

Advanced Squad Leader

Starter Kit 3

Livret de règles



Introduction à l'édition française

Cette traduction est l'œuvre d'un groupe de joueurs francophones amateurs du wargame Advanced Squad Leader (ASL). Notre ambition est de partager notre passion et fournir aux débutants francophones un outil facilitant l'apprentissage du système ASL dont le cœur est l'ASL Rule Book en anglais. L'achat du module ASL Starter Kit #3 en anglais publié par Multi-Man Publishing (www.multimanpublishing.com) reste indispensable, il contient tout le matériel nécessaire à la pratique du jeu d'initiation tel qu'il est introduit ici. Les traducteurs ont essayé, dans la mesure du possible, de rester fidèles au texte original. Pour autant, un certain nombre de modifications nous ont semblées nécessaires. Nous avons notamment introduit des entrées supplémentaires dans le glossaire pour définir les termes propres à ASL que nous avons choisi de conserver en anglais pour une meilleure compatibilité avec le reste de la gamme ASL. Les quelques termes traduits en français pour leur ressemblance ou parce qu'ils sont ainsi couramment utilisés par les joueurs ont aussi une entrée dans le glossaire. Toute l'équipe vous souhaite bon jeu et *roulez bas* [Roll low]. (Autant que possible, lorsque le mot anglais avait une importance pour la compréhension de jeu, il a été mis entre croché et sa traduction française en italique.)

Introduction	1	
1.0 Composants du jeu	2	
1.1 Cartes		
1.1.1 Types de terrain		
1.2 Pions		
1.2.1 Single-Man Counters (SMC)		
1.2.2 Multi-Man Counters (MMC)		
1.2.3 Face démoralisée		
1.2.4 Armes de soutien (SW)		
1.2.4.1 Cadence De Tir (ROF)		
1.2.5 Smoke [Fumigène]		
1.2.6 Canons [Guns]		
1.2.7 Vehicules		
1.3 Fiches de scénario		
1.4 Dés		
2.0 Définitions	5	
3.0 Séquence de jeu	8	
3.1 Rally Phase (RPh)		
3.2 Prep Fire Phase (PFPh) et Attaques par tir		
3.2.1 Ligne de vue (LOS)		
3.2.2 Attaques par tir		
3.2.2.1 Triple Point Blank Fire (TPBF)		
3.2.3 Effets		
3.2.4 Procédure de To Hit		
3.2.5 Prep Fire Phase (PFPh)		
3.3 Movement Phase (MPH)		
3.3.1 Mouvement d'infanterie		
3.3.2 Mouvement de véhicules		
3.3.2.1 Essai de statut Motion		
3.3.2.2 Bounding First Fire		
3.3.3 Defensive First Fire		
3.3.4 Reaction Fire		
3.3.5 Residual Fire		
3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)		
3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)		
3.6 Rout Phase (RPh)		
3.7 Advance Phase (Aph)		
3.8 Close Combat Phase (CCPh)		
3.9 Table de suivi des tours		
4.0 Armes et Armes de soutien (SW)	19	
4.1 Mitrailleuses (MG)		
4.2 Lance-flammes (FT)		
4.3 Charges de démolition (DC)		
4.4 Armes Antichar Légères (LATW)		
4.4.1 Bazooka (BAZ)/ Panzerschrek (PSK)		
4.4.2 Panzefaust (PF)		
4.4.3 Backblast		
4.4.4 Fusils anti-chars (ATR)		
4.4.5 PIAT		
4.5 Mortiers légers		
5.0 Niveau d'expérience (ELR) et distinctions nationales	21	
5.1 ELR		
5.2 Différences nationales		
5.3 Promotions		
5.4 MMC Inexpérimenté		
5.5 Matériel capturé		
6.0 Artillerie [Ordnance]	21	
6.1 Critical Hit (CH)		
6.2 Munitions Spéciales et Depletion Number		
6.3 Emplacement		
6.4 Placement Initial Caché (HIP)		
6.5 Déplacement des Canons		
6.6 Gunshield		
6.7 Les Canons en tant que cible		
6.8 Infantry Firepower Equivalent (IFE)		
6.9 Mortiers		
6.10 Acquisition de Cible		
6.11 Acquisition in Area		
6.12 Pannes d'artillerie		
7.0 Véhicules	23	
7.1 Armor Factors (AF) [Blindage]		
7.2 Armement Principal (MA) et Types de Tourelles		
7.2.1 Manque de munitions [Low Ammo]		
7.3 Taille de cible-véhicule		
7.4 Véhicules en tant qu'abris et épaves		
7.4.1 Hindrance des AFV et épaves		
7.5 Fumigènes de Véhicules		
7.6 Enlèvement et pression au sol		
7.7 Crew exposed (CE) / Buttoned Up (BU)		
7.8 Mitrailleuse de Véhicule / Tir IFE		
7.9 Procédure de To Kill		
7.10 Effets sur un AFV		
7.11 Résultats Area Target Type [tir de zone]		
7.12 Attaque Collatérale		

Introduction

Bienvenue dans le troisième épisode de la série Advanced Squad Leader Starter Kit. Le module ASLSK #3-Tanks a pour ambition de vous apprendre à utiliser le matériel nécessaire à l'ajout des véhicules dans le concept ASLSK. Advanced Squad Leader (ASL) est un système de wargame détaillé qui permet de simuler n'importe quelle action de combat terrestre à l'échelle de la compagnie sur n'importe quel théâtre de la Seconde Guerre Mondiale. Les champs de bataille sont représentés par des cartes géomorphiques sur lesquelles les pions sont déplacés. Les Kits d'Initiation [Starter Kits] fournissent au nouveau joueur une méthode facile qui lui permettra de se familiariser avec les bases du système ASL en utilisant des scénarios, des pions, des cartes et des règles spécialement conçus pour l'initiation.

Les pions de *groupes de combat* [squads] représentent approximativement 9 à 15 hommes, suivant leur nationalité et leur type. Les différents pions de « leaders » [chefs] représentent des chefs historiquement présents à la bataille et servent également à représenter l'indépendance relative de l'unité à laquelle ils sont rattachés. Chaque squad et chaque leader a un niveau de moral indiqué sur son pion ; plus le niveau de moral est élevé, plus ils peuvent résister à la pression du combat et plus vite ils peuvent récupérer de ses effets. Les pions d'*armes de soutien* [Support Weapons], de *Canons* [Guns] et de *Véhicules* [Vehicles] représentent des armes différenciées de l'armement léger déjà inclus dans la valeur de puissance de feu indiquée pour chaque pion de squad et de demi-squad. Les firegroups [Groupes de tir] attaquent les unités ennemies en utilisant la puissance de feu combinée de différentes unités et armes. Après addition de toutes les puissances de feu d'une attaque, on lance deux dés à six faces dont le résultat (modifié par divers facteurs) est croisé avec la puissance de feu correspondante sur le Tableau des Tirs d'Infanterie (IFT) pour déterminer le résultat de l'attaque. L'artillerie ainsi que l'Armement Principal des véhicules doit d'abord assurer un coup au but avant d'en déterminer les effets. Le résultat peut n'avoir aucun effet, peut imposer à l'ennemi un test de moral ou peut encore conduire à une élimination pure et simple d'une ou plusieurs unités ennemies. Les unités emploient également leur puissance de feu dans le Close-combat [Combat rapproché], habituellement un combat à mort.

Chaque scénario du jeu ASLSK simule une bataille historique en fournissant à l'attaquant et au défenseur un ordre de bataille qui décrit les unités et les armes spécifiques avec lesquelles ils devront manœuvrer dans le but de satisfaire aux conditions de victoire indiquées dans le scénario. Les cartes géomorphiques peuvent être assemblées de différentes façons afin de représenter divers champs de bataille du théâtre européen.

ASLSK #3 est un jeu complet qui initie le joueur aux règles nécessaires à l'utilisation des Véhicules ; il inclut des squads, des demi-squads, des leaders, des armes de soutien, des crew [servants], des pièces d'Artillerie manipulées par des crews, des Véhicules ainsi que des règles simplifiées et le terrain pour les employer. Vous pouvez utiliser ce matériel pour augmenter les possibilités de votre ASLSK ou, si cela vous tente, pour entrer dans le monde merveilleusement détaillé du wargame tactique en vous lançant dans ASL. Dans tous les cas, le matériel livré dans ce module (règles, cartes et pions) est conçu pour être pleinement compatible aussi bien avec les

deux premiers modules de la série ASLSK qu'avec ASL. Vous n'avez pas besoin d'un autre module pour jouer à ce jeu, il est complet par lui-même ; cependant, vous pourrez trouver des modules complémentaires pour ASL ainsi que bien d'autres produits sur www.multimanpublishing.com. Des scénarios ASLSK supplémentaires sont disponibles dans le magazine de MMP : **OPERATIONS**.

Ces règles ont été codées avec des couleurs pour indiquer ce qui a été modifié depuis le module ASLSK #2. Toutes les règles et les termes soulignés en saumon ont été revus soit pour ajouter les règles nécessaires à l'utilisation des Véhicules, soit pour corriger les imprécisions et erreurs de l'ASLSK #2. Ce livret de règles prend la priorité sur le livret contenu dans le module ASLSK #2. Finalement, le Starter Kit #3-Tanks contient tous les pions nécessaires pour jouer les huit scénarios inclus dans des conditions normales. ASL est un jeu qui offre de grandes possibilités ; cependant, des circonstances exceptionnelles au cours d'une partie peuvent avoir pour conséquence le manque d'un certain type de pions.

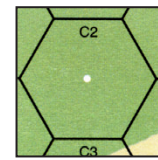
1. Les composants du Jeu

1.1 Cartes :

Ce module ASLSK contient 3 cartes géomorphiques (cartes t, u et v). Celles-ci représentent le champ de bataille et peuvent être combinées de différentes façons, en les joignant bord à bord, par les côtés ou les extrémités, pour former différents terrains de jeux. Une grille d'hexagones est superposée sur la carte ; elle est employée pour mesurer les distances. Chaque hexagone contient un type de terrain spécifique. Les différents types de terrain ont des effets différents sur le mouvement et le combat. Chaque hexagone contient également ses propres coordonnées qui indiquent son emplacement sur la carte (par ex. hexagone tK2). L'identifiant de la carte indiqué devant la coordonnée (par ex. tK2) fournit une identité unique à n'importe quel hexagone dans le système de jeu ASL. Chaque hexagone contient un point blanc qui marque son centre, celui-ci est employé pour déterminer les lignes de vue (LOS, ligne tracée du centre de l'hexagone d'origine au centre de l'hexagone cible). Les demi-hexagones le long du bord de la carte sont considérés comme des hexagones entiers, bien que le point blanc central et les coordonnées puissent être absents.

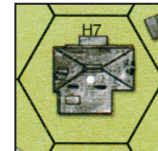
1.1.1 Types de Terrain :

Dans un but esthétique, les représentations conventionnelles de terrain peuvent se prolonger légèrement hors d'un hexagone dans un hexagone adjacent d'un autre type de terrain, mais la plupart des hexagones sont dominés par un type spécifique de terrain et sont régis par les règles associées à ce type de terrain. Habituellement, la représentation du type de terrain dominant inclut le point central de l'hexagone, mais de temps en temps certains hexagones de terrain non dégagés peuvent avoir leur point central situé en Open Ground [Terrain dégagé]. Certains terrains sont plus difficiles à traverser que d'autres ; les coûts de mouvement sont exprimés en facteurs de mouvement (MF) pour l'infanterie et en points de mouvement (MP) pour les véhicules. Un terrain peut également bloquer ou gêner [on dira « présenter une Hindrance à »] la LOS (ligne de vue) et peut fournir une certaine protection en modifiant l'effet des tirs par le TEM (Terrain Effects Modifier - modificateur lié aux effets du terrain).



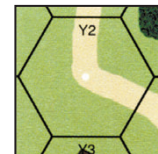
Open Ground [Terrain dégagé] : L'Open Ground est un hexagone dépourvu de toute représentation d'un autre type de terrain ; généralement couvert uniformément d'un vert clair comme l'hexagone tC2. L'Open Ground

ne présente aucune Hindrance ou obstruction à la LOS et le seul TEM de l'Open Ground est le - 1 DRM (modificateur de dé) FFMO (First Fire Moving in the Open - Tir sur une unité en mouvement en Open Ground) contre les unités en déplacement. L'Open Ground coûte 1 MF (facteur de mouvement) à l'infanterie pour y entrer. L'Open Ground coûte 1 MP aux véhicules entièrement chenillés et 3MP aux voitures blindées.

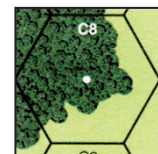


Bâtiments [Buildings] : Les bâtiments représentent des habitations de diverses tailles. Tout hexagone qui contient au moins un rectangle brun ou gris avec un dessin de bâtiment est un hexagone de bâtiment, comme l'hexagone uH7.

Si la LOS entre deux unités croise un dessin de bâtiment, alors l'hexagone de bâtiment est un obstacle entre les deux unités si elles sont au même niveau que le bâtiment. Le dessin du bâtiment est également un obstacle de LOS entre deux unités situées à des niveaux différents. L'infanterie paye 2 MF pour entrer dans un hexagone de bâtiment. Un mortier ne peut pas tirer d'un bâtiment. Une voiture blindée ne peut pas se placer ou entrer dans un bâtiment. Un blindé entièrement chenillé (AFV) qui est Buttoned Up (BU) (7.7) peut entrer dans un bâtiment pour la moitié de son potentiel total de MP et doit subir un Bog Check [test d'enlèvement] (7.6). Le TEM pour un bâtiment en pierre (gris) est de +3 et, pour un bâtiment en bois (brun), il est de +2.



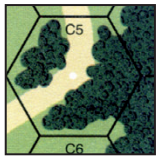
Routes [Roads] : Les routes représentent des surfaces pavées ou des surfaces en terre. Une route représentée par un trait beige, telle que uY2, est une route en terre tandis que celle représentée par un trait gris, telle que uL6, possède une surface pavée. Une route est considérée comme un Open Ground dans tous les cas. De plus, l'infanterie qui traverse seulement des côtés d'hexagones de route pendant sa MPh [Phase de mouvement] a droit à 1 MF supplémentaire (appelé bonus de route) à moins qu'elle ne réclame les bénéfices de protection d'un hexagone de route et bois ou le bénéfice de terrain non découvert d'un hexagone de route et d'orchard (verger) ou doit payer le coût supplémentaire d'entrée dans de la fumée (1.2.5). Traverser un côté d'hexagone de route coûte ½ MP à la fois aux voitures blindées et aux véhicules entièrement chenillés s'ils sont Crew Exposed [équipage exposé] (CE, 7.7) ou alors 1 MP s'ils sont Buttoned Up (BU).



Bois [Woods] : Les bois représentent une zone couverte de forêt et de broussailles denses, telle que l'hexagone vC8. Si la LOS entre deux unités traverse le dessin représentant un bois, alors cet hexagone de bois est un obstacle

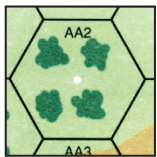
pour les deux unités si elles sont au même niveau que le dessin du bois. Les bois sont également des obstacles de LOS entre deux unités à des niveaux différents. L'infanterie paye 2 MF pour y entrer. Les bois coûtent tous les MP d'une voiture blindée tout en lui imposant un Bog Check [Test d'Enlèvement] (7.6). Un véhicule entièrement chenillé peut choisir de dépenser soit la

moitié, soit la totalité de ses MP pour entrer dans un hexagone de bois, tout en subissant un Bog Check (7.6). Un véhicule qui dépense tous ses MP pour entrer un hexagone de bois peut toujours dépenser 1 MP pour démarrer et 1 MP pour s'arrêter. La gravité des DRM du Bog Check dépend du nombre de MP que le véhicule a dépensé pour entrer dans l'hexagone de bois. Le TEM pour les bois est de +1. Inversement, un tir de Mortier contre une unité d'Infanterie ou un véhicule CE situés dans un hexagone de bois subit un TEM de -1 du aux Air Bursts [Déflagrations aériennes générant énormément d'éclats à cause des troncs d'arbres].



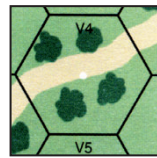
Route et Bois [Woods-Road] :

Une unité en déplacement dans un hexagone de route forestière comme tC5, « payant » pour ce faire le coût en facteur de mouvement de la route (1 ou 1½ MF), ne peut pas bénéficier du TEM de bois (+1) contre un Defensive First Fire si la LOS ne traverse pas une représentation de Bois (en vert) (on dit que l'unité est prise sous un feu en enfilade de la route) ; une telle unité est sujette au DRM du FFMO ainsi qu'à l'Interdiction. Dans tous les autres cas, le TEM du bois s'applique normalement. Une unité peut toujours choisir de « payer » le coût en facteurs de mouvement du bois (2 MF) et recevoir ainsi les avantages résultants du TEM (+1). La partie dégagée d'une route forestière n'obstrue pas la LOS. Une unité utilisant une route traversant un hexagone de bois paye le coût de mouvement par route plutôt que le coût de mouvement par bois.



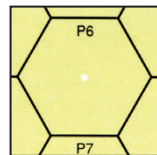
Orchards Vergers : Un Orchard représente un secteur légèrement boisé dépourvu de broussailles tel que vAA2. Un Orchard représente une gêne (Hindrance) pour les LOS de même niveau d'élévation et ajoute donc un +1 DRM d'Hindrance à une attaque pour chaque hexagone d'Orchard entre la cible et le tireur. L'Orchard coûte 1 MF à l'infanterie pour y entrer, 3 MP pour une voiture blindée et 1 MP pour un véhicule entièrement chenillé. Il n'y a aucun TEM pour un Orchard, mais parce qu'il n'est pas un Open Ground, le FFMO ne s'applique pas, et il n'y a pas non plus d'Interdiction possible.

Les Orchards sont considérés en saison durant les mois d'avril à octobre. Un Orchard en saison est un obstacle à toute LOS tracée entre des unités situées à des niveaux d'élévation différents. Chaque hexagone d'Orchard hors saison (novembre à mars) ajoute un DRM d'Hindrance de +1 à toute LOS tracée entre des unités situées à des niveaux d'élévation différents. Un hexagone d'Orchard est considéré comme un Inherent Terrain [terrain inhérent] (3.2.1), ainsi c'est l'hexagone tout entier, en incluant les côtés d'hexagone, qui affecte la LOS traversant un hexagone d'Orchard.



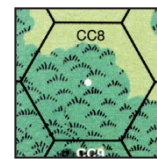
Route et Orchard [Orchard-Road] :

Un hexagone qui comporte à la fois une représentation d'Orchard et de route comme en vV4 est en fait une route bordée d'arbres. L'entrée d'un tel hexagone par un côté d'hexagone de route est identique à tout autre mouvement sur route. Les Hindrances d'Orchard ne s'appliquent pas à de tels hexagones si aucune partie de la LOS tracée entre le tireur et sa cible ne sort de la représentation de route, sans tenir compte d'une éventuelle différence de niveau d'élévation. Dans un tel cas, le DRM de -1 FFMO s'applique à l'Infanterie utilisant la route pour son déplacement. Autrement, ces hexagones de route et Orchard sont identiques en tout point aux Orchards.



