu** : si DR TH original  $\geq$  X#.
  - (4) **Utilisation de l'IFT** : colonne 8 s'il touche
  - (5) **Contre AFV** : HEAT TK (TK 13 ou TK16)
- g. **Panzerschrek** :
  - (1) **Emploi** : Idem Bazooka **SAUF**
  - (2) **IFT** : Colonne 12
  - (3) **Disponibilité** : septembre 43
  - (4) **Contre AFV** : HEAT TK (TK26)
- h. **Le Backblast** :
  - (1) **Quoi ?** : Effet de souffle à l'arrière du tube lors du tir.
  - (2) **Quand ?** : tir depuis l'intérieur d'un immeuble.
  - (3) **Comment ?** : application d'un DRM TH +2 protégé du retour de flamme.
  - (4) **Si pas de protection** : **TOUS** les occupants de la location sont soumis à une attaque sur la colonne 1 de l'IFT utilisant le dé coloré du DR TH. **PAS d'application de TEM pour cette attaque.**
- i. **Le PIAT** :
  - (1) **Quand ?** : à partir d'avril 43.
  - (2) **Qui ?** : toute unité d'infanterie et tout SMC (sans son DRM).
  - (3) **Procédure TH** : voir THT au verso du jeton
  - (4) **Procédure TK** :
    - (a) Contre AFV : HEAT TK (TK15)
    - (b) Contre l'infanterie dans immeuble : colonne 8 de l'IFT.
  - (5) **PAS de tir vers** : - hex adjacent  
- hex de niveau inférieur  
- même localisation ou adjacente
  - (6) **B#** : 10.
  - (7) **Réparation sur dr 1 ou 2**. Retiré sur dr 6

## 12. ARMES D'APPUI CAPTUREES

- a. **ROF** : diminuée de 1
- b. **B# ou X#** : diminué de 2

- c. **Procédure TH** : - Utiliser les chiffres ROUGES de la THT.  
- DRM +2 TH d'application

# TERRAIN

## TABLE DES MATIERES

1. Le terrain dégagé
2. Les bâtiments
3. Les routes
4. Les bois
5. Les collines
6. Les taillis (*Brush*)
7. Les champs de blé
8. Les vergers
9. Avantage de hauteur

## 1. LE TERRAIN DEGAGE

- a. **Coût** : 1 MF, 1 ou 3 MP
- b. **TEM** : -1 DRM FFMO (**PAS** d'application si LOS *Hindrance*)
- c. **Obstacle à la LOS** : NON

## 2. LES BATIMENTS

- a. **Coût** : 2 MF, moitié de la MP + *Bog Check* ou NA
- b. **TEM** : +3 (immeuble en pierre) ou +2 (immeuble en bois).
- c. **Obstacle à la LOS** : OUI

## 3. LES ROUTES

- a. **Coût** : 1 MF. L'unité d'Inf qui effectue **TOUT** son Mov le long d'une route bénéficie d'**1 MF supplémentaire**.  
1MP (1/2 MP si CE venant d'une route)
- b. **TEM** : Idem terrain ouvert.
- c. **Obstacle à la LOS** : NON
- d. **Chemin forestier** :
  - (1) **Coût** : Idem Mov sur route (si emploi du chemin uniquement).
  - (2) **TEM** : Considéré comme du terrain ouvert si une LOS peut être tracée **SANS** traverser une partie boisée.
  - (3) **Interdiction** : **OUI SI** considéré comme terrain ouvert.
  - (4) Une unité peut annoncer qu'elle **NE** fait **PAS** Mov sur le chemin et paie alors le coût de Mov du bois.