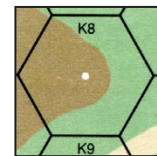
Grain Champ de céréales : En saison le champ de céréales représente un champ cultivé avec diverses variétés de récoltes sur pied ; il est représenté comme dans l'hexagone tP6. Le champ de céréales représente une hindrance à la LOS entre des unités situées niveau que la représentation du champ de céréales et ajoutent ainsi un +1 DRM d'Hindrance pour chaque hexagone de champ de céréales situé entre le tireur et sa cible. Le champ de céréales est considéré « en saison de culture » de juin à septembre (inclus). Les autres mois, le champ de céréale est « hors saison » et est considéré comme de l'Open Ground. Le champ de céréales coûte 1,5 MF à l'infanterie pour y entrer lorsqu'il est en saison. Le champ de céréales coûte 4 MP à une voiture blindée et 1 MP à un véhicule entièrement chenillé. Aucun TEM ne s'applique pour un champ de céréales,

mais parce que ce n'est pas de l'Open Ground (à moins qu'ils ne soient « hors saison »), le FFMO ne s'applique pas et l'Interdiction y est impossible.



Brush Broussailles : les broussailles représentent une zone légèrement boisée avec des sous-bois denses, comme dans l'hexagone uCC8. Les broussailles sont une Hindrance de LOS entre des unités au même niveau qu'une broussaille et

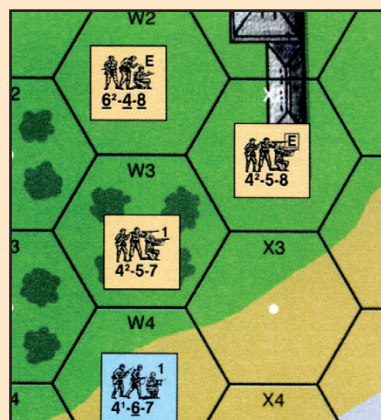
ajoutent ainsi un +1 DRM d'Hindrance pour chaque hexagone de broussaille situé entre le tireur et sa cible pour lequel la LOS traverse le dessin de broussailles. Aucun TEM ne s'applique pour des broussailles, mais parce que ce n'est pas de l'Open Ground, le FFMO ne s'applique pas et l'Interdiction y est impossible. Les broussailles coûtent 2 MF à l'infanterie pour y entrer, 4 MP à une voiture blindée et 2 MP à un véhicule entièrement chenillé.



Collines [Hills] : les Collines représentent des élévations de terrain qui s'élèvent d'un niveau entier au-dessus du sol et tout terrain présent sur celles-ci s'élève normalement de ce nouveau niveau pour former une nouvelle

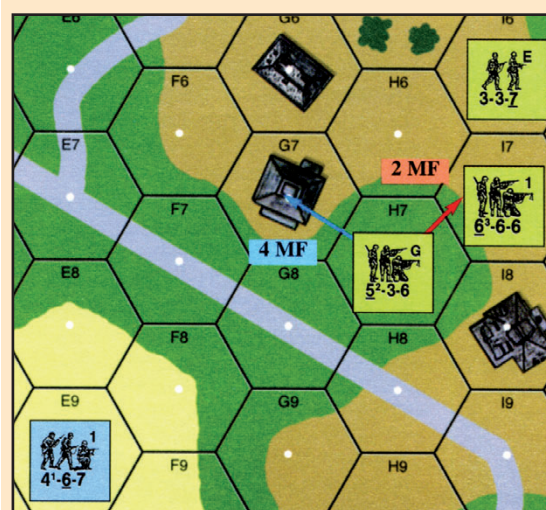
hauteur totale. Toutes les collines représentent des obstructions aux LOS impliquant une unité qui n'est pas située sur une colline. Tout hexagone de colline dépourvu d'un quelconque autre terrain est aussi considéré comme un hexagone d'Open Ground. Le FFMO et l'Interdiction ne s'appliquent pas si une unité en mouvement ou en déroute peut bénéficier de l'Avantage d'Élévation [Height Advantage] contre un tireur potentiel (voir plus bas). Un obstacle d'un niveau (bâtiment, bois ou Orchard) sur une colline de niveau 0 devient un obstacle de deux niveaux. Un massif de collines est représenté en marron, comme en vK8. Toutefois, pour des raisons esthétiques, certains hexagones peuvent contenir à la fois les couleurs du massif de collines et celles du sol de niveau zéro (vert clair). Ces hexagones (et toute unité à l'intérieur de ceux-ci) sont toujours considérés comme étant d'une élévation équivalente à celle contenant le point central de l'hexagone.

La LOS entre deux unités sur une colline ne sera pas



Exemple d'Orchard :

L'Orchard est en saison. Le 4-6-7 Allemand est sur une colline de niveau 1 alors que les Anglais sont au niveau 0. L'Orchard en W3 bloque la LOS entre le 4-6-7 au niveau 1 et le 6-4-8 et le 4-5-8 au niveau 0. Si l'Orchard n'était pas en saison, l'Orchard W3 ne serait qu'une Hindrance de +1. Le 4-6-7 allemand et le 4-5-7 britannique dans l'hex W3 ont une LOS sans hindrance l'un sur l'autre quelle que soit la saison.



Exemple de Height Advantage et de LOS en Colline

Le 4-6-7 allemand en E9 peut voir le 6-6-6 américain en I7 sans être gêné par le champ de blé en F8 ; par contre, une attaque du 4-6-7 contre le 6-6-6 subirait le TEM de +1 pour Height Advantage. Le 5-3-6 en H7 doit payer 2 MF pour se déplacer en I7 (1 MF pour l'Open Ground qui est doublé pour le franchissement de la Crest Line en montant). Le 5-3-6 ne pourrait pas bénéficier du TEM Height Advantage lors d'attaque provenant du 4-6-7 au cours de sa phase de mouvement, car l'unité en déplacement a traversé une ligne de niveau coupée par la LOS du tireur. Le 4-6-7 n'a pas de LOS sur le 3-3-7 en W6 (et vice versa). Si le 3-3-7 se déplace de I6 vers I7 (1 MF), alors il y aurait une LOS entre le 4-6-7 et le 3-3-7

qui bénéficierait du Height Advantage en cas d'attaque de la part du 4-6-7. Si le 5-3-6 en H7 se déplaçait en G7, le coût serait de 4 MF (coût du bâtiment de 2 MF doublé pour franchissement d'une Crest Line en montant - ce qui oblige cette unité de Green à déclarer un Double Time) et le 5-3-6 bénéficierait du TEM du bâtiment plutôt que celui du Height Advantage.

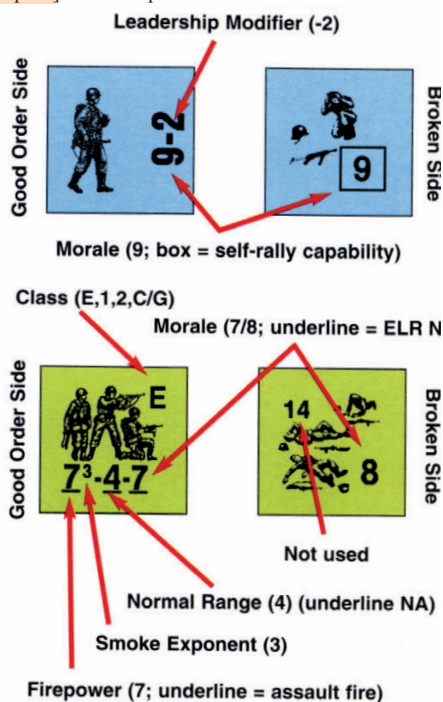
obstruée par du terrain non situé sur une colline. Ni les champs de céréales ni les broussailles ne gêneront la LOS entre une unité située sur une colline et une qui ne l'est pas.

Une Crest Line [Ligne de Crête] est formée de l'ensemble des hexagones dans lesquels deux élévations différentes d'un niveau entier se rencontrent, comme en vAA8. Les Crest Lines sont importantes à la fois pour déterminer les coûts de mouvement et décrire la pente de la colline pour d'éventuelles obstructions à la LOS. Quand l'Infanterie traverse une Crest Line vers un terrain de niveau plus élevé, l'unité doit dépenser le double du Cost of Terrain [coût du terrain] ou COT de l'hexagone dans lequel elle pénètre. Les véhicules payent le coût normal du terrain de l'hexagone plus soit un coût additionnel de 4 MP pour traverser une ligne de crête vers une élévation supérieure, soit un coût additionnel de 2 MP si la ligne de crête est traversée par le biais d'un côté d'hexagone de route.

Toute unité essayant des tirs ne provenant pas de mortier depuis un niveau inférieur peut bénéficier d'un TEM de +1 de Height Advantage [Avantage d'élévation], pourvu que cette unité n'ait pas la possibilité de bénéficier d'un quelconque autre TEM positif. De plus, une unité pouvant bénéficier du TEM de +1 de Height Advantage ne peut subir une Interdiction ou un FFMO de l'attaque à laquelle ce TEM de +1 s'applique. Exception : une unité ne peut bénéficier du TEM de Height Advantage durant la MPh [Phase de Mouvement] ou la RtPh [Phase de Déroute] si en entrant dans l'hexagone elle traverse une Crest Line par le côté d'hexagone qui fait intersection avec la LOS du tireur.

1.2 Pions

Il y a cinq types de pions utilisés dans ce jeu : les marqueurs d'information, les pions de personnel, les pions d'armes de soutien (SW) les pions de Canons et les pions de Véhicules. Les marqueurs d'information sont utilisés par les deux adversaires et sont généralement employés pour garder une trace de l'action. Ceux-ci incluent des marqueurs tels que « Prep Fire » [Tir de préparation], « First Fire » [Tir initial], « PIN » [cloué au sol], « DM » [moral désespéré], « Smoke » [fumée] et « Crew Exposed » [Équipage exposé]. Les marqueurs d'information seront décrits



plus amplement durant l'explication des séquences de jeu. Les pions de personnels sont principalement de deux types : Single Man Counters (SMC) [Pions représentant un seul homme] et Multi Man Counters (MMC) [Pions représentant plusieurs hommes].

1.2.1 Single Man Counters (SMC)

[Pions représentant un seul homme]

Les SMC (ou leaders) sont des unités d'élite, représentées par des pions comportant une silhouette unique et ne représentant qu'un seul homme. Les leaders sont caractérisés par deux facteurs numériques : leur moral (en bas) et leur DRM de leadership (en haut) qui est habituellement exprimé par une valeur négative, un 0 ou même occasionnellement un +1. Un leader non démoralisé et non PIN peut utiliser son leadership pour affecter la performance des autres unités de personnel dans sa Location. Les modificateurs de leadership ne sont pas cumulatifs (c.-à-d. qu'on ne peut pas combiner le leadership de plusieurs leaders). Un leader ne peut réaliser qu'une seule action par phase. Il peut néanmoins employer son modificateur de leadership (même s'il est de 0 ou +1) plus d'une fois dans la même phase uniquement pour tenter de rallier plus d'une unité dans une RPh (Phase de Ralliement), de diriger une ROF et/ou les tirs défensifs et enfin, pour assister les unités lors des tests de moral [Morale Check (MC)].

1.2.2 Multi Man Counters (MMC)

[Pions représentant plusieurs hommes]

Les MMC sont des unités illustrées par plusieurs silhouettes. Il y a trois types de MMC utilisés dans ce jeu : le squad, le demi-squad (HS, half-squad) et le crew d'infanterie (en fait servants de pièce : canon, mortier etc.). Un pion de squad est illustré par les silhouettes de trois hommes, un pion de HS est illustré par les silhouettes de deux hommes et un Crew par deux hommes à genoux. Les Crews d'infanterie sont toujours des unités d'élite. En revanche, la qualité des squads et HS est définie par une lettre marquée dans le coin supérieur droit du pion : E (Élite), 1 (Première ligne), 2 (Deuxième ligne), G (Green [Vert, équivalent au « bleu » français]) et C (Conscrit). En termes de taille, deux HS ou Crews sont équivalents à un squad.

Chaque MMC est caractérisé par une série de trois chiffres, appelés facteurs de force qui quantifie ses capacités dans le jeu. La puissance de feu (FP, Fire Power) est le facteur qui se trouve à l'extrême gauche et représente la FP brute (avant application des modificateurs) que le MMC peut utiliser pour attaquer. Le nombre du centre (sa portée de tir normale) est la distance en nombre d'hexagones qu'il peut atteindre à plein FP. Le troisième facteur est celui du moral, soit l'estimation relative de la capacité d'une unité à résister à la pression du combat avant une rupture. Quelques squads ont un Smoke Exponent [Facteur de capacité fumigène] noté en exposant sur leur facteur de FP pour indiquer qu'ils peuvent tenter de placer des grenades fumigènes.

1.2.3 Face « démoralisée »

Le verso des pions de chaque SMC et MMC représente leur face démoralisée [broken]. Le nombre dans le coin inférieur droit est leur facteur de moral lorsque l'unité est démoralisée. Si le facteur de moral noté sur la face démoralisée est entouré d'un carré, cette unité est capable de se rallier toute seule (Auto ralliement [Self Rally]).

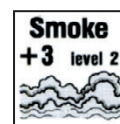
1.2.4 Armes de Soutien (SW)

[Support Weapons]

Ces pions d'un pouce et demi (12 mm de côté, notés ci-après 1/2") représentent des armes qui doivent être possédées par un MMC ou un SMC pour être employées (cf. section 4). Celles-ci incluent les Mitrailleuses (MG), les Lance-Flammes (FT), les Charges de Démolition (DC), les Mortiers Légers, et les Armes Anti-Char Légères (Light Anti-Tank Weapon ou LATW). Une SW est possédée par l'unité empliée immédiatement au-dessous d'elle. Une SW doit être possédée pour être utilisée ou être déplacée. Les SW ont un « coût de portage » représenté par leurs points de portage (PP, Portage Points) indiqués sur leur pion. Les SW ont une portée de tir et une FP qui sont utilisées de la même manière que ceux d'un MMC. Certaines SW (par ex. les MG) peuvent subir une Panne (Malfunction en anglais) ; dans ce cas le pion est retourné. Le facteur de Réparation est indiqué au verso dans le coin supérieur gauche. Le « 6 » marqué dans le coin inférieur droit un retrait définitif si le dr de base lancé lors d'une tentative de réparation donne un 6.

1.2.4.1 Cadence de Tir (ROF)

Certaines armes ont une valeur de Cadence de tir (Rate of Fire, ROF) représentée par un nombre entouré d'un carré. Si le résultat du dé coloré lors d'une attaque par tir est inférieur ou égal à la ROF, cette SW ou ce Canon (à condition de ne pas être Pin) ou bien ce Vehicular Main Armament [Armement Principal de Véhicule] peut tirer à nouveau durant cette phase (sauf pendant l'AFPh) jusqu'au moment où le résultat du dé coloré sera supérieur à la valeur de ROF ou dès que l'Arme ou l'Infanterie la manipulant est marqué par un pion Final Fire (par exemple en utilisant le Subsequent First Fire). La ROF normale indiquée sur un pion peut être diminuée dans certaines circonstances listées sur la QRDC. Voir aussi l'Area Target Type [Type de Tir de Zone] en 3.2.4.

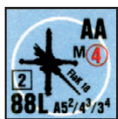


1.2.5

Smoke [Fumée]

Les pions Smoke de taille 1/2" sont placés par l'infanterie

pendant la MPh (3.3) et sont retirés à la fin de cette même MPh. Les pions Smoke de taille 5/8" sont placés par l'Artillerie au début de la PFPh ou de la DFPh en réussissant un tir de Type Area Target et restent en jeu plus longtemps. Les véhicules peuvent également disperser de la fumée durant la MPh (7.5). Si le tir à lieu durant la PFPh, on place un pion de Smoke complète +3 (+2 si on utilise du WP) ; si le tir à lieu durant la MPh ou la DFPh, on place un pion de Smoke Dispersed +2 (+1 pour du WP). Au début de la prochaine PFPh du joueur ayant placé les pions, retirez tous les pions Dispersed et retournez tous les pions de Smoke complète sur leur côté Dispersed. La fumée représente une hindrance inhérente à la LOS ; tout tir tracé à travers ou dans un hex de Smoke subit un DRM d'hindrance par hex (+3 pour les pions de Smoke complète de taille 5/8" ; +2 pour les pions de Smoke de taille 1/2", ceux de Smoke Dispersed et WP ou enfin +1 pour les pions WP Dispersed, le tout pour un maximum de +3 par hexagone) ; tout tir tracé depuis un hex contenant de la Smoke subit un DRM additionnel de +1. Toute unité entrant dans un hex de Smoke pendant la Mph ou la RtPh dépense un MF/MP supplémentaire.



1.2.6 Canons [Guns]

Toute Arme ayant une capacité d'artillerie représentée par un pion de taille 5/8" non véhiculaire est appelée Canon (6.0). Un Canon doit être manipulé par un Crew d'infanterie pour pouvoir tirer sans la pénalité de +2 pour Utilisation non-Qualifiée. Les Canons sont possédés, transférés, récupérés et détruits comme des SW (4.0). Il existe cinq types de Canons. Le type est indiqué sur les pions sous une forme abrégée. Les abréviations sont les suivantes : MTR - Mortier, AT [Anti-Tank] - Canon Anti-Char, INF - Obusier d'infanterie, ART - Artillerie non spécialisée, et AA - Canon Anti-aérien. Ces dénominations ne doivent pas être prises au pied de la lettre. Un Canon Anti-Char peut parfaitement tirer sur de l'infanterie, etc. Le recto du pion de Canon indique également son calibre (en mm), sa taille de cible (6.7), sa valeur de Manhandling (6.5) et si ceux-ci sont disponibles, sa ROF, son équivalence de puissance de feu contre l'infanterie (IFE ; 6.8) et son statut 360 degrés (3.2.4). Certains Canons bénéficient d'une capacité de placement rapide (ils portent la mention QSU [Quick Set Up] au verso du pion) et peuvent donc être déplacés par Manhandling. Les autres Canons ne peuvent pas être déplacés au cours d'un scénario ASL parce qu'ils doivent être attelés pour bouger (comme indiqué par la mention « Limbered » au verso du pion). Seuls les Canons représentant de petites cibles ainsi que les Canons AT/INF non classés comme grandes cibles peuvent occuper un hexagone de bâtiment.



11.2.7 Véhicules [Vehicles]

Tous les véhicules (7.0) sont représentés par des pions 5/8". Le Starter Kit#3 contient deux types de Armored Fighting Vehicles (AFV) [blindés]. Un Armored Car [voiture blindée] est reconnaissable par un fond blanc circulaire sous son quota de MP. Les véhicules Fully Tracked [entièrement chenillés] (par exemple les tanks, tankettes, canons d'assaut, etc.) sont reconnaissables par l'ovale blanc sous leur quota de MP. « Le recto d'un pion de véhicule indiquera également son type de Main Armament [armement principal] (MA), sa pression au sol, sa taille en tant que cible, sa ROF (s'il y en a une), ses Armor Factors [facteurs de blindage] (AF), ainsi que ses mitrailleuses de véhicule.

1.3 Fiches de scénario

Chaque partie commence par la lecture de la fiche du scénario, celle-ci donne les informations nécessaires pour jouer une bataille ; la configuration des cartes, les unités et leur armement (avec leur nombre indiqué sous chaque représentation), l'endroit où les unités doivent se placer et/ou l'endroit où elles entrent en jeu, le nombre de tours de jeu, les conditions de victoire, les informations historiques et toutes les Règles Spéciales de Scénario (SSR) [Scenario Special Rules] requises pour jouer le scénario. Noter que quand une carte spécifique est citée par rapport à des conditions de victoire ou comme seule carte sur laquelle une unité peut se placer, les hexagones partiels de cette carte joints avec ceux d'une autre carte ne sont pas concernés par ces conditions de victoire ou de placement.

1.4 Dés

Dans le jeu, un dé à six faces blanc et un dé à six faces coloré sont utilisés. Si un DR est demandé, deux dés sont lancés. Si c'est un dr qui est demandé, un seul dé est alors lancé. Le dé coloré est aussi utilisé pour déterminer la ROF, le Backblast, l'impact sur un véhicule et le désembourbage.

2.0. Définitions

AP# : *APCR Facteur d'épuisement APCR (munition anti-char rigide composite)* [(Armor Piercing Composite Rigid) depletion number].

AAMG : *mitrailleuse anti-aérienne* [Anti-Aircraft Machine Gun] ; nécessite d'être CE pour l'utiliser, portée de 8 hexagones.

AC : *Voiture blindée* [Armored Car] ; reconnaissable par un cercle blanc sous le quota de MP.

Cible Acquis [Acquired Target] : Un DRM de To Hit de -1 ou -2 bénéficiant à un MA de véhicule, Canon ou un Mortier tirant à nouveau sur une même cible. Une cible de type Infanterie (ITT) ou Véhicule (VTT) utilise un marqueur d'Acquisition 1/2" et le Area Target Type utilise un marqueur d'Acquisition 5/8". (6.10 & 6.11)

AF : *Facteur de blindage* [Armor Factor]. (7.1)

AFPh : *Phase de tir d'exploitation* [Advancing Fire Phase]. (3.5)

AFV : *Blindé* [Armored Fighting Vehicle] ; tout véhicule ayant un facteur de blindage.

Air Burst Déflagration aérienne : Un tir de Mortier contre une unité d'Infanterie ou un équipage CE située dans un bois est modifié d'un TEM de -1 (au lieu d'un +1). (1.1.1)

Ambush Embuscade : Condition pouvant intervenir lors d'un Close Combat et pouvant modifier celui-ci. (3.8)

AP : *Munition Anti-char* [Armor Piercing] (6.2). L'AP peut être utilisé sur la VTT ou sur l'ITT (avec une efficacité réduite) mais ne peut pas être utilisé sur l'ATT.

Aph : *Phase de progression* [Advance Phase] (3.7)

Area Fire Tir de zone : La puissance de feu des unités (hors Artillerie)attaquantes est divisée par deux pour chaque application de l'Area Fire (3.2.2, 3.2.3, 3.3.5, 3.5 et 4.1).

Area Target Type Type Tir de Zone [ATT] : Un des trois types de cible utilisés par les Canons (parfois) et les Mortiers (toujours). Doit être utilisé lorsque l'Artillerie tire de la Smoke, ne peut être utilisé par une LATW ou lorsqu'une AP est tirée. (3.2.4)

Aspect : Localisation d'un coup au but sur véhicule, sur la tourelle, sur la caisse, par l'avant ou par l'arrière. (3.2.4, 7.1)

Artillerie [Ordnance] : Tout Canon ou SW (Mortier ou LATW) ou MA de véhicule devant d'abord réussir un TH avant de pouvoir résoudre les effets de son attaque sur l'ITT (6.0) contre de l'infanterie ou avant de pouvoir résoudre le processus de To Kill contre un véhicule (7.9).

Assault Fire Tir d'Assaut : Attaque utilisable durant l'AFPh par un MMC dont la puissance de feu est soulignée (3.3).

ATR : *Fusil Anti-Tank* [Anti-Tank Rifle] (4.4.4).

ATTAQUANT : Le joueur dont c'est le tour.

Autoralliement [Self Rally] : La capacité qu'a une unité de se rallier elle-même sans la présence d'un leader Good Order ; pour montrer qu'une unité a cette capacité, la valeur de moral inscrite sur la face du pion représentant l'unité démoralisée est encadrée (3.1).

B# [Breakdown Number] : Facteur de Panne d'une Arme ou d'un MA de véhicule (l'Arme et le MA est réparable) (4.0/6.12).

Backblast Retour de flamme : la conséquence d'un tir de LATW à partir d'un bâtiment (4.4.3).

Baisse de Qualité [Unit Substitution] : désigne le remplacement d'une unité par une unité de qualité inférieure pour simuler l'usure au combat (ex. une unité d'élite devient une unité de première ligne). Cela arrive en général après un test de moral raté d'une marge supérieure à l'ELR (5.1)

BAZ : *Bazooka*, arme anti-char légère (LATW) américaine (4.4.1).

BMG : *Mitrailleuse de caisse* [Bow Machine Gun] ; portée de 8 hexagones.

Bog enlèvement : l'immobilisation temporaire d'un véhicule en raison de l'échec d'un Bog Check [vérification d'enlèvement] causé par des conditions climatiques ou des contraintes de terrain (7.6).

Bounding Fire Tir "bounding" : Le tir d'un véhicule dans l'AFPh après s'être déplacé dans un nouvel hexagone pendant la MPh (3.3.2.2).

Bounding First Fire Tir "bounding" en mouvement : Le tir d'un véhicule pendant sa propre MPh avant ou après avoir bougé. (3.3.2.2).

BU : *Équipage protégé* [Buttoned Up] (7.7).

CA [Covered Arc] : Arc de Tir, la direction vers laquelle un Canon fait face, indiqué par la représentation de son fût sur le pion (3.2.4).

CC : *Combat Rapproché* [Close Combat] (3.8).

CCPh : *Phase de combat rapproché* [Close Combat Phase] (3.8).

CCT : *Table de Combat Rapproché* [Close Combat Table]

CCV : *Valeur en Combat Rapproché* [Close Combat Value]

CE : *Équipage exposé* [Cew Exposed] (7.7).

Centre d'hexagone : Le point blanc central de chaque hexagone qui sert à déterminer l'existence de la LOS (1.1).

Cible Acquis [Acquired Target] : Un DRM de To Hit de -1 ou -2 bénéficiant à MA de véhicule, un Canon ou un Mortier tirant à nouveau sur une même cible. Les Infantry et Vehicle Target Type utilise un marqueur d'Acquisition 1/2" et le Area Target Type utilise un marqueur d'Acquisition 5/8". (6.10 & 6.11)

CH : *Coup Critique* [Critical Hit]. (6.1)

Close Combat Reaction Fire Tir de Réaction en Combat Rapproché : encore appelé CC Reaction Fire [Tir de Réaction CC]. Forme de Defensive First Fire permis à l'infanterie située dans le même hexagone qu'un AFV ennemi (3.3.4).

CMG : *Mitrailleuse de Tourelle* [Coaxial Machine Gun] ; portée 12 hexagones.

COT : *coût du Terrain* [Cost of terrain] ; le coût en MF/MP pour entrer dans un hex de terrain particulier. Le coût d'entrée d'un hex peut être finalement supérieur au COT (par ex. quand une unité traverse une Crest Line vers un hex plus élevé).

Contrôle : Un MMC d'infanterie Good Order prend le contrôle de l'hex ou du bâtiment qu'il occupe en l'absence de toute unité ennemie dans cet hex ou ce bâtiment. Cette condition est souvent requise pour déterminer le camp qui remporte la victoire. Tous les hexagones d'un bâtiment n'ont pas besoin d'être occupés par une unité pour contrôler le bâtiment s'il n'y pas d'unité ennemie au moment où une unité amie y entre. Un AFV contrôle l'hexagone qu'il occupe actuellement si aucune unité ennemie Good order n'est présente ; le contrôle est automatiquement remis à son état précédent dès que l'AFV quitte la localisation.

Cowering Panique : décalage d'une colonne (deux dans le cas d'unités inexpérimentées) vers la gauche sur l'IFT lorsqu'un MMC effectue un tir sans la direction d'un leader et que le DR original est un double. Représente la difficulté pour les troupes de tirer en permanence de façon optimale lors d'un combat. Ne s'applique pas à l'Artillerie, à l'IFE (3.2.2) ou au tir de véhicule.

Crest Line Ligne de Crête : est formée de l'ensemble des hexagones dans lesquels deux élévations différentes d'un niveau entier se rencontrent, comme en wH9.

Crew Équipage : désigne les servant de pièces représentés par un pion avec deux hommes agenouillés.

CX : Épuisement [Counter Exhausted] Statut d'une unité qui déclare un Double Time (3.3) ou utilise l'ensemble de ses MF au cours de l'APh (3.7).

DC : Charges de démolition [Demolition Charges] (4.3).

DÉFENSEUR : Le joueur dont ce n'est pas le tour.

DFPh : Phase de tir défensif [Defensive Fire Phase] (3.4).

Defensive First Fire Tir défensif initial : Tir initial contre des unités en mouvement pendant la MPh (3.3.3).

Démoralisé [broken].

Direct Hit coup direct : résultat KIA/K# sur l'IFT, donné par un DR Final (avant l'application du Gunshield DRM) suite à un tir d'Artillerie contre un Canon (6.7).

DM : Moral désespéré [Desperation Morale] (DRM +4 pour les tentatives de Ralliement) (3.1, 3.2.1 & 3.6).

dr : Jet d'un seul dé (1.4).

DR : Jet de deux dés (1.4).

drm/DRM : Modificateur sur le jet d'un ou de deux dés ; ajustement mathématique, positif ou négatif, appliqué respectivement au résultat du jet d'un ou deux dés.

Depletion Number Facteur de disponibilité de munitions : Nombre au dos d'un pion d'Artillerie ou de véhicule représentant la disponibilité d'une Munition Spéciale (6.2).

Double Time Pas de charge : Une unité d'Infanterie utiliser 2 MF de plus pendant sa MPh en devenant CX (3.3).

Emplacement : Un Canon qui n'a pas été placé sur une route pavée lors du set-up et qui n'a pas été déplacé bénéficie d'un +2 TEM d'Emplacement. (6.3).

Equivalence de squad [Squad Equivalent] : Deux HS ou Crewssont équivalents à un squad en terme de taille (1.2.2). Un Crew servant un Canon est équivalent à un Squad.

FFMO : Tir défensif initial contre une unité en mouvement en terrain découvert [First Fire Movement in Open Ground] ; un DRM de -1 est appliqué aux tirs défensifs contre des unités d'infanterie se déplaçant en terrain découvert ; ne s'applique pas s'il y a des Hindrances le long de la LOS (3.3.1).

FFNAM : Tir défensif initial contre une unité n'utilisant pas le mouvement d'assaut [First Fire Non Assault Movement] ; un DRM -1 est appliqué aux tirs défensifs contre des unités se déplaçant sans utiliser le mouvement d'Assaut (3.3.1).

FG : Groupe de tir [Firegroup] : deux unités adjacentes ou plus et/ou des MG/ATR combinant leur puissance de feu pour porter une attaque (3.2). Les canons ne peuvent pas y être incorporés. Les MG/IFE des véhicules ne peuvent pas être incorporés avec les autres unités.

FP [Firepower] : La puissance de feu avec laquelle une unité (ou un FG) porte une attaque (1.2.2). L'artillerie ne peut pas se combiner. Les MG ou l'IFE d'un véhicule ne peuvent pas se combiner avec d'autres unités.

FPF : Tir final de protection [Final Protective Fire] (3.3.3).

FP Résiduelle [Residual FP] : Puissance de feu laissée dans un hex à la suite d'un Defensive First Fire. (3.3.1).

FT : Lance-flammes [Flamethrower] (4.2).

Fully Tracked Entièrement chenillé : un véhicule qui est identifié par un ovale blanc sous son facteur de MP.

Good Order En bon ordre : Se dit d'une unité d'Infanterie qui n'est ni démoralisée ni sous un marqueur « Melee ». Un véhicule qui n'est ni Shocked (choqué) (ce qui inclut UK) ni Stunned (Secoué).

Ground Pressure Pression au sol : Un DRM pour les Bog Checks (7.6).

Canon : N'importe quelle arme non véhiculaire représentée par un pion 5/8" (1.2.6 & 6.0).

Gunshield Bouclier de canon : Protection (habituellement +2 DRM sur l'IFT) dont parfois les Crew maniant un Canon AT ou INF peuvent bénéficier (6.6).

H : représenté sur un pion, il signifie HEAT.

HEAT : Munition Anti-char Hautement Explosive [High Explosive Anti-Tank] Utilisée par les BAZ, PSK et PF et en tant que Munition Spéciale par certains Canons (4.4 and 6.2).

HE : Munition Hautement Explosive [High Explosive] (6.2) ; munition standard pour l'Artillerie lorsqu'elle utilise l'ITT ou l'ATT. Peut être utilisé sur la VTT avec sa propre table To Kill (TK) [table de destruction].

Mouvement Hasardeux [Hazardous Movement] : Type de mouvement utilisé par les unités déplaçant un Canon (6.5)

Avantage d'Elevation [Height Advantage] : TEM de protection s'appliquant aux unités situées à une élévation supérieure (1.1.1).

HIP : Placement Initial Caché pour les Canons (6.4).

Hex Grain : toute ligne d'hexagones contigus à travers lesquels peut être tirée une LOS droite, traversant chaque hexagone de la ligne en son point blanc central (1.1).

Hexside : L'un des six côtés d'un hexagone. Chaque Hexside forme également deux sommets (1.1).

Hindrance Gêne visuelle : Certains terrains (Orchard, Champ de céréales, Broussailles) ainsi que les véhicules qui ne sont pas Motion et la Smoke ne sont pas suffisamment denses pour bloquer complètement la LOS. Ils représentent des Hindrances et chacun d'entre eux affecte une LOS tracée sur un seul niveau à travers eux (mais pas dans) et sans la bloquer complètement. Chaque hexagone d'Hindrance ajoute un +1 DRM à chaque DR sur l'IFT ou DR de To Hit tracés sur un même niveau à travers eux (3.2).

Hit Coup au But : L'Artillerie doit assurer un Hit (via le processus de To Hit ; 3.2.4) avant de résoudre une attaque via l'IFT ou les tables de To Kill.

HS : Demi-squad [Half-squad]

IFT : Table de tirs d'infanterie [Infantry Fire Table].

Immobilized Immobilisé : Un véhicule qui en raison de l'effet du combat (ce qui inclut les résultats Shock ou Stun), de l'effet du Bog ou de la fiabilité mécanique ne peut pas changer d'hexagone, changer son VCA ou démarrer.

Inexpérimenté Inexperienced : Les MMC Green [bleus] non empilés avec un leader Good Order et les MMC Conscrits sont pénalisés pour leur inexpérience : 3 MF, B# ou X# diminués de 1, Cowering de deux colonnes, drm de +1 à l'Ambush (5.4).

Infanterie [Infantry] : Désigne tous les SMC et MMC.

Infantry Target Type Type Cible Infanterie [ITT] : L'un des trois types généraux de cible utilisés par l'artillerie. Ne peut être utilisé par les Mortiers ou les LATW. Les munitions HE et AP peuvent être utilisées (3.2.4).

Inhérent : Certains terrains (Orchard) et marqueurs placés dans un hex (comme la smoke) signalent que la totalité de l'hexagone, y compris ses hexsides, partage les caractéristiques de ce terrain. Une LOS qui traverse cet hex (ou simplement est tracée le long d'un Hexside) est affectée par la nature inhérente de ce terrain (3.2.1).

IPC [Inherent Portage Capacity] : Capacité de transport de l'infanterie (4.0).

Interdiction : un NMC subi par une unité qui dérouté dans de l'Open Ground sans effectuer de Low Crawl, à la condition d'être dans la LOS d'un ennemi à portée normale, dès lors que le DRM de FFMO pourrait théoriquement s'appliquer (3.6).

LATW Arme Anti-char Légère [Light Anti-Tank Weapon] ; un type de SW Artillerie qui utilise sa propre table de To Hit (4.4)

Leader Chef

Limites d'empilements : Chaque camp peut empiler jusqu'à trois squads (ou équivalent) et 4 leaders au maximum par hex (3.3). Chaque camp peut également avoir jusqu'à un véhicule par hexagone.

LLMC : Test de moral suite à la perte d'un leader [Leader Loss Morale Check] ; Un MC supplémentaire est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lors de l'élimination de ce dernier (3.2.3).

LLTC : Test de fixation suite à la perte d'un leader [Leader Loss Task Check] ; un TC est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lorsque ce dernier devient démoralisé [broken] (3.2.3).

Location Emplacements : Désigne un emplacement dans un Hex. Plusieurs emplacements peuvent exister dans un même hex (par exemple dans un hex de route forestière une unité peut être considérée dans la Location de bois ou la Location de route).

LOS : Ligne de vue [Line of Sight] (3.2.1).

Low Crawl Ramper : Une dérouté d'un hex en Open Ground durant la RtPh effectuée afin d'éviter une Interdiction (3.6).

M# [Manhandling Number] : Facteur de mise en mouvement ; un DR effectué quand on tente de déplacer un Canon (6.5)

MA Armement principal [Main Armement] : armement principal d'un véhicule (7.2). Assimilé à de l'artillerie sauf s'il s'agit de MG ou d'IFE tirant sur l'IFT.

Mandatory Fire Group FG Obligatoire : unités et MG dans un même hex qui désirent tirer sur la même cible (ou sur la même pile en mouvement, à l'occasion d'une même dépense de MF) doivent former un seul FG et n'ont pas le droit de tirer séparément (3.2.2). L'artillerie ne peut jamais se combiner. Les MG ou l'IFE d'un véhicule doivent se combiner pour tirer sur une même cible.

Mêlée [Melee] : État dans lequel sont deux unités ennemies dans le même hexagone après avoir survécu au Close Combat (3.8).

MF : *Facteur de mouvement* [Movement factor] : une mesure de la capacité de mouvement de l'infanterie (3.3).
MG : Mitrailleuse [Machine Gun] : un type d'arme de soutien (SW), généralement définie comme légère (LMG), moyenne (MMG) ou lourde (HMG) (4.1). Les véhicules peuvent aussi être équipés de MG.

Mired Embourbé : une forme plus grave de Bog (7.6).

MMC [Multi-Man Counter] : Pion représentant Plusieurs Hommes (1.2.2); squad, half-squad, ou Crew d'Infanterie.

Mobile : véhicules good order ni embourbé [bogged] ni immobilisé [immobilized].

Mortiers [Mortars] : Une arme d'Artillerie effectuant un tir indirect devant utiliser l'Area Target Type. Les Mortiers légers (60 mm ou moins) sont des SW et peuvent être maniés par l'Infanterie alors que les autres Mortiers sont considérés comme des Canons et doivent être servis par des Crews d'Infanterie afin de ne pas subir de pénalité. (4.5/6.9).

Motion Fire *Tir en mouvement* : Tir d'un véhicule en mouvement. La puissance des MG et de l'IFE d'un véhicule est divisée par deux tant qu'il est Motion. En outre, certaines pénalités de TH peuvent s'appliquer (3.3.2.2).

Motion Status *Statut Motion* : Un véhicule qui a démarré depuis la dernière fois qu'il s'est arrêté.

Motion Status Attempt *Tentative de Statut Motion* : La tentative d'un véhicule de gagner le Statut Motion ou de changer son VCA (3.3.2.1) lors de la MPh du joueur adverse.

Moving Target *Cible en mouvement* : Un véhicule ou une épave qui s'est déplacé lors de ce tour de joueur ou qui est Motion ou qui a démarré sa MPh Motion.

MP : *Point de mouvement* [Movement Point] : la mesure des capacités de mouvement des véhicules (3.3.2).