## 4. LES BOIS

- a. **Coût** : 2 MF
- b. **TEM** : +1 **SAUF** tirs de **mortiers** qui reçoivent un TEM -1 pour éclatements aériens.
- c. **Obstacle à la LOS** : OUI

## 5. LES COLLINES

- a. **Height Advantage** : avantage de hauteur obtenu par une unité subissant le tir effectué par une unité se trouvant à une élévation inférieure.
- b. **TEM** : Cfr type de terrain se trouvant dans l'hex concerné.  
+1 (*Height Advantage*) **SI AUCUN** autre TEM > 0 possible pour l'unité cible **SAUF** en cas de tir de mortier.
- c. FFMO et Interdiction **PAS d'application SI** l'unité qui se déplace en terrain ouvert peut bénéficier du *Height Advantage* contre un tireur potentiel.
- d. Obstacles sur une colline de niveau 1 deviennent des obstacles de niveau 2
- e. **Ligne de crête** :
  - (1) Formée par la rencontre de DEUX niveaux d'élévation différents
  - (2) **Coût** : COT x 2 (vers le haut)

## 6. LES TAILLIS (BRUSH)

- a. **Coût** : 2 MF, 2 ou 4 MP

- b. **TEM** : +1 (LOS *Hindrance*) par hex traversé.
- c. **PAS** - de FFMO  
- d'interdiction
- d. LOS *Hindrance* pour les unités au même niveau d'élévation.

## 7. LES CHAMPS DE BLE

- a. **Coût** : 1,5 MF, 1 ou 4 MP
- b. **TEM** : +1 (LOS *Hindrance*) par hex traversé. **FFMO PAS d'application SAUF** hors saison.
- c. **Obstacle à la LOS** : LOS *Hindrance* pour les unités au même niveau d'élévation
- d. **Validité** : de juin à septembre inclus
- e. **Interdiction** : impossible **SAUF** hors saison

## 8. LES VERGERS

- a. **Coût** : 1 MF, 1 ou 3MP
- b. **DRM** : +1 (gêne à la LOS) par hex traversé (l'hex cible N'est PAS concerné) même pour des unités à des niveaux différents (en dehors de la période de validité). Hors saison, la LOS n'est pas bloquée depuis les niveaux supérieurs mais il y a *Hindrance* +1  
**FFMO PAS d'application.**
- c. **Obstacle à la LOS** : LOS *Hindrance* pour le même niveau d'élévation et obstacle, en période de validité pour des unités à des niveaux d'élévation différents.
- d. **Validité** : de avril à octobre. En dehors = terrain ouvert.

## 9. AVANTAGE DE HAUTEUR

- a. Une unité sur une élévation plus importante **NE** peut **PAS** voir à travers des obstacles de LOS.
- b. Une unité sur une élévation plus importante peut voir au-dessus d'une *Hindrance* située à un niveau inférieur **SANS** être affectée par celle-ci.
- c. L'Inf située à un niveau supérieur par rapport à celui occupé par le tireur reçoit un DRM +1 (*Height Advantage*).

# DIVERS

## TABLE DES MATIERES

1. Placement initial caché (HIP)

## 1. PLACEMENT INITIAL CACHE (HIP)

### a. Canons :

- (1) **Quand ?** : Canon *Emplaced*.
- (2) **Conditions** : **PAS** sur une route pavée.
- (3) Position notée lors de la phase de setup.
- (4) **Perte du statut HIP** :
  - (a) Dès qu'une unité ennemie est dans la LOS du canon à 16 hex (pas de perte s'il n'y a qu'un ennemi dans la LOS **SANS** action du canon) **OU**
  - (b) Le canon tire **OU**
  - (c) Le canon change son *CA* **OU**
  - (d) Le canon/le *Crew* essaie de se déplacer **OU**
  - (e) Une unité ennemie essaie d'entrer dans l'hex contenant le canon **OU**
  - (f) Une attaque contre le canon HIP donne un résultat.
- (5) L'unité ennemie qui tente d'entrer dans l'hex contenant le canon est replacée dans l'hex qu'elle venait de quitter (**UNIQUEMENT** pendant MPh, **PAS** APh).
- (6) **Attaque contre canon HIP** :
  - demi FP sur IFT
  - DRM +2 pour artillerie