Mouvement d'Assaut [Assault Movement] : Type de mouvement utilisé par l'Infanterie (3.3).

MPh : *Phase de Mouvement* [Movement Phase] (3.3)

NMC : *Test de moral sans modificateur* [Normal Morale Check] : test nécessitant un jet de deux dés dont le résultat devra être inférieur ou égal au moral de l'unité attaquée pour éviter sa démoralisation. Le modificateur de leadership peut s'appliquer (3.2.3).

NT [Non-Turreted Weapon] : Arme qui n'est pas installée en tourelle; inclus tous les Canons exceptés ceux avec une monture 360 degrés (3.2.4). Inclus aussi les MA des véhicules sans tourelle.

Near Miss *Coup à effet partiel* : Un quelconque coup porté contre un Canon ne donnant pas un résultat KIA/K avant modification due au Gunshield (6.7).

Non-Qualified Use *Utilisation non-Qualifiée* : Utilisation d'un Canon par des unités autres que Crew (1.2.6); Ajoute un DRM de +2 au TH et abaisse le B# de 2 (6.12).

Non-Stopped *Non stoppé* : Pendant la MPh, un véhicule qui n'a pas dépensé de MP pour s'arrêter depuis son dernier MP de démarrage (3.3.2).

Open ground [Terrain dégagé].

PAATC : *Test avant avance/attaque contre AFV* [Pre-AFV Advance/Attack Task Check] (3.7).

Panne Malfunction : L'arme est momentanément inutilisable (à court de munition, enrayée, etc.) et peut être réparée. Cf. B#.

PBF : *Tir à bout portant* [Point Blank Fire] : tir sur une unité adjacente. La puissance de feu de l'attaquant est doublée (3.2.2).

PF : Panzerfaust (4.4.2).

PIN cloué au sol : Etat d'immobilisation dans lequel se trouve une unité lorsqu'elle réussit un MC avec le résultat modifié du DR immédiatement inférieur à l'échec, ou lorsqu'elle échoue lors d'un PTC.

PFP : *Phase de tir de préparation* [Prep Fire Phase] (3.2.2).

PP : *Points de portage* [Portage Points] : Ils représentent la difficulté de transporter une arme, et sont comparés à l'IPC des unités (4.0).

PIAT : *Projecteur d'infanterie antichar* [Projector Infantry Anti Tank] (4.4.5)

PSK : *Panzerschreck*, une arme anti-char légère (LATW) allemande (4.4.1).

PTC : *Test de fixation* [PIN Task Check] (3.2.3).

Portée : Elle est dite Normale lorsque la cible est à une distance égale ou inférieure à la portée indiquée sur le pion de l'unité et Longue lorsque la cible est située à une distance strictement supérieure à la portée Normale et inférieure ou égale au double de celle-ci.

Progression [Advance] : Mouvement d'un seul hexagone effectué lors de l'Advance Phase (3.7).

PTO : *Théâtre des opérations pacifique* [Pacific Theatre of Operations]

QSU : *Canon à déploiement rapide* [Quick Set-Up Gun] Ce type de Canon peut être déplacé durant le jeu via le processus de Manhandling (6.5).

Recall *Rappel* : Le fait qu'un AFV qui doit quitter le terrain par un bord de carte ami aussi vite que possible (7.10). Cela peut être causé par un STUN, un deuxième Stun (un seul Stun si le véhicule est IMT) ou alors en cassant définitivement son MA.

Récupération [Recovery] : Tentative de récupération par une unité d'une SW abandonnée (non possédée) dans sa propre Location.

Réduction [Casualty Reduction] : Résultat d'un combat qui réduit un squad en demi-squad (HS), élimine un demi-squad ou un Crew et blesse un SMC (3.2.3).

ROF : *Cadence de tir* [Rate of Fire] : une MG, un Mortier, un Canon ou un MA de véhicule peut être capable d'attaquer plus d'une fois pendant le même tour grâce à son facteur de ROF, représenté par un chiffre encadré sur son pion (1.2.4.1).

RPh : *Phase de ralliement* [Rally Phase] (3.1).

RtPh : *Phase de dérouté* [Rout Phase] (3.6).

Shock *Choc* : Un des résultats possibles d'une tentative de To Kill (7.10).

Smoke *Fumigène* : Grenades fumigènes (pion « 1/2 » ; (3.3)) placées par un Squad d'Infanterie ou obus fumigènes (pion « 5/8 » (6.2)) tiré par un Canon ou dispersés par un AFV, qui offrent ainsi une couverture protectrice (1.2.5).

Smoke Exponent *Facteur de capacité fumigène* : Le chiffre placé en exposant au-dessus de la puissance de feu d'une unité, indiquant la capacité d'une unité à placer des grenades fumigènes (3.3.1).

Squad *Groupe de combat*

SSR : *Règle Spéciale du Scénario* [Scenario Special Rule] (1.3).

Stacking limits : *limite d'empilement*. Infanterie (3.3), véhicule (?.?)

Stun Secoué : L'état d'un véhicule qui subit l'échec à un MC ou un DR TK Final d'une MG égal au nombre TK Final (7.10).

STUN SECOUÉ : L'état d'un véhicule qui subit un KIA, un K ou un second résultat Stun ou qui obtient un 12 sur un MC (7.10) résulte également en un Recall.

Subsequent First Fire *Tir initial subséquent* [SFF] : Tir supplémentaire après le Defensive First Fire, mais effectué en tant qu'Area Fire (3.3.3).

SW : *Arme de soutien* : Support Weapon (4.0).

TEM : *Modificateur de aux Effets du Terrain* [Terrain Effects Modifier], un DRM d'IFT ou de To Hit causé par le terrain dans lequel se trouve l'unité attaquée (3.2).

Taille de Cible [Target Size] : La taille d'un Canon est indiquée par la couleur de son M# (6.7). La taille d'un véhicule est indiquée par la couleur sur ses différents Armor Factors (7.3).

TH : « pour toucher » [To Hit] : une arme régie par les règles d'Artillerie doit parvenir à toucher sa cible (via le processus de TH), avant de résoudre une attaque contre elle sur l'IFT ou les tables de TK (3.2.4).

Tir Intensif [Intensive Fire] : Après avoir perdu sa ROF, un Canon peut effectuer une ultime attaque (3.2.4); le Tir Intensif ajoute un DRM de +2 au To Hit et abaisse le B# de 2 (6.12).

TK : *Destruction* [To Kill] : Une fois qu'un coup au but a été obtenu sur la Vehiculat Target Type (VTT), le nombre TK est utilisé pour déterminer l'effet sur le véhicule (7.9).

Tour de Joueur : [Player Turn] : les huit phases consécutives qui constituent la moitié d'un tour de jeu, et pendant lequel l'ATTAQUANT peut bouger ses troupes.

TPBF : *Tir à bout portant triple* [Triple Point Blank Fire] : Le tir sur une cible située dans l'hexagone du tireur ; la FP totale est le triple de la puissance de feu normale (3.2.2.1).

Turret Covered Arc *Arc de tir de tourelle* [TCA] : Situé soit à l'avant du véhicule, soit dans la direction du pion de tourelle s'il est différent de l'avant du véhicule.

Unité Ennemie Connue [Known Enemy Unit] : Toute unité ennemie vers laquelle une unité amie possède une LOS.

Vehicule *Véhicule* : Un véhicule motorisé qui dépense des MP et qui est représenté par un pion 5/8".

Vehicule Covered Arc *Arc de tir de véhicule* [VCA] : Situé à l'avant du véhicule.

Vehicule Target Type *Type cible véhicule* [VTT] : Un des trois types de cible utilisés par l'Artillerie. Indisponible aux Mortiers et à quelques LATW. Tous les types de munition hors la Smoke/WP sont autorisées (3.2.4).

Arme : [Weapon] Désigne soit une SW (1.2.4), soit un Canon (1.2.6), soit le MA d'un véhicule (7.2) ou une MG (7.8).

WP *Fumigène au Phosphore* [White Phosphorous] : désigne un type de Smoke, limité à certaines armes et nationalités, dont la couverture est diminuée (1.2.6) et qui inflige un NMC lorsqu'il touche (6.2).

Wounded *Blessé* : Un SMC peut-être blessé au cours du combat.

Wreck *Épave* : Un véhicule détruit est retourné sur sa face d'épave.

X# : Facteur de destruction d'un FT, DC, BAZ ou PSK (l'arme n'est pas réparable) (4.0).

3. Séquence de jeu

Il y a huit phases distinctes dans chaque tour de joueur. Elles se déroulent dans l'ordre suivant : Phase de ralliement, phase de tir d'appui, phase de mouvement, phase de tir défensif, phase de tir d'exploitation, phase de déroute, phase de progression, phase de combat rapproché. Un Tour entier est terminé lorsque les deux joueurs ont été effectivement à tour de rôle l'ensemble des phases en tant qu'ATTAQUANT.

3.1 Rally Phase (RPh) Phase de ralliement :

Pendant la RPh, les deux joueurs essaient de rallier leurs unités démoralisées [broken] éligibles, de réparer leurs équipements ayant subi une Panne, ou de transférer leurs équipements à une autre unité située dans la même Location. Mis à part les leaders effectuant un ralliement (pour eux-mêmes et d'autres unités), chaque unité ne peut entreprendre qu'une seule action par RPh. Ces actions doivent être réalisées dans l'ordre suivant :

a) L'ATTAQUANT lance le(s) dé(s) pour l'**arrivée éventuelle de renforts** (SSR) et prépare, hors de la carte, l'arrivée de toutes les unités qui doivent entrer pendant ce tour de joueur.

b) les unités Good Order peuvent essayer de **recupérer dans le même hex une SW** abandonnée en effectuant un dr inférieur à 6 (+1 dr si l'unité est CX Épuisée) (l'ATTAQUANT en premier).

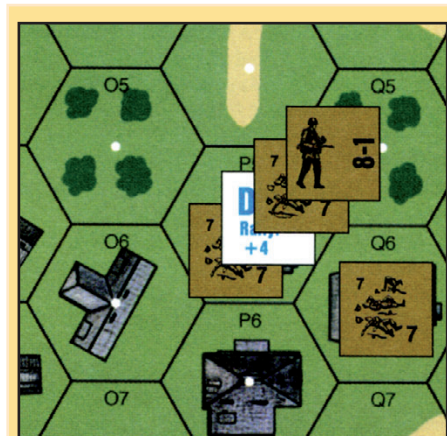


Illustration avant un quelconque résultat

Exemple de Rally Phase Russe :

Le 5-2-7 démoralisé en Q6 tente un Auto-ralliement. Il doit ajouter un +1 à sa tentative car il s'agit d'un Auto-ralliement, mais il peut aussitôt soustraire 1 car il est dans un hex de bâtiment. Le résultat du DR est 7, avec les modificateurs s'annulant mutuellement, le 5-2-7 est rallié et retourné sur sa face non démoralisée. Ensuite, le Leader tente de rallier les deux squads démoralisés. Le 5-2-7 démoralisé doit ajouter un +4 au DR parce qu'il est sous un marqueur « DM ». Le -1 du Leader s'applique, ainsi que le -1 dû au fait que le 5-2-7 est dans un hex de bâtiment. Le 4-4-7 démoralisé n'est pas sous un marqueur « DM » et n'a donc pas à ajouter +4. Les DRM totaux sont au final de +2 pour le 5-2-7 et -2 pour le 4-4-7. Le DR pour le 5-2-7 est 6, après modification par le +2 DRM, cela fait 8. Comme c'est un résultat strictement supérieur au moral côté démoralisé qui est de 7 pour le 5-2-7, ce squad n'est pas rallié. Le DR obtenu pour le 4-4-7 est 9, modifié par le -2 DRM cela donne 7, ce qui est inférieur ou égal au moral à l'état démoralisé de 7, le squad est donc rallié et retourné sur sa face non démoralisée.

c) **Réparation d'arme** [Weapon] en Panne : une unité Good Order possédant une Arme en Panne de sa propre nationalité (c.-à-d. de la même couleur) peut essayer de la réparer l'Arme en faisant un dr inférieur ou égal au nombre inscrit sur l'envers du pion (ATTAQUANT en premier). Un dr de 6 élimine l'Arme de façon permanente. Un véhicule Good Order peut tenter de réparer chaque MA et MG ; à dr de 1 répare l'arme désignée et un dr de 6 élimine de façon permanente cette même arme.

d) **Transfert d'arme** : Les piles de pions peuvent être réarrangées librement pour modifier la possession de toutes les Armes entre plusieurs unités Good Order dans un même hex (l'ATTAQUANT en premier).

e) **Autoralliement** [Self Rally] : Les deux camps peuvent tenter d'Autorallier (ATTAQUANT en premier) les unités qui en ont la capacité (ces unités ont sur leur face démoralisée, un chiffre indiquant leur valeur de moral encadrée par un rectangle noir ; par ex. les leaders ou crews). L'ATTAQUANT et lui seul peut tenter d'Autorallier un seul autre MMC qui n'a pas normalement la possibilité de s'Autorallier (c.-à-d. qui ne peut pas se rallier sans leader). Un leader essayant de s'Autorallier ne peut pas s'appliquer à lui-même son modificateur de leadership, de plus toute unité qui tente de s'Autorallier souffre d'un DRM de +1.

f) **Ralliement des unités** : les deux camps (ATTAQUANT en premier) peuvent essayer de rallier leurs unités démoralisées empilées avec un leader Good Order. Afin d'être ralliée, une unité doit effectuer un DR inférieur ou égal au moral indiqué sur sa face démoralisée. Il y a un DRM de +4 si l'unité est en *Moral Désespéré* [desperation morale] (marqueur « DM » placé sur elle) ; un DRM de P 1 s'applique si l'unité est dans un bois ou un bâtiment ainsi qu'un DRM égal au DRM de leadership du leader essayant de rallier l'unité démoralisée. Si le seul leader présent dans une pile d'unités démoralisées est lui-

même démoralisé, il doit impérativement d'abord s'autorallier avant d'essayer de rallier les autres unités. Il n'y a pas de pénalité si une unité rate un test de ralliement, sauf si le résultat obtenu aux dés est un 12 de base : dans ce cas, l'unité souffre d'une Réduction (Casualty Reduction). Aucune unité ne peut tenter un ralliement plus d'une fois par tour de joueur. Cependant, un leader Good Order peut tenter de rallier toutes les unités démoralisées qui sont empilées avec lui.

g) **Vehicule shock** : Jeter un dr pour Shock/Unconfirmed Kill (UK) et récupération d'AFV. Retirer, retourner le marqueur ou éliminer le véhicule selon le résultat.

h) **Retrait des pions marqueurs** : tous les pions « DM » sont retirés à la fin de la RPh, à moins que l'unité DM soit adjacente à une Unité Ennemie Connue. Une unité démoralisée peut choisir de garder son pion « DM », à moins qu'elle ne soit située dans un bois ou dans un bâtiment.

3.2 Prep Fire Phase Phase de tir d'appui (PFPh) et attaques par tir

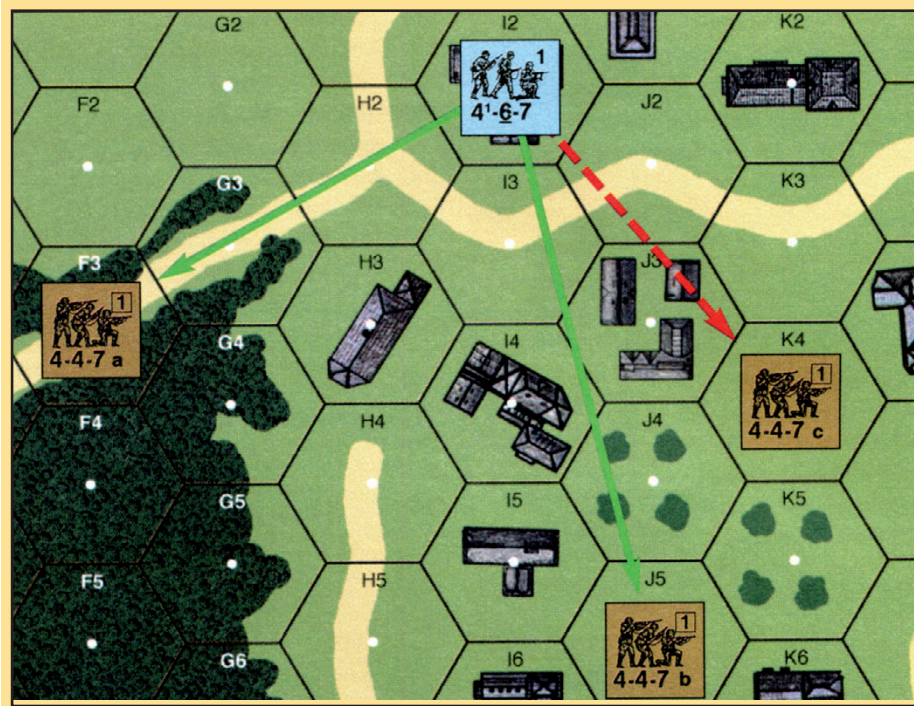
Les attaques par tir constituent le principal processus par lequel une unité attaque des unités ennemies. Aucune unité ne peut tirer à pleine puissance plus d'une fois par tour de joueur, sauf les Armes qui conservent leur ROF. Sinon un joueur peut faire tirer autant d'unités qu'il le souhaite au cours de n'importe quelle phase durant laquelle le tir est autorisé. Les attaques par tir affectent généralement toutes les unités d'infanterie situées dans l'hex cible, sauf pendant la MPH durant laquelle une attaque de Defensive First Fire, *Tir Défensif Initial*, n'affecte que les unités qui se déplacent.

3.2.1 Ligne de vue (LOS)

Une unité peut tirer sur un ennemi uniquement si elle possède une ligne de vue (LOS) sur lui. Les unités au même niveau peuvent tracer une LOS

Exemple de LOS :

Le 4-6-7 peut voir le 4-4-7a en F3, car un fil tendu du point central de I2 jusqu'au point central de F3 ne touche aucune représentation de bois (cette ligne « suit la route »), et il peut voir le 4-4-7b en J5 avec une Hindrance de +1 à cause du verger en J4 ; il ne peut pas voir le 4-4-7c en K4, à cause du bâtiment en J3.



entre elles sauf en présence d'obstacles bloquant la LOS. Cela peut se vérifier en tendant un fil entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex de la cible, mais cela ne s'applique pas aux unités situées hors carte. Si le fil ne coupe aucun obstacle à la LOS (le dessin d'un bâtiment, d'un bois, ou d'une colline par exemple) c.-à-d. que l'obstacle n'est pas visible des deux cotés du fil P il existe alors une LOS entre les deux hexes. De façon similaire, si le fil ne traverse pas une Hindrance de LOS (par exemple un champ en saison) ou une hex contenant un obstacle inhérent (un Orchard ou un Smoke par exemple), la LOS n'est pas gênée. Le terrain dans l'hex du tireur ou dans celui de la cible ne bloque pas la LOS (bien qu'un Smoke dans l'hex du tireur ou de la cible puisse gêner la LOS). Une attaque peut être effectuée au travers d'unités situées entre les deux hexes sans les affecter. Aucun joueur n'est autorisé à vérifier une LOS avant que l'attaque concernée n'ait été déclarée. Si la vérification d'une LOS indique qu'un obstacle à la LOS empêche le tir, l'attaque n'est pas résolue, mais l'unité qui a déclaré l'attaque est considérée comme ayant tiré, incluant ainsi la Panne éventuelle d'une SW (les dés devront donc être lancés pour le vérifier). Toute combinaison de DRM de smoke et/ou d'Hindrance de LOS, supérieure ou égale à +6 bloque la LOS.

Une unité peut tracer une LOS vers un niveau situé plus bas que le sien (et vice versa) à la condition que l'unité placée au niveau le plus haut trace sa LOS à travers une Crest Line immédiatement en quittant l'hexagone qu'elle occupe et que cette LOS ne traverse jamais une autre Crest Line. Une unité sur une élévation plus importante ne peut pas voir à travers des obstacles de LOS bien qu'elle puisse voir dedans. Une unité sur une élévation peut voir au dessus d'une hindrance située à un niveau inférieur (champ de céréales, broussailles) sans être affectée par cette hindrance.

3.2.2 Ouvrir le Feu :

Pour déterminer la puissance de feu d'une unité ou d'un Groupe de feu (FG), on utilise la FP de chaque unité(s). La FP indiquée sur chaque unité peut-être modifiée dans certaines circonstances. La FP d'une unité d'infanterie/ATR/MG (inclus les MG/IFE des véhicules) qui tire est doublée pour un tir à bout portant (PBF), ce qui se produit quand une unité tire contre un hex adjacent ; la FP est triplée contre des unités dans le même hex pour un tir à bout portant dans le même hex (TPBF). Une unité d'infanterie/MG/FT, en Area Fire, peut tirer jusqu'au double de sa Portée Normale, mais à la moitié de sa FP. Les décimales d'une FP qui vient d'être divisée sont conservées et peuvent être réutilisées pour d'autres modifications, elles peuvent aussi être additionnées à la FP totale des autres unités impliquées dans la même attaque. Les modifications de FP sont cumulatives ; la FP de l'attaquant peut être à la fois doublée puis divisée par deux et peut être divisée encore plusieurs fois. Une unité ne peut pas diviser sa FP entre différentes cibles mais un squad peut choisir de tirer avec sa propre FP sur une cible et utiliser la FP d'une Arme qu'il possède contre une autre cible - il est par contre interdit de scinder la FP d'un squad et de sa SW pour tirer sur la même cible. Chaque fois qu'une attaque de MMC qui n'est pas dirigée par un leader obtient un double aux dés lors qu'un DR de résolution de tir sur l'IFT est lancé, le MMC Cover [il panique] et le tir est résolu sur la colonne de l'IFT dont la FP est immédiatement inférieure à celle qui aurait été utilisée normalement. Une unité qui Cover est marquée par un pion « Prep

Fire » ou « Final Fire » (selon le cas). Si un MMC inexpérimenté est impliqué dans ce genre d'attaque, l'attaque est décalée de deux colonnes sur la gauche au lieu d'une seule. Un décalage lors d'une attaque amenant à gauche de la colonne dont la FP est la plus faible sur l'IFT résulte en une attaque ratée. Le fait de subir un Cover n'affecte pas les attaques d'Artillerie, des véhicules, CC, DC ou les FP Résiduelles.

Deux unités ou plus peuvent se joindre pour constituer une attaque combinée. Elles forment alors un Firegroup (FG) [Groupe de tir]. Un FG peut être constitué d'unités situées dans plus d'un hex si chacune des unités participantes au même FG sont dans un même hex ou dans un hex adjacent à celui d'une autre unité qui participe au FG. Un leader seul ne peut pas constituer un maillon de cette chaîne. Les attaques d'Artillerie/FT ne peuvent pas participer à un FG. Les MG/IFE d'un véhicule ne peuvent former un FG qu'entres elles. Tous les membres du FG doivent être capables de tracer une LOS vers la cible. Un FG formé de plusieurs hexes qui découvre qu'une partie des unités de ce FG n'a pas de LOS vers la cible ignore la participation de celles-ci. La partie du FG qui a une LOS valide peut poursuivre l'attaque de la cible mais en tant que FG plus petit (si les unités sont adjacentes entres elles) ou par des attaques séparées, au choix du tireur. Si les unités d'un même hex veulent attaquer la même cible, elles doivent le faire en tant que Mandatory Fire Group [FG obligatoire], elles ne peuvent pas effectuer d'attaques séparées, excepté s'il s'agit d'attaque d'artillerie ou de FT.

Un leader peut utiliser son DRM de leadership pour modifier le DR d'IFT d'une seule unité d'infanterie (excepté FT) ou d'un seul FG attaquant par tour du joueur, à condition que toutes les unités du FG soient dans le même hex. Un DRM de leadership peut être appliqué à un FG formé sur plusieurs hexes uniquement si un leader dirigeant cette attaque est présent dans chaque hex ; le DRM de leadership à appliquer dans ces conditions est celui du leader de plus faible qualité participant à l'attaque. Un leader dirigeant un tir est considéré comme s'il attaque.

3.2.2.1 Tir à bout portant dans le même hex (TPBF)

La FP d'une unité d'infanterie/ATR/MG/IFE qui tire est triplée pour un tir à bout portant dans le même hex (TPBF), dans les rares occasions où cela peut se produire (un véhicule ennemi se déplace dans votre hex ou une unité d'infanterie avance dans un hex occupé par un véhicule ennemi qui est ou devient Motion). Les véhicules BU sont complètement protégés contre le TPBF ; mais ceux qui sont CE ne le sont pas ; le CE +2 s'applique dans ce cas. Une unité ne peut pas faire feu en dehors de son hex des lors qu'une unité ennemie s'y trouve.

3.2.1 Effets :

Les attaques par tir sont résolues en croisant la FP totale des unités attaquant avec le DR obtenu sur l'Infantry Firepower Table (IFT). L'attaquant utilise la colonne sur l'IFT située le plus à droite et dont la valeur ne dépasse pas le total de FP calculé pour l'attaque (par ex. une attaque ayant un total de 9 FP est résolue sur la colonne 8). Les FP en surplus n'ont pas d'effet. Le DR est modifié en ajoutant tous les DRM applicables comme ceux du leadership, des modificateurs de terrain (TEM), ou des Hindrances de LOS entre (mais pas dans) l'hex du tireur et celui de la cible. Le résultat est expliqué ci-dessous pour les attaques contre l'infanterie :

#KIA : Killed in Action *Élimination directe* ; au moins autant de cibles que le nombre indiqué par (#) sont éliminées (déterminées de façon aléatoire). Toutes les cibles restantes sont automatiquement démoralisées et marquées d'un pion « DM », ou souffrent d'une Réduction [Casualty Reduction] (cf. plus loin) si elles sont déjà démoralisées. Si un crew [équipage] d'un AFV CE est KIA, l'AFV et le crew sont STUNNED (7.10).

#K : Une seule unité est réduite et toutes les autres unités cibles (y compris un HS résultant d'une Réduction, mais pas un SMC Blessé [Wounded] suite à une Réduction) doivent passer un test de moral (MC) [Morale Check] en ajoutant le nombre (#) au DR de MC. On détermine de façon aléatoire laquelle des unités est réduite. La Réduction élimine un HS ou un crew, réduit un squad en un HS, et blesse [Wound] un SMC. Un SMC Wounded doit immédiatement effectuer un dr de gravité de blessure [Wound severity] ; un résultat compris entre 1 et 4 indique une blessure légère (mettre un pion « Wound » sur le SMC), et un résultat de 5 ou 6 élimine le SMC.

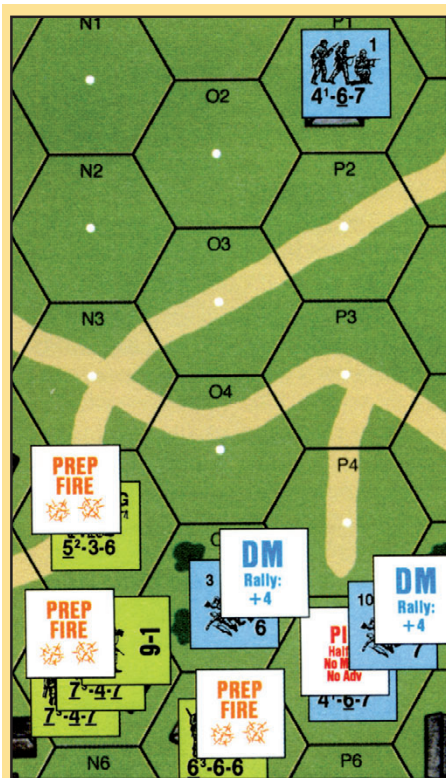
Un SMC Wounded [Blessé] voit sa capacité de mouvement réduite à 3 MF, a un IPC de 0 et ne peut pas faire de *Pas de charge* [Double Time]. S'il est à nouveau Wounded, il doit ajouter un simple + 1 drm à son dr de gravité de blessure, c'est la seule pénalité à appliquer même lorsqu'un SMC est Wounded plus d'une fois. Son niveau de moral et son DRM de leadership sont réduits de 1, c'est-à-dire qu'un leader 8-0 Wounded a un niveau de moral de 7 et un modificateur de commandement de + 1. Si un crew d'un AFV CE est K/#, l'AFV et le crew sont STUNNED (7.10).

NMC : Chaque unité ciblée doit passer un test de moral sans modificateur (Normal Morale Check) en effectuant un DR inférieur ou égal au niveau de moral de l'unité considérée. Dans le cas de plusieurs unités situées dans un même hexagone, le leader de niveau le plus élevé doit effectuer le test le premier. Les unités qui échouent sont démoralisées ; elles sont retournées et un marqueur « DM » est placé sur elles. Une unité qui fait un jet de base égal à 12 sur un MC subit une Réduction, en plus de devenir démoralisée. Une unité déjà démoralisée qui échoue à un MC subit une Réduction ; une unité déjà démoralisée qui fait un jet de base de 12 sur un MC est éliminée. Une unité non démoralisée qui échoue à un MC d'une différence supérieure à son ELR (voir 5.1) devra être remplacée par une unité démoralisée de moins bonne qualité.

Les unités démoralisées utilisent le niveau de moral imprimé sur leur côté démoralisé pour tous les MC et les tentatives de ralliement jusqu'à ce qu'elles soient ralliées et soient retournées sur leur face non démoralisée. (Les unités démoralisées ne peuvent que dérouter et attendre d'être ralliées). Un leader non-PIN et Good Order devra appliquer son DRM de commandement aux autres unités (y compris les leaders de moral inférieur) dans la Location ciblée s'il réussit lui-même son MC naturel c'est-à-dire sans s'appliquer à lui-même son DRM de commandement.

De plus, si un leader est éliminé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un NMC après avoir résolu le tir initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait à celui-ci. Il s'agit d'un Leader Loss Morale Check (LLMC).

Si un leader est démoralisé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un PTC après avoir résolu le tir initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR



Exemple de Préparation Fire Phase (en supposant un ELR allemand de 3) :

Pendant la PFPh américaine, un 7-4-7 en N5 forme un Firegroup avec le 6-6-6 en O6 contre les unités allemandes en P5. La puissance totale est de 19 (les 6 FP du 6-6-6 sont doublés pour tir à bout portant, plus les 7 FP du 7-4-7 en N5), l'attaque est donc résolue sur la colonne 16 de l'IFT. Les DRM tiennent compte du TEM +3 du bâtiment en pierre et du +1 d'Hindrance du verger, pour un DRM total de +4. Le résultat du DR est 6, modifié à 10 après application du +4 DRM. Le résultat d'un 10 sur la colonne 16 de l'IFT est un Normal Morale Check (NMC). Toutes les unités dans l'hex P5 subissent donc un NMC. L'un des 4-6-7 obtient un 9 et l'autre un 7 ; aucun des deux jets n'est modifié. Le 4-6-7 qui a obtenu un 9 est retourné sur son côté démoralisé et un marqueur « DM » lui est apposé. Le 4-6-7 qui a obtenu un 7 est marqué d'un PIN, puisqu'il a obtenu exactement son moral lors du test. Enfin, les unités américaines sont marquées d'un pion « Prep Fire ».

Ensuite, le 7-4-7 restant et le 9-1 en N5 attaquent le 4-6-7 en P1 avec 2 FP (7 FP à longue portée donnent 3,5 FP, l'attaque est donc résolue sur la colonne 2 FP) avec un DRM de +2 (+3 du bâtiment en pierre, -1 du Leader). Le DR obtenu est 2 (double 1, l'attaque n'est pas affectée par le Covering, puisqu'elle était dirigée par un Leader), et le résultat final est donc 4. Un résultat de 4 sur la colonne 2 donne un test de moral à +1 (1MC). Le 4-6-7 obtient un résultat de base de 5, pour un résultat final de 6 et n'est pas affecté. Les unités américaines sont placées sous un marqueur « Prep Fire ».

Le joueur américain décide alors de faire tirer le 5-3-6 de l'hex N4 sur l'hex O5. La puissance totale est de 10, l'attaque est donc résolue sur la colonne 8 FP de l'IFT. Le DRM total est de +0, puisque le verger a une Hindrance de +1, mais un TEM de +0. Le DR est de 4 (double deux, l'attaque subit donc le Covering, de deux colonnes puisque l'unité est inexpérimentée), et le jet de dé final est 4. Un résultat de 4 sur la colonne 4 FP (deux décalages vers la gauche depuis la colonne 8 FP) résulte en 1MC. Le 4-6-7 obtient un DR de 12, le résultat final étant de 13. Le 4-6-7 subit donc une Réduction [Casualty Reduction] et est remplacé par un 2-4-7. Ce 2-4-7 est ensuite lui-même remplacé par un 2-3-7, puisque le DR final était supérieur au moral de l'unité plus son ELR (moral 7 + ELR 3 = 10), celle-ci subit donc une Baisse de Qualité. Le 2-3-7 est finalement retourné sur son côté démoralisé et un marqueur « DM » lui est apposé. Le 5-3-6 est marqué d'un Prep Fire.

Illustration après application de tous les résultats

plutôt que soustrait à celui-ci. Il s'agit d'un Leader Loss Task Check (LLTC).

Si une unité réussit un MC requis avec exactement le nombre le plus élevé pour lequel cette unité pouvait passer le MC (après application de tous les modificateurs), alors cette unité est considérée comme étant PIN, et un marqueur « PIN » est placé au-dessus de cette unité. Cette unité ne pourra plus bouger durant le tour de ce joueur et fera feu à la moitié de sa FP normale.

Si le crew CE d'un AFV rate son MC, il devient Stunned, et est marqué par un pion Stun (7.10). Si le résultat du MC est 12, l'AFV devient STUN est marqué d'un pion STUN.

#MC : Le nombre avant le MC est un DRM (modificateur) positif qui doit être appliqué au DR du MC.

PIN : (PIN Task Check) ; chaque unité ciblée non démoralisée ou non PIN doit effectuer un jet inférieur ou égal à son niveau de moral actuel, dans le cas contraire elle devient PIN. Le DRM du leader pourra être appliqué si le leader qui fait partie du groupe concerné a d'abord réussi son propre PTC. Les unités qui échouent à leur PTC doivent avoir un marqueur « PIN » placé sur elles ; durant ce tour, elles ne pourront pas bouger, leur FP sera réduite de moitié, leur ROF sera perdue et un leader PIN ne pourra plus utiliser son DRM de commandement. Les unités ne peuvent pas être PIN plus d'une fois par tour de joueur.

Avec un résultat PIN, un crew devient BU pour le reste du tour de joueur. Toutefois, un véhicule ne peut pas devenir PIN et peut toujours continuer à se déplacer.

Une unité démoralisée, sans marqueur « DM », qui devient adjacente à une Unité Ennemie Connue ou est attaquée par suffisamment de FP (en considérant la possibilité d'un Cower) pour infliger éventuellement un NMC est placée sous un marqueur « DM ».

3.2.4 Processus de To Hit :

L'Artillerie (Canons, Mortiers et LATW ; 6.0) et le MA [Armement principal] non MG des AFV doivent en premier lieu réussir le tir, soit sur la table Infantry Target Type [ITT], Area Target Type [ATT], Véhicule Target Type [VTT] ou (ex : LATW) sa propre Table de To Hit en utilisant la procédure de To Hit (voir 4.1 pour les MG). Ensuite, si le tir est réussi contre de l'infanterie ou un Canon, jetez les dés pour en déterminer l'effet sur l'IFT, ou sur la table To Kill (TK) si la cible est un véhicule. L'ensemble des occupants de l'hexagone ne seront pas toujours touchés. Certaines unités peuvent ne pas être touchées parce qu'elles ne se déplaçaient pas durant la phase de *tir défensif initial* [Defensive First Fire] ou parce qu'un DRM n'affecte pas toutes les cibles de la même façon, ou parce que le type de cible utilisé n'avait pas de sens pour toutes les cibles.

• Infantry Target Type :

Les tirs utilisant l'Infantry Target Type utilisent typiquement des munitions Hautement Explosives (HE) mais ils peuvent aussi utiliser des munitions de type Antichar Hautement Explosives (HEAT) ou Antichar (AP). Tous les cibles ennemies dans l'hexagone cible sauf les AFV BU seront affectées par un tir réussi, incluant les unités CE (voir 7.1). Le TEM s'applique au DR du To Hit mais pas au DR sur l'IFT.

• Area Target Type :

Le Type Tir de Zone est toujours utilisé par les mortiers et par toutes les tentatives de l'Artillerie de tirer de la Smoke ; par ailleurs, il peut être sélectionné lorsqu'on tire des munitions HE, mais pas des munitions HEAT ou AP. Tirer avec le Type Tir de Zone ne permet plus d'utiliser la ROF du Canon pour ce tour, et par conséquent on ne peut plus tirer à nouveau après avoir utilisé l'Area Target Type sauf avec les mortiers. Le TEM ne s'applique pas au DR du To Hit mais s'appliquera au DR sur l'IFT. Un tir réussi peut potentiellement affecter toutes les unités dans l'hex.

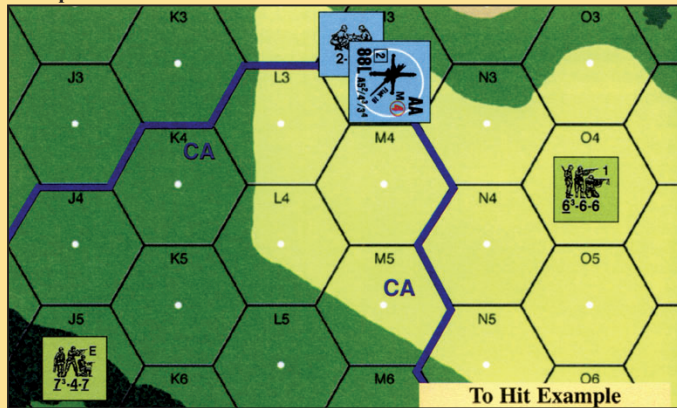
• Vehicule Target Type :

Le type Véhicule Target est utilisé pour tirer sur un véhicule. Un tir réussi sur un véhicule n'affecte pas les autres unités présentes dans l'hex.

• La procédure de To Hit :

L'artillerie peut tirer Durant les Phases de Tir Préparatoire (PFPh), de Tir Défensif Initial, de Tir Défensif Final, ou de tir d'exploitation (AFPh), mais doit être en possession du MMC la manipulant ou l'Armement Principal (MA) d'un véhicule. Un MA peut également tirer durant la phase de mouvement du véhicule lui-même (3.3.2.2). Le joueur effectuant le tir doit déclarer à la fois une cible et un type de cible. Déterminez la distance jusqu'à la cible et trouvez le nombre To Hit (TH) sur les tables To Hit se trouvant sur les Aides de Jeu en croisant la référence du type d'Artillerie, du type de cible et de la distance. Ce nombre est le nombre maximum sur deux dés qui peut être obtenu pour réussir un « coup au but ». Chaque entrée TH possède une valeur écrite en noir, rouge, ou les deux. Les tirs sur l'Area target Type utilisent toujours les valeurs TH rouges. Les tirs sur l'Infantry et le Véhicule Target Type utilisent les valeurs TH noirs à moins que l'on tire avec un Canon Russe, Italien, Allié Mineur, ou Américain datant d'avant 1944 ou s'il s'agit d'une utilisation Non-Qualifiée, d'un Canon Capturé, ou d'une utilisation Inexpérimentée. Si l'entrée n'a pas de valeur rouge, utilisez la valeur TH noir. Ajoutez au DR à la fois les DRM affectant le tireur (tel qu'un statut CX, un changement de CA ou une utilisation Non-Qualifiée) et les DRMS affectant la cible (tel que FFM, FFNAM, Acquisition de Cible, Hindrances, et si vous n'utilisez pas l'Area Target Type, le TEM) que vous trouverez sur la carte de référence pour le type de cible utilisé. Si le DR est égal ou inférieur à ce nombre To Hit modifié alors un coup au but a été confirmé sur la cible. Lors d'un tir effectué durant la Phase de Tir Défensif Initial, les principes d'un Tir Défensif Initial s'appliquent et seules les cibles se déplaçant peuvent être affectées.

Exemple de To Hit



Pendant sa PFPh, le Canon AA allemand de 88 mm tire sur le 7-4-7 en xJ5 (à l'intérieur de son Arc de Tir) en utilisant l' Infantry Target Type. La distance jusqu'à la cible est de 4 hexes et les blés sont hauts. En croisant les informations de Type de Cible, de portée et de Type de Canon sur la table de To Hit, on trouve la valeur de To Hit 8. C'est une valeur de To Hit noire. Aucune des pénalités pour utilisation d'une valeur de To Hit rouge ne s'applique à ce tir ; du reste, jusqu'à la portée 6 sur l' Infantry Target Type, il n'y a que des valeurs de To Hit noires. Le jet de dé est modifié comme suit : le TEM de bois est de +1, l'hex de blé en L3 entraîne une hindrance de +1, ce qui fait au total un modificateur au jet de dé (DRM [dice roll modifier]) pour toucher (TH [To Hit]) de +2. Le joueur allemand obtient 7 en lançant les dés (le dé coloré a fait 1) et ajoute son +2 DRM, pour un résultat final de 9. C'est plus que 8, donc le tir est manqué ; placez un marqueur -1 Cible Acquisse [Acquired Target] sur l'unité cible en xJ5.

L'Allemand a conservé sa Rate of Fire (ROF) sur le 88 et décide de tirer à nouveau.

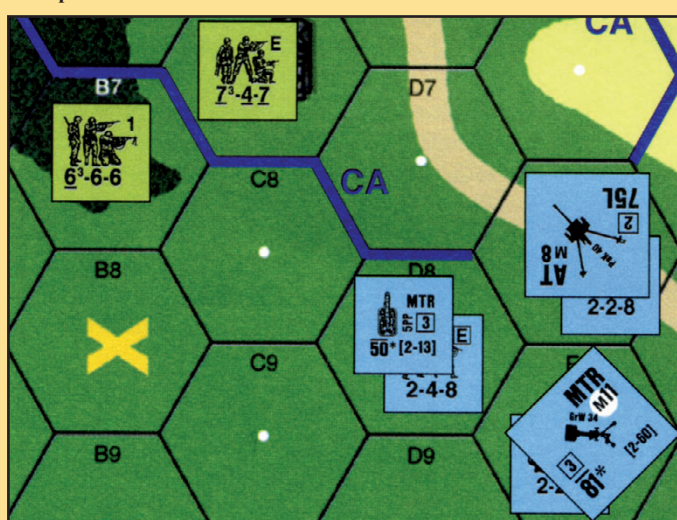
Au DRM précédent, on ajoute un DRM de -1 pour Cible Acquisse, pour un DRM total de +1. Le joueur allemand obtient 3 en lançant les dés (le dé coloré a fait 1) et ajoute son DRM de +1 pour un résultat final de 4. Ce résultat est <= 8 et lui accorde donc un Hit [Coup au But]. L'Allemand lance maintenant les dés sous la colonne d'IFT appropriée pour un Canon de 88 mm. On applique la colonne 16FP pour les armes d'un calibre d'au moins 80 mm et inférieur à 100 mm. Aucun DRM ne s'applique (le TEM a été appliqué au jet de toucher). L'Allemand obtient 7 en lançant les dés ce qui, appliqué directement (dans) sur la table d'IFT, entraîne un 2MC. Le 7-4-7 subit un Morale Check à -2, échoue et casse ; Le marqueur de Cible Acquisse -1 est retourné sur son côté -2.

L'Allemand a encore une fois conservé la ROF du 88. Il attaque le 6-6-6 en O4 mais doit d'abord changer son Arc de Tir (CA [Covered Arc]). Le CA du Canon passe en M4/N3, un changement d'un sommet d'hex. La portée est de 2 hexes, la valeur de TH est donc 9. Les DRM sont les suivants : +1 pour l'Hindrance des blés en N3 et +1 pour le changement de CA d'1 sommet d'hex (pour un Canon à 360 degrés) ce qui fait un DRM total de +2. Le DR est 8 (le dé coloré fait 5) ce qui, en ajoutant le DRM de +2, donne un DR final de 10 et donc un échec. Le Canon a perdu sa ROF et est marqué avec un pion Prep Fire. Le pion Cible Acquisse -2 est retiré de xJ5 et un pion Cible Acquisse -1 est placé sur le 6-6-6 en O4.

Le Canon tire maintenant en Intensive Fire sur le 6-6-6. Le DRM de changement de CA ne s'applique plus. En revanche, il y a un DRM de +2 pour Intensive Fire, un DRM de -1 pour Cible Acquisse et l'Hindrance des blés, ce qui fait un DRM total de +2. L'Allemand obtient encore 8 aux dés (le dé coloré fait 2) ce qui donne un DR final de 10 et donc un nouvel échec. La ROF ayant été perdue précédemment, le Canon est marqué par un pion Intensive Fire et ne dispose plus d'aucune attaque pendant ce tour de joueur. Le marqueur de Cible Acquisse est retourné sur son côté -2.

Au départ, le 88 aurait pu choisir de tirer sur le 7-4-7 avec l' Area Target Type au lieu de l' Infantry Target Type, et aurait pu le faire si le 7-4-7 s'était trouvé dans un bâtiment en pierre même si, à une portée de 4 hexes, la valeur de To Hit est plus faible pour l' Area Target Type. Dans le cas d'un tir d' Area target Type, le TEM ne modifie pas le DR de To Hit mais modifie le DR sur l'IFT consécutif à un Hit. Le 7-4-7 est donc plus facile à toucher sur un tir d' Area Target Type, mais les effets d'un Hit sont réduits.

Exemple de To Hit



Le canon AT de 75mm en E8 a le 7-4-7 dans son CA mais pas le 6-6-6. Pendant la phase PFPh il tire sur le 7-4-7 en utilisant la table (ITT) à une portée de 2. En se basant sur le Type de cible, la portée, et le type de canon sur le tableau To Hit, on obtient le To Hit noir (TH)# de 9. (Le TH# rouge ne s'applique pas sauf s'il y avait une condition pour l'utiliser) Le lancement de dés est modifié seulement par le +3 TEM du bâtiment en pierre. L'Allemand obtient un 7 (avec un dé coloré de 1) et ajoute le +3 DRM pour un TH DR final de 10. C'est plus grand que 9 donc l'attaque échoue. Un pion de cible acquise -1 de taille 1/2 est placé en C7. Le canon AT garde sa cadence de tir (ROF) et tire encore. En additionnant le +3 TEM et le DRM -1 de cible acquise, on obtient un DRM total de +2. L'Allemand roule un 7 (avec un dé coloré de 2) et ajoute le +2 DRM pour un TH DR final de 9, résultant en un touché avec ROF. L'allemand lance les dés sur la colonne IFT appropriée pour un canon de 75 mm ; la colonne 12 FP s'applique pour les armes d'au moins 70mm et moins de 80 mm. Aucun DRM ne s'applique sur le DR de l'IFT (le TEM était appliqué sur le TH DR). L'allemand obtient un 7, qui devient le DR final et résulte en un IMC. Le 7-4-7 effectue un IMC, échoue et est démoralisé ; le pion cible acquise est retourné sur son côté -2. Le canon AT pourrait tirer sur le 7-4-7 en utilisant l' Area Target type (ATT) avec un TH# de 7

(rouge puisque c'est sur l'ATT). Le TEM ne modifierait pas le TH DR, donc le 7-4-7 serait plus facile à toucher sur l'ATT que sur l'ITT, bien que sur cette dernière il aurait la possibilité d'obtenir la ROF. Le résultat après un tir serait toutefois moins efficace que sur l'ITT, puisque le FP serait réduit de moitié et que le +3 TEM s'appliquerait au DR sur l'IFT. Ayant encore gardé sa ROF, le canon AT tire maintenant avec l'ITT sur le 6-6-6 en B7, changeant ainsi son CA en D7/D8, soit un changement d'hexagone. La portée est de 3 hexagones, donc le TH# est 8. Le TH DRM est +3 pour le changement d'hexagone et +1 pour le TEM des bois pour un total de +4 (la cible acquise en C7 ne s'applique pas). La ROF du canon est réduite de 1 dû à son changement de CA. L'Allemand obtient un 4 (2 sur le dé coloré) et ajoute les +4 du DRM pour un DR final de 8, soit un coup au but. L'attaque sur la colonne 12FP n'a pas de DRM et le IFT DR de 7 résulte en un IMC sur le 6-6-6 que ce dernier passe. Le pion cible acquise -1 est bougée de C7 en B7. Le canon AT ayant perdu sa ROF, il décline de tirer de façon intensive à cet instant.

Le MTR 81mm en E9 tire maintenant sur le 7-4-7 en C7, changeant sa CA de 2 hexagones de D8/E8. Comme c'est un mortier, il doit utiliser l'ATT, et sa ROF n'est pas réduite due à son changement de CA. Le TH# à portée de 3 est 7. Les TH DRM sont +3 pour changer d'un hexagone sa CA et +4 pour changer d'un autre hexagone pour un total de +4. L'Allemand obtient un 4, résultant en un TH DR final de 8, un échec, et plaçant un pion 5/8»-1 cible acquise. Ayant gardé sa ROF, le MTR 81mm tire encore sur le 7-4-7, cette fois avec un DRM total de -1. Un DR de 8 (3 du dé coloré) résulte en un DR final de 7, un coup au but, avec ROF. L'attaque IFT se produit sur la colonne 8FP (moitié de la colonne 16 FP) avec DRM +3 pour la TEM du bâtiment en pierre. L'Allemand obtient un 7, modifié en un 10, pas d'effet. Le MTR 81mm change de cible vers le 6-6-6 en B7. Le TH reste 7, mais il n'y a pas de DRM. L'allemand obtient un 6 (4 du dé coloré), résultant en un coup au but (mais pas de ROF), et une attaque sur la colonne 8 FP, cette fois avec une DRM -1 pour déflagration. L'allemand obtient un 8, modifié en 7, résultant en un IMC sur le 6-6-6 (qui passe). Ayant perdu sa ROF, le MTR 81mm décline pour le tir intensif.

Le mortier de 50mm (MTR) tire maintenant sur le 6-6-6 en B7. Etant un SW, le MTR n'a pas un CA défini et ne doit pas s'inquiéter en changeant de CA. A la portée de 2 sur l'ATT son TH#7 est 7. (Noter que si c'était le mortier américain de 60mm qui tirait, il ne pouvait pas attaquer avec une portée de 2). Aucune TH DRM n'est appliquée, et le mortier touche quand l'allemand obtient un 6, perdant sa ROF avec le dé coloré de 4, et plaçant un second pion de cible acquise 5/8»-1. Le mortier attaque sur la colonne 2F (moitié de 6FP) avec un DRM de -1 pour déflagration prématurée (Air Burst). Un DR original est modifié de 1, résultant en 1KIA, éliminant le 6-6-6. Comme le mortier 50MM est un SW, il ne peut pas tirer en Tir Intensif.

Certains Canons et MA ont une ROF indiquée par un nombre dans un carré (1.2.4.1). Il existe toutefois quelques cas où la ROF de ces Canons peut être diminuée. Nous citerons : l'emploi de l'Infantry Firepower Equivalence (IFE), l'utilisation d'un Canon Capturé/par une unité Non-Qualifiée, et par le changement d'Arc de Tir d'un canon non-tourelle durant cette phase. Chacun de ces cas réduit d'autant la ROF normale d'un Canon de un pour cette Phase de Tir. La plupart des Canons/MA n'indique pas de portée limite ; cependant, si deux nombres apparaissent, le premier indique la portée minimum et le second la portée maximum.

L'orientation d'un Canon est déterminée par son CA. Le CA est indiqué en plaçant le pion du Canon avec le fut du Canon pointant directement vers un des six sommets de cet hexagone. Le CA comprend les deux hexagones reliés par ce sommet, et tous les hexagones et sommets des deux lignes diagonales des hexagones qui passent à travers ces hexagones en convergeant vers l'hexagone de l'unité, et tous les hexagones situés entre ces deux lignes diagonales convergentes. Un Canon peut uniquement tirer dans ce CA mais peut changer son CA avant de tirer (et souffrir des pénalités applicables au tireur sur le résultat To Hit [ou sur l'IFT si le tireur utilise l'IFE]). Un Canon peut aussi changer son CA sans tirer à la fin d'une de ses phases de tir (pas la MPh) mais seulement si l'infanterie le manipulant n'a pas tiré avec sa propre puissance de feu. Si un cercle blanc entoure le Canon, il s'agit d'une plateforme orientable à 360° et les pénalités de To Hit sont réduites lorsqu'il change de CA avant de tirer. Tous les autres Canons sont des Armes Sans Tourelle (NT).

Chaque véhicule a un Véhicule Covered Arc(VCA) [Arc de véhicule] basé sur l'avant du véhicule qui est toujours en direction d'un des 6 points d'hex. de son propre hex. Cela lui coûte 1 MP pour changer cet hex ou de VCA. Les véhicules avec tourelle (avec un cercle ou un carré autour du symbole du véhicule) ont un Turreted covered Arc (TCA) [Arc de tourelle], qui peut être distinct du VCA ; S'il est différent, il est représenté par un marqueur de tourelle. Le VCA et le TCA se comportent de la même manière qu'un CA de Canon. Les armes de Caisse (Bow ou BMG) tirent uniquement dans le VCA et les armes de tourelle (CMG) tirent uniquement dans le TCA, exceptées les armes tirant à l'arrière (rear CMG) qui tirent à l'arrière du TCA.

L'hex dans lequel se trouve l'unité est considéré comme étant dans le CA/VCA/TCA pendant la phase de mouvement ennemie (MPh) si un véhicule entre dans l'hex. depuis un coté d'hex. qui était dans le CA de l'unité, ou si l'arme change son CA spécifique pour pouvoir tirer sur l'hex. d'où vient l'unité ennemie. Sinon, un véhicule immobile dans un hex. ne peut pas utiliser ses armes de caisse (BMG) car l'hex. ne fait pas partie de son VCA.



Tir Intensif :

Un Canon/MA (pas une SW) qui a tiré et perdu sa ROF peut tirer à nouveau une fois dans la même phase en faisant usage d'un Tir Intensif. Marquez celui-ci avec un pion Intensive Fire pour indiquer qu'il ne peut plus tirer à nouveau durant le Tour de ce Joueur. Il y a un DRM au TH de +2 pour Tir Intensif, et le B# du Canon/MA est réduit de deux. Un DR au TH qui est au moins égal au B# original lors d'un Tir Intensif élimine définitivement le Canon et entraîne un Recall *Rappel* pour un véhicule (7.10). Un Canon/MA sans ROF indiquée sur son pion et qui change son CA est marqué avec un pion Intensive Fire après ce tir et ne peut plus tirer à nouveau durant le tour de ce joueur. Un Canon/MA ne peut pas faire de Tir

Intensif si il est Pin, Shock ou Stun. Le Tir Intensif ne peut pas être utilisé en AFPh, il peut l'être uniquement sur une cible adjacente ou dans le même hex en DFPh. Si une arme a No IF indiqué sur le pion, elle ne peut pas utiliser le Tir Intensif.

Utilisation Non Qualifiée :

Un Canon (pas une SW) tiré par un squad ou un HS doit ajouter +2 au DRM du TH, voit son B# réduit de 2, et est éliminé de façon permanente sur un DR du TH (ou IFT en cas d'emploi IFE) naturel de 12.

Effet :

Si un tir est réussi (DR final inférieur ou égal au nombre To Hit) contre l'infanterie, un crew CE ou en Area Target Type contre un véhicule, un nouveau DR est lancé sur l'IFT pour en déterminer les effets. Employez la colonne FP correspondant à la taille du calibre de cette Artillerie si vous utilisez l'Infantry Target Type ou la colonne représentant la moitié du FP si vous utilisez l'Area Target Type (voir 6.2 pour l'emploi d'AP, HEAT, ou WP). Lorsque vous utilisez l'Infantry Target Type, le TEM ne modifie pas le DR sur l'IFT. L'Area Target Type doit appliquer le TEM au DR de l'IFT. L'Artillerie, ne double pas son FP sur l'IFT en cas de PBF, n'a pas de tir à longue portée, et ne divise pas par deux son FP sur l'IFT lorsqu'elle tire dans l'AFPh.

Si un tir est réussi en utilisant le Vehicule Target Type ou en utilisant un LATW contre un AFV, il est nécessaire de déterminer le coté approprié de la cible, son aspect et son Armor Factor (AF) [Blindage], et ensuite d'utiliser la Table de To Kill (TK) pour évaluer si la cible a été pénétrée. Le coté de la cible à prendre en compte est déterminé comme indiqué dans le schéma ; si la ligne de vue (LOS) passe par un angle d'hex. il faut utiliser le coté de cible le plus défavorable pour l'attaquant. Si le tir est originaire du même hex que la cible, le coté de cible à prendre en compte est déterminé par le dé coloré du DR de TH : 1-2 Arrière, 3-4 Coté, 5-6 Avant ; un FT touche systématiquement l'Arrière. Un véhicule est touché en tourelle si le dé coloré du TH Original est plus petit que le dé blanc. Donc, la caisse est touchée si le dé coloré Original est supérieur ou égal au dé blanc. Pour un véhicule avec tourelle, si la tourelle est touchée, il faut déterminer le coté de la tourelle touché (avant, coté, arrière) en s'appuyant sur la position du TCA, alors que si la caisse est touchée il faut tenir compte du VCA. Ensuite, il faut déterminer le TK number (TK#) [facteur de destruction] avant de résoudre les effets de la réussite du tir en utilisant la table de TK correspondant au type de munition utilisée. Les tables de TK listent tous les TK number fondés sur les calibres et les longueurs des tubes des armes. Le TK number Final est obtenu en soustrayant l'AF [blindage] de la cible. Si le DR est inférieur au TK Final, la cible est détruite et le véhicule

est éliminé. Retourner le pion sur la face Wreck [épave]. Si le DR est égal ou même dépasse le TK final, d'autres résultats peuvent arriver (7.10).



3.2.5 Prep Fire Phase

Phase de tir de préparation (PFPh) :

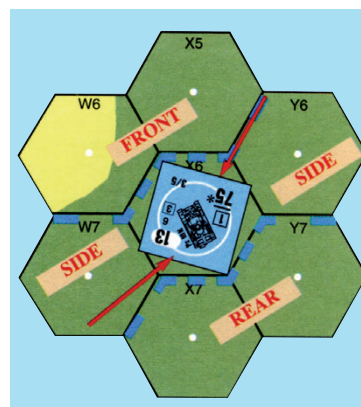
L'ATTAQUANT résout ses tirs au cours de la PFPh. Après avoir résolu chaque attaque au cours de la PFPh, l'unité (ainsi que son Arme) ayant fait feu est signalée à l'aide d'un marqueur « Prep Fire ». Un véhicule en mouvement ne peut pas tirer pendant la PFPh ; il doit attendre jusqu'à la MPh.

3.3 Movement Phase

Phase de mouvement (MPh) :

Au cours de la Phase de Mouvement l'ATTAQUANT peut déplacer toutes, une partie ou aucune de ses unités, à condition que celles-ci n'aient pas tiré au cours de la PFPh et qu'elles ne soient ni démoralisées ni engagées en Close-combat ou immobilisées. Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction (ou combinaison de mouvements) jusqu'à ce qu'elles atteignent la valeur limite allouée du Facteur de Mouvement (MF) pour l'infanterie ou des Points de Mouvement (MP) pour les véhicules. Au cours de leur déplacement, les unités passent d'un hexagone à un autre et ne peuvent donc pas sauter d'hexagones.

Les unités peuvent bouger au travers d'hexagones occupés par des unités amies ou être empilées avec des unités amies, mais ne peuvent en aucun cas passer par un hexagone dans lequel les limites d'empilement sont atteintes, que ce soit au cours du mouvement ou à la fin. Les unités qui ne sont pas des véhicules ne peuvent entrer dans un hexagone contenant des unités ennemies au cours de la MPh. Les unités qui démarrent le jeu hors carte – au début du scénario ou comme renfort – doivent se conformer aux spécifications du scénario, ce qui inclut le tour et les hexagones d'entrée. Les unités sont placées le long du ou des bord(s) de carte(s) précis(s) au début de la RPh du tour où elles arrivent. Elles ne peuvent effectuer aucune action tant qu'elles restent hors carte excepté bouger au cours de la phase de mouvement en payant le coût normal de l'open ground pour le premier hexagone. Elles doivent entrer pendant la MPh ou l'APh de leur tour d'arrivée ou être éliminées. Les routes sont considérées comme se poursuivant hors carte afin de pouvoir bénéficier du bonus de route. En outre, une unité ne peut pas volontairement quitter la carte à moins qu'elle ne soit Good Order et que sa sortie soit prévue par les conditions de victoire, en considérant que l'hexagone de sortie est de l'open ground. Toute unité contrainte à sortir de la carte autrement sera considérée comme étant éliminée.



Résumé de la procédure de TO HIT et TO KILL contre un véhicule

- Sélectionner Vehicle Target Type et choisir le type de munition.
 - Sélectionner la cible et déterminer la distance.
 - Sur la table To Hit, trouver la valeur indiquée au croisement distance/Vehicule Target Type et calibre/longueur de l'armement utilisé.
 - Lancer 2 dés et ajouter les éventuels DRM de To Hit.
 - Si la cible est touchée, déterminer l'endroit touché (caisse/tourelle et avant/côté/arrière).
 - Déterminer le TK# au croisement munition/calibre/longueur de l'armement et distance.
 - Lancer 2 dés et ajouter l'AF de l'endroit touché.
- Consulter la table de destruction d'AFV appropriée en fonction du type de munition (AP, Heat, APCR/APDS, HE, MG).

Table des Facteurs de Mouvement des unités				
Unité	MF de base	MF avec Leader	Double Time sans Leader	Double Time avec Leader
MMC Première/Seconde/Elite	4	6	6	8
MMC inexpérimenté (Conscrit)	3	6 (5)	5	8(7)
SMC	6	6	8	8

3.3.1 Infantry Movement

Déplacement de l'Infanterie

Un SMC a 6 MF (ou 3 MF si blessé) et un MMC a 4 MF (ou 3 s'il est inexpérimenté [Inexperienced]). Un bonus de 1 MF peut être appliqué si l'unité se déplace uniquement le long d'une route au cours de la MPh. Tout MMC qui débute et termine sa MPh empilé avec un leader situé dans le même hexagone reçoit un bonus de 2 MF au cours de la MPh ; ce bonus ne peut être appliqué que dans le cadre d'un mouvement simultané empilé avec le leader. Les MF ne peuvent pas être transférés entre unités ou encore être accumulés au cours de différents tours. Les unités dépensent leurs MF en fonction du terrain dans lequel elles entrent, en soustrayant cette quantité de leur total de MF restant jusqu'à ce que ce total atteigne zéro ou qu'elles choisissent de ne plus se déplacer. Chaque fois qu'un joueur déplace une unité, il déclare clairement à voix haute le nombre de MF dépensés par cette unité en entrant dans chaque hexagone ou en effectuant toute autre activité dans cet hexagone. Si une unité termine sa MPh à un endroit, le joueur doit le déclarer avant de déplacer une autre unité. Le joueur n'est pas autorisé à faire reculer une unité dans un hexagone précédemment occupé et à recommencer son mouvement, sauf si cela est réalisé dans le cadre de son mouvement. Une fois qu'une unité bouge, s'arrête et qu'une autre unité bouge, l'unité précédente ne peut plus bouger à nouveau au cours de cette MPh.

Pour chaque camp, l'équivalent de 3 squads et 4 SMC au plus pourra se trouver au même instant dans un hexagone donné. Un crew ou HS poussant un Canon est équivalent à un squad complet en ce qui concerne les limites d'empilement.

Les unités sont en général déplacées une à la fois, excepté dans le cas où un MMC utilise le bonus de MF gagné lors d'un déplacement aux côtés d'un leader. Les unités peuvent choisir de se déplacer au sein d'une pile et peuvent quitter la pile au cours de la MPh afin de continuer à se déplacer de façon séparée, cependant tous les membres de cette pile en déplacement devront finir leur MPh avant qu'une unité n'appartenant pas à la pile considérée puisse se déplacer.

Une unité qui ne se déplace que d'un hexagone au cours de la MPh pourra utiliser un Mouvement d'Assaut si le joueur déclare qu'il utilise un Mouvement d'Assaut et que le mouvement ne requiert pas la totalité des MF de l'unité considérée. Les Mouvements d'Assaut réduisent la vulnérabilité des unités face à des Defensive First Fire en annulant le DRM -1 du First Fire Non Assault Movement (FFNAM).

Toute unité d'infanterie en mesure de se déplacer et n'étant pas démoralisée, PIN, Wounded, effectuant un mouvement d'assaut ou encore CX, peut effectuer un Double Time si le joueur déclare qu'il utilise cette possibilité au début de la MPh de cette unité et place sur celle-ci un marqueur de type « CX » [Épuisement]. Le Double Time [Pas de charge] augmente de deux le MF de l'unité. Les unités devenues CX doivent ajouter un 1 à toute attaque (IFT, TH, CC) DR (maximum +1) qu'elles effectuent ou dirigent et au dr pour les

tentatives de Récupération, d'Ambush ou de grenades fumigènes. Une unité CX voit son IPC réduite de 1 et toute unité exécutant une attaque de type CC contre une unité CX verra son CC DR réduit de un. Le marqueur « CX » est enlevé au début de la MPh de l'unité et n'affecte plus cette unité au cours de cette MPh si ce n'est le fait qu'il est interdit à cette unité d'utiliser le Double Time au cours de cette MPh.

Une unité possédant un Facteur de capacité fumigène [Smoke Exponent] (1.2.2) peut effectuer un test pour le placement d'une grenade fumigène au cours de la MPh en le déclarant au préalable, dépensant ainsi un MF afin de placer la smoke dans son propre hex ou deux MF pour placer la smoke dans un hex adjacent, et en effectuant un dr inférieur ou égal à sa valeur de Smoke Exponent. Une unité CX devra ajouter un drm de +1 à son jet. Aucune unité ne peut tenter de placer des grenades fumigènes plus d'une fois par MPh. Si le dr de placement de la smoke est un 6, l'unité doit immédiatement terminer sa MPh à son emplacement actuel. Voir 1.2.5 pour les effets d'un Smoke ; cependant, souvenez vous que tout mouvement effectué pendant la MPh/RtPh à l'intérieur ou vers l'intérieur (mais pas pour en sortir) d'un hex contenant de la smoke coûte un MF de plus. Un marqueur « Smoke » 1/2" est retiré à la fin de la MPh.

La Récupération d'une Arme est autorisée au cours de la MPh en dépensant un MF et en effectuant un dr strictement inférieur à 6 (ajouter un +1 drm si l'unité est CX). L'unité tentant une Récupération doit se trouver dans le même hex que l'Arme non possédée.

3.3.2 Déplacement des Véhicules

Un véhicule non immobilisé doit dépenser l'intégralité de ses MP pendant sa propre MPh, en se conformant au coût du terrain traversé ou en l'augmentant de MP supplémentaires. Les Mp ne peuvent être transférés entre véhicules ni accumulés sur plusieurs tours. Un véhicule peut pénétrer dans un ou plusieurs hexagones occupés par l'ennemi. Un véhicule qui termine sa MPh sans avoir consommé tous ses MP est réputé avoir dépensé tous ses MP restants sur l'hexagone d'arrivée. Dès qu'il a bougé sur un nouvel hexagone, le véhicule est considéré comme un « Mobile Target » (cible en mouvement) pour n'importe quel « Defensive Fire » (tir défensif) au cours de ce tour.

Un AFV CE (Crew exposed / « équipage exposé ») qui entre dans un hexagone de route en venant d'un hexagone de route peut utiliser le coût du déplacement sur route qui est de 1/2 MP par hexagone.

Le VCA peut être modifié au coût d'un MP par sommet d'hexagone [hexspine] ou 2 MP par sommet d'hexagone [hexspine] si le changement a lieu dans un bois ou un bâtiment. Un véhicule doit bouger dans son VCA pour pénétrer dans un nouvel hexagone. Pour bouger dans un hexagone situé hors des VCA, il doit d'abord changer son VCA dans l'hexagone qu'il occupe. Un VCA peut aussi être changé sans dépense de MP, en conséquence d'un tir hors CA au cours d'une quelconque phase de tir (autre que pendant sa MPh) ou à son issue si il conserve la capacité de tirer avec une arme de tourelle ou de caisse.

Un véhicule qui souhaite bouger pendant la MPh et qui ne commence pas ce tour sous le pion « Motion » (En mouvement) doit d'abord dépenser 1 MP pour démarrer avant de changer d'hexagone ou de VCA. Le MP de démarrage étant dépensé dans l'hexagone de départ, l'unité peut être sujette au Defensive First Fire à cette occasion, mais n'est pas alors considérée comme étant Motion (en mouvement). Un véhicule doit dépenser un MP supplémentaire dans l'hexagone d'arrivée pour s'arrêter, sinon il termine la MPh sous le pion « Motion ». Si le véhicule s'arrête, il peut se déplacer à nouveau au cours de la MPh si il conserve suffisamment de MP, mais doit à nouveau dépenser un MP pour démarrer. Même si il est stoppé, le véhicule est considéré comme Motion Target (cible en mouvement) si il est entré dans un nouvel hexagone pendant le tour de son joueur, ou si il a commencé ou terminé sa MPh sous le pion « Motion ».

Un véhicule doit dépenser 1 MP additionnel par Wreck (épave) ou autre véhicule présent dans l'hex de passage, sans tenir compte de la nationalité, mais chaque joueur ne peut avoir qu'un seul véhicule (sans tenir compte des épaves) par hexagone à la fin de la MPh ; Cette pénalité est doublée (2 MP) par épave ou véhicule dans un hexagone de route lorsque l'on bénéficie du bonus de déplacement sur route, et encore doublée (4 MP) dans les bois. Si 2 AFV du même joueur se retrouvent dans le même hex à la fin de la MPh, le joueur doit placer l'un des deux véhicules sous son statut épave.

La dépense de MP sans bouger est appelée « Delay » (délai) et peut être effectuée uniquement si le véhicule est stoppé. Il n'est toutefois pas interdit à un véhicule de pénétrer dans un hexagone en dépensant plus de MP que le minimum requis et le joueur peut donc déclarer, en entrant dans un nouvel hexagone qu'il dépense plus de MP qu'il n'est nécessaire.

Tout véhicule non immobilisé qui a dépensé l'intégralité de ses MP au cours de sa MPh sans dépenser un MP pour s'arrêter ou Delay à la fin de la MPh est en mouvement et reçoit donc un pion « Motion ». Un véhicule peut terminer sa MPh en étant Motion sans utiliser tous ses MP seulement si il n'a pas assez de MP pour entrer dans le prochain hexagone qui l'intéresse. Un véhicule qui commence son tour en étant Motion ne peut participer à la PFPh et doit dépenser des MP même si ce n'est que pour s'arrêter et Delay. Tous les véhicules qui commencent hors carte sont Motion. Un véhicule ne peut être placé sur carte en étant Motion. Un véhicule peut pénétrer un hexagone occupé par une unité ennemie, toutefois, il ne peut volontairement s'arrêter ou terminer sa MPh en Motion dans un hexagone contenant un AFV ennemi à moins qu'il ne soit capable, au moment et à l'endroit par lequel il pénètre cet hex, de détruire ou rendre « Shock » l'AFV avec un original TK ou IFT DR de 5 en utilisant une munition spéciale pouvant s'épuiser, disponible pour le véhicule attaquant.

Tout véhicule sous statut Motion est éligible au DRM de Motion Target pour les TH, au cours de n'importe quelle phase de tir, qu'il s'agisse d'une attaque par DC ou CC. Un véhicule Motion n'est jamais source d'une LOS hindrance ou d'un TEM.

Les Véhicules dont les MP sont notés en rouge souffrent de dysfonctionnements mécaniques. A chaque fois qu'un tel véhicule dépense 1 MP pour démarrer, ou réussit un Motion Status Attempt (manœuvre d'évitement), le joueur doit passer un DR. Si le résultat donne 12 (ou 11 pour quelques véhicules russes ; cf. notes sur les véhicules), l'AFV a eu une panne d'ordre mécanique et est immobilisé (7.10).

Si il souhaite pénétrer dans un hexagone en dépensant tous ses MP, un véhicule peut d'abord dépenser 1 MP (si nécessaire) pour démarrer et peut dépenser 1 MP pour s'arrêter. Un véhicule qui entre dans un hexagone de bois ou de bâtiment doit passer un Bog Check (7.6).

Un véhicule non immobilisé peut toujours bouger d'un hex (VCA non modifiée) en dépensant tous ses MP (compte tenu de l'éventuel 1 MP dépensé pour démarrer) et terminer sa MPh en étant Motion (à moins qu'il n'échoue à un Bog Check).

3.3.2.1 Motion Status Attempt Manœuvre d'évitement

Une tentative de passer sous statut motion peut être faite pendant la MPh d'une unité terrestre ennemie, par tout véhicule non immobilisé du défenseur. L'AFV doit réussir un dr inférieur ou égal au nombre de MF/MP dépensés par l'ennemi dans la LOS de l'AFV qui tente de passer sous statut Motion. L'unité ennemie ne doit pas être dans la LOS de l'AFV qui tente de passer motion au début du tour du défenseur. Un AFV peut faire une seule tentative de passer motion par MPh ennemie et ne peut en faire aucune si il est placé sous un pion First Fire. Il n'y a aucune pénalité si la tentative rate, mais si elle réussit, un pion Motion est placé sur l'AFV qui peut alors librement changer ses VCA/TCA sous réserve de réussir d'abord un Bog Check (7.6) si des restrictions liées au terrain de l'hexagone l'exigent. Les dysfonctionnements mécaniques peuvent toujours avoir lieu et si le véhicule cale, alors la tentative de passer motion a échoué. Un véhicule déjà sous statut motion peut changer de VCA/TCA.

3.3.2.2 Bounding First Fire

Un véhicule peut bouger et tirer pendant la MPh, y compris contre des unités situées dans l'hexagone même de l'AFV. C'est ce qu'on appelle le Bounding First Fire. Placez un pion « Bounding fire » sur le véhicule qui tire. La valeur de TH est modifiée par divers DRM basés sur le nombre de MP que le tireur a dépensé en ayant une LOS sur la cible. Un véhicule peut dépenser des MP en Delay pendant qu'il reste dans le même hexagone pour augmenter le nombre de MP dépensés avec une LOS sur l'objectif afin de réduire les DRM, mais doit les annoncer individuellement, s'exposant ainsi à de possibles tirs défensifs. Un véhicule peut encore bouger après avoir tiré à condition de disposer encore de MP. Un véhicule qui n'a pas épuisé sa ROF peut à nouveau tirer en Bounding First fire en dépensant un autre MP mais toutes les autres armes doivent avoir tiré – à partir du même hexagone – en même temps que le premier tir du MA (Armement principal). Les MG/IFE ont leur FP divisée par 2 pendant la MPh et divisée par 4 si le véhicule n'est pas à l'arrêt. La FP des véhicules FT (lance-flammes) n'est pas réduite durant la MPh mais est divisée par 2 si le véhicule n'est pas à l'arrêt. La seule manière pour un véhicule de tirer pendant la MPh et l'AFPh est d'utiliser uniquement son MA pendant la MPh et conserver sa ROF ; un tel véhicule peut alors encore tirer pendant l'AFPh (3.5).



3.3.3 Defensive First Fire Tir défensif initial :

Le Defensive Fire peut avoir lieu pendant la MPh ennemie et la DFPh. Quand il a lieu pendant la MPh ennemie, on l'appelle Defensive First Fire et il ne peut être utilisé que contre des unités en mouvement. Le Defensive First Fire n'affecte que les unités en mouvement, quelles que soient les autres unités qui occuperaient le même hex au moment de l'attaque. Chaque fois qu'une unité ou

une pile d'unités dépense au moins 1 MF ou MP dans la LOS d'une unité Good Order du DÉFENSEUR, le DÉFENSEUR a la possibilité de stopper temporairement le mouvement de l'ATTAQUANT et de tirer sur cette Location avec autant d'attaques qu'il peut lui faire subir. Le DÉFENSEUR place un pion « First Fire » sur toute unité ou Arme qui a tiré et qui a épuisé sa ROF. Le Defensive First Fire doit être effectué avant que l'unité (ou pile d'unités) en mouvement ait quitté l'hex ciblé ou dépense un autre MF/MP. Le DÉFENSEUR ne peut pas exiger qu'une unité ou pile d'unités en mouvement soit ramenée vers une position précédemment occupée en vue de lui faire subir une attaque ; toutefois, l'ATTAQUANT doit donner tout le temps au DÉFENSEUR de déclarer son tir avant de continuer son mouvement. Il doit aussi déclarer la fin du mouvement de cette unité (ou pile d'unités) avant d'en bouger une autre. Une fois qu'une autre unité commence son mouvement ou que l'ATTAQUANT déclare que la MPh est finie, les unités qui ont précédemment bougé ne peuvent plus être sujettes à aucune attaque de Defensive First Fire. Toute action requérant qu'une unité dépense un MF ou MP dans un hexagone fait de l'unité effectuant une telle action une cible potentielle d'un Defensive First Fire, même si l'unité n'est pas entrée dans cet hexagone pendant la MPh. On peut citer, par exemple, des dépenses de MF comme : une tentative de jet de grenade fumigène, la Récupération d'Arme, la dépense de MP pour démarrer ou stopper, la modification du VCA ou le placement de DC.

Les attaques de Defensive First Fire sont résolues comme les autres tirs. Elles peuvent de plus bénéficier d'un 1 DRM pour First Fire Non Assault Movement (FFNAM), contre de l'Infanterie qui se déplace sans utiliser le Mouvement d'Assaut, ainsi que d'un 1 DRM pour First Fire Movement in Open Ground (FFMO), si l'unité d'infanterie ciblée se déplace en Open Ground. Notez que le DRM de FFMO ne s'applique pas si une Hindrance de LOS affecte la LOS entre la cible et le tireur, même si ladite cible est en Open Ground.

Une unité d'Infanterie du DÉFENSEUR déjà marquée par un pion « First Fire », peut encore effectuer un Defensive First Fire avec sa propre FP et/ou celle d'une MG pendant cette MPh, à condition que la cible ne soit pas à une portée plus grande que l'ennemi le plus proche dans la LOS, ni au-delà de la Portée Normale du tireur. On dit que cette unité effectue un Subsequent First Fire ; sa FP est alors divisée par deux. Si une MG est utilisée au cours d'un Subsequent First fire, son B# est réduit de 2 et définitivement irréparable sur un IFT DR original égal au B# d'origine. À la suite de cette attaque, le pion « First Fire » est retourné sur son côté « Final Fire » et remplacé sur l'unité et toutes ses Armes (qu'elles aient toutes tiré ou non).

Un Canon ou MA du DEFENSEUR déjà marqué d'un pion « First Fire », peut encore effectuer un Defensive First Fire en tant que Tir Intensif (3.2.4) sans contrainte de la présence d'une unité ennemie plus proche. Retournez le pion « First Fire » sur son côté « Final Fire » pour l'unité effectuant la manœuvre ainsi que sur toutes ses Armes. Voir 6.8 dans le cas de l'utilisation de l'IFE. Dans ce cas, placez un pion « Intensive Fire » sur l'unité.



Final Protective Fire (FPF) Tir final de protection :

Le Final Protective Fire (FPF) est une possibilité pour une unité d'infanterie déjà marquée par un pion « Final Fire » qui désire

tirer sur une unité en mouvement qui lui devient adjacente pendant la MPh. Le FPF est traité comme le Subsequent First Fire (avec la FP doublée à cause du PBF), mais avec une pénalité supplémentaire : immédiatement après la résolution de l'attaque, l'IFT DR de base (uniquement modifié par un leadership éventuellement applicable) est utilisé comme un NMC contre les unités qui ont effectué le FPF (y compris tout leader qui dirigerait l'attaque). Tant qu'elle n'est pas démoralisée, il n'y a pas de limite au nombre d'attaques de FPF qu'une unité peut effectuer autre que le nombre d'unités en mouvement et les MF/MP qu'elles dépensent à venir adjacentes à l'hex occupé par le tireur. Une unité qui utilise le FPF doit utiliser toute sa FP ainsi que toutes ses SW utilisables. Elle peut former un FG avec des unités qui n'utilisent pas de FPF, mais seules les unités qui utilisent le FPF subissent ses effets négatifs.

Une unité qui survit à une attaque de Defensive First Fire sans en être affectée peut encore être attaquée dans une même Location pendant sa MPh avant de dépenser d'autres MF/MP, mais seulement par des attaquants différents ou si elle a dépensé au moins 2 MF/MP dans cet hex. Une même unité ou SW ne peut jamais effectuer de Defensive First Fire, de Subsequent First Fire ou de FPF contre une unité en mouvement dans une Location plus de fois que le nombre de MF/MP dépensés dans cette Location pendant la MPh.

Une unité qui est démoralisée ou PIN suite à un Defensive First Fire peut encore faire l'objet de tirs dans sa Location actuelle par d'autres attaques de Defensive First Fire, mais elle est alors attaquée dans son état démoralisé ou PIN. Une unité en mouvement sujette au FFFAM ou FFMO et qui est démoralisée est

Le tir défensif en résumé

1. Defensive First Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement
- peut laisser de la FP Résiduelle
- placer un marqueur First Fire

1a. Subsequent First Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement à portée normale
- peut laisser de la FP Résiduelle
- autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion First Fire qui n'ont pas de cible plus proche
- retourner le pion sur sa face Final Fire

1b. Final Protective Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement adjacentes
- peut laisser de la FP Résiduelle
- autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion Final Fire, et compte comme un NMC contre l'unité qui a fait feu

2. Final Fire :

- A lieu pendant la DFPh
- pas de FFFAM ni de FFMO
- affecte toutes les unités dans la Location ciblée
- n'est pas autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion Final Fire, ou les unités marquées d'un pion First Fire sauf si elles tirent dans un hex adjacent
- placer un pion Final Fire (ou retourner le pion sur sa face Final Fire)

toujours sujette à ces DRM dans cette Location contre des attaques supplémentaires, jusqu'à la fin de sa MPh. Une unité PIN ne subit plus de FFNAM ou FFMO tant qu'elle est PIN ; toutefois, si un Subsequent First Fire ou quelque autre forme de Defensive First Fire contre cette unité PIN la démoralise, elle perd son statut PIN et elle subit à nouveau les DRM de FFMO et FFNAM (si ceux-ci étaient précédemment applicables) lors des éventuelles attaques de Defensive First Fire qu'elle pourrait subir par la suite au cours de cette même MPh (rappel : sa MPh s'achève dès qu'une autre unité débute son mouvement). Une unité qui utilise le Mouvement d'Assaut et qui est démoralisée n'est plus considérée comme utilisant le Mouvement d'Assaut et elle subit désormais le DRM FFNAM pour la suite de sa MPh.

3.3.4 Reaction Fire Tirs de réaction

Toute unité d'infanterie Good order et non PIN peut attaquer dans son propre hexagone un véhicule en déplacement en tant que CC Reaction Fire en suivant les procédures normales de DFF/SFF/FPF ; l'unité d'infanterie et sa/ses SW sont marqués avec les pions Defensive First Fire/Final Protective Fire. Un MMC doit d'abord réussir un Pre-AFV Advance Attack Check (PAATC 3.7). Un échec à ce test rend l'unité PIN et lui interdit tout tir de réaction. Toutefois un seul test par AFV est requis pour un MMC. Référez-vous à la règle CC vs. AFV (3.8) compte tenu que le véhicule ne peut riposter par un CC. La CCV de l'unité d'infanterie est réduite de 1 si elle a précédemment tiré (y compris seulement avec la SW).

3.3.5 Residual Fire

Tirs résiduels/ balles perdues

Quand une unité est attaquée en Defensive First Fire y compris en Subsequent First Fire ou en FPF la Location dans laquelle l'attaque a eu lieu est marquée par un pion de FP Résiduelle de valeur égale à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur au maximum 12) de la FP utilisée sur l'IFT pour cette attaque. Une SW qui subit une Panne ou conserve sa ROF ne laisse pas de FP Résiduelle. Un tir contre un véhicule (To Kill attempt) laissera une FP résiduelle de la même manière sauf si elle utilise des munitions de type AP (sauf si le tir vient d'une MG), ATR, APCR, ou APDS ou si le tir rate. Par la suite, une unité qui entre (ou dépense au moins un MF/MP ; y compris un AFV CE) dans cette même Location lors de la même MPh, est attaquée sur l'IFT avec la FP dont la valeur est indiquée sur le pion par un nouveau DR effectué sur l'IFT. Le TEM/ Fumigène (Smoke) de l'hexagone de la cible et tout FFNAM et/ ou FFMO est applicable en tant que DRM. Une unité qui dépense des MF/MP pour quitter sa Location ne subit pas l'attaque d'une FP Résiduelle présente dans cette même Location. Une fois que la valeur des residual fire laissées par des tirs a été déterminée, elle est réduite de 1 colonne sur l'IFT pour chaque DRM positif d'IFT ou TH ayant une origine strictement extérieure à l'hexagone ciblé (incluant les TH DRM). Cela peut inclure le bonus de leadership, statut CX et les hindrances à la LOS. L'avantage de la hauteur et les leaderships négatifs n'affectent jamais le résiduel FP. L'effet de souffle (Air Bursts) augmente la valeur de résiduel FP d'une colonne.

Une FP Résiduelle ne peut jamais former de FG ; elle attaque toujours seule. La FP Résiduelle est toujours la première attaque de Defensive First Fire résolue contre une unité en mouvement dans une Location contenant une FP Résiduelle, pendant sa MPh. Cette attaque est résolue avant que le DÉFENSEUR ne déclare une nouvelle attaque. On ne peut placer qu'un seul pion de

FP Résiduelle dans une Location. Cependant, un pion de FP Résiduelle plus puissant, résultant d'une attaque d'IFT plus importante peut remplacer un pion de FP Résiduelle de valeur inférieure. Par conséquent, des pions de FP Résiduelle issus de différentes attaques ne sont jamais additionnés.

Une unité ne peut normalement pas être affectée par une FP Résiduelle plus d'une fois par Location ; des MF/MP dépensés simultanément (par ex. deux MF pour entrer dans un bâtiment) ne causent pas d'attaques multiples de FP Résiduelle. Une unité peut cependant être attaquée à nouveau par une FP Résiduelle dans la même Location si elle dépense des MF/MP supplémentaires et si, ce faisant, elle est sujette à plus de DRM négatifs ou moins de DRM positifs.

Tous les pions de FP Résiduelle sont retirés à la fin de la MPh.



3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)

Phase de tir défensif

La partie du Defensive Fire qui a lieu seulement durant la DFPh est appelée Final Fire. Pendant le Final Fire, toutes les unités, armes et véhicules du DÉFENSEUR qui ne sont pas marquées par un pion « First Fire » ou « Final Fire », ou « Intensive Fire » peuvent tirer (y compris les MG/ armes/véhicule MA qui ont gardé leur ROF pendant la MPh. Toute unité ou MG non montée sur véhicule du DÉFENSEUR marquée par un pion « First Fire » peut tirer à nouveau, mais seulement sur des unités situées dans un hex adjacent. Son pion « First Fire » doit alors être retourné sur son côté « Final Fire ». Une unité marquée d'un pion « First Fire » voit sa FP divisée par deux (et aussi doublée parce qu'elle tire en PBF). Une unité déjà marquée par un pion « Final Fire » ne peut pas tirer pendant le Final Fire. Un canon marqué avec un pion « First Fire » peut opter pour l'Intensive Fire (3.2.4) sur des unités adjacentes à son hexagone. Une unité déjà marquée d'un pion « Final Fire » ne peut plus effectuer de Final Fire. Les attaques de Final Fire affectent toutes les unités ennemies dans la Location ciblée pas seulement celles qui ont bougé mais les DRM de FFNAM et de FFMO ne s'appliquent pas.

Un leader ayant dirigé un Defensive First Fire (c.-à-d. ayant appliqué son DRM de leadership au tir) peut à nouveau diriger un Subsequent First Fire, un FPF ou un Final Fire, mais seulement pour une unité (ou FG) ; cette unité (ou ce FG) ne peut comprendre d'autres tireurs que ceux que le leader a dirigés lors du First Fire. Si un nouveau FG est formé lors de ce tour de joueur, le leader ne peut diriger son tir (même lors du FPF). Les marqueurs « First Fire » et « Final Fire » doivent être retirés à la fin de la DFPh.

Référez-vous à la page 16 pour un exemple concret.

3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)

Phase de tir d'exploitation

Les unités de l'ATTAQUANT qui n'ont pas tiré durant la PFPH peuvent tirer à demi-puissance ; l'artillerie, quant à elle, ajoute un +2 TH DRM. Un squad avec un facteur de FP souligné peut utiliser UN Tir d'assaut [Assault Fire] . L'Assault Fire autorise n'importe quelle unité qui n'utilise que son propre FP durant l'AFPh à ajouter un point de FP à son total après que toutes les éventuelles modifications du FP de l'unité ont été faites (fractions arrondies au supérieur). Le bonus d'Assault Fire ne s'applique pas à longue portée. Les mitrailleuses moyennes (MMG) ou lourdes (HMG), les mortiers et canons qui ont bougé durant leur phase de mouvement ne peuvent pas tirer durant l'AFPh. Un véhicule qui s'est déplacé peut tirer au cours de

l'AFPh en « Bounding Fire ». Si un véhicule a déjà fait usage de son MA en Bounding Fire sans perdre sa ROF ni tiré avec d'autres armes au cours de la MPh, il peut à nouveau faire usage de cette arme (si elle a conservé sa ROF) en appliquant les TH DRM appropriés, ou en tirant à demi-puissance si l'arme est une MG ou utilise une capacité IFE. Si un véhicule fait feu avec toute autre arme que son MA pendant la MPh, il ne peut pas tirer à nouveau pendant l'AFPh. Retirez tous les marqueurs « Prep Fire » et « Bounding Fire » à la fin de l'AFPh.



3.6 Rout Phase (RtPh)

Phase de déroute

Durant la RtPh, une unité qui n'est pas en Mêlée ne peut pas terminer sa RtPh adjacente ou dans la même Location qu'une Unité Ennemie Connue [Known enemy unit] non démoralisée, elle ne peut pas non plus rester dans une Location d'Open Ground si elle ne bénéficie pas d'un TEM d'emplacement à Portée Normale et dans la LOS d'une Unité Ennemie Connue et Good Order qui serait en mesure d'interdire une déroute dans cet hexagone (voir ci-dessous). Une telle unité est placée sous un marqueur « DM ». Les unités démoralisées qui ne sont pas en Mêlée doivent dérouter (l'ATTAQUANT commence, une unité après l'autre) pendant cette RtPh ou être éliminées pour incapacité à dérouter. Toutes les unités démoralisées, sauf un SMC blessé ont 6 MF à dépenser dans la RtPh ; cette valeur ne peut jamais être augmentée. Une unité démoralisée peut dérouter en Open Ground tout en étant dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie sans subir d'Interdiction (voir ci-dessous) seulement si elle utilise le Low Crawl [Ramper]. Cette unité ne peut toutefois pas se retrouver adjacente à une Unité Ennemie Connue et non démoralisée à la fin de la RtPh auquel cas elle est éliminée pour son incapacité à dérouter [Failure to rout]. Le Low Crawl est une déroute de 1 hex qui consomme tous les MF de l'unité en déroute. Une unité en Low Crawl ne peut pas subir d'Interdiction. Toutes les autres règles de la déroute s'appliquent normalement au Low Crawl. Une unité en déroute doit se déplacer vers le bâtiment ou le bois le plus proche (en MF) dans la limite de 6 MF. Ce faisant, une unité en déroute ne peut en aucune façon se rapprocher d'une unité ennemie (même si celle-ci est démoralisée), alors qu'elle est dans la LOS de cet ennemi, de manière à réduire la distance en hexes entre elle et cette Unité Ennemie Connue ; elle ne peut pas non plus se rapprocher de cette unité ennemie après avoir quitté sa LOS ; si elle est adjacente à une unité ennemie, elle ne peut pas dérouter dans un hex où elle serait toujours adjacente à cette unité ennemie, sauf si ce mouvement lui permet de quitter la Location de l'unité ennemie. Dans les autres cas, une unité en déroute peut se déplacer vers une unité ennemie. Une unité en déroute qui atteint le bois ou bâtiment éligible le plus proche, et qui, ce faisant, n'est pas adjacente à une unité ennemie, doit s'arrêter et finir sa RtPh dans ce bois ou ce bâtiment, sauf si elle peut continuer et entrer immédiatement dans un autre hex de bois ou de bâtiment, dans la limite des 6 MF. Une unité démoralisée peut toujours dérouter hors d'un bâtiment dans lequel elle commence sa RtPh. Une unité en déroute doit ignorer tout bâtiment ou hex de bois dans lequel elle ne peut pénétrer à cause des Limites d'Empilement. Elle peut aussi ignorer un hex de bâtiment ou de bois si cet hex n'est pas plus éloigné d'une Unité Ennemie Connue que son hex de provenance (c.-à-d. que l'unité en déroute ne se rapproche ni ne s'éloigne d'une Unité Ennemie Connue).

Exemple de la Movement Phase (MPH) (fig. 1) :

Durant la MPH russe, un 4-4-7 russe en I5 dépense deux MF pour entrer en J5 ; comme ceci est un mouvement d'un hex seulement qui ne nécessite pas tous les points de mouvements alloués au 4-4-7, il peut faire un Mouvement d'Assaut (Assault Move). Le 4-4-7 en H3 dépense deux MF pour entrer en I3 et deux autres MF pour entrer en J2 ; Comme les PP de la LMG (1 PP) ne dépassent pas l'IPC (3) du squad, la LMG n'affecte pas le mouvement. Le 5-2-7 en F3 déclare un Double Time et dépense un MF pour entrer en G3, un MF pour entrer en H2, deux MF pour entrer en I3, puis 2 MF pour entrer en J3 pour un total de 6 MF et finit CX. Le 9-1 et le 4-4-7 en F4 se déplacent ensemble et dépensent 2 MF pour entrer en G4, puis H4, puis I4 pour un total de 6 MF grâce au bonus de leader. Le 8-1 et le 4-4-7 en E3 déclarent Double Time et dépensent deux MF pour entrer en E4, puis E5, F5 et finalement G5 pour un total de 8 MF, finissant CX.

Exemple de Movement Phase et de Defensive Fire Phase (fig. 2) :

Un 4-4-7 avec une MMG en I4 dépense 2 MF pour entrer en J3 ; parce que les 5 PP de la MMG réduisent les MF du squad de deux, le squad ne peut pas faire de Mouvement d'Assaut en J3. Le 4-4-7 pourrait déclarer un Double Time ce qui augmenterait ses MF de 2, mais qui réduit son IPC de un pour un bénéfice d'un MF supplémentaire lui permettant d'entrer en K3 après J3. Supposons que le joueur russe effectue ce mouvement. Le 4-6-7 allemand avec une MMG en K5 tire sur l'unité qui bouge en J3, mais seulement avec le 4-6-7. Sur la colonne de 4 FP avec un +2 DRM (+3 bâtiment de pierre, -1 FFFAM), le squad ne Cover pas (il n'obtient pas de double), il laisse 2 FP Résiduelles dans l'hex J3 et seul le squad est marqué d'un First Fire. Quand le 4-4-7 russe continue à bouger en K3, le joueur allemand tire alors avec la MMG en K5 sur la colonne de 4 FP avec un -2 DRM (-1 FFFMO, -1 FFFAM). En supposant que la MMG ne subisse pas de Panne, ne Cover pas et ne conserve pas sa ROF (cadence de tir) (c'est-à-dire que le résultat du DR n'est ni un 12, ni un double et que le dé coloré est supérieur à 3), la MMG est marquée d'un First Fire (utiliser le même marqueur que celui qui est posé sur le 4-6-7 afin de couvrir tout la pile allemande) et laisse 2 FP Résiduelles dans l'hex K3.

Maintenant, le joueur russe déplace l'unité suivante, le 5-2-7 dans l'hex G5 avec l'intention d'utiliser les 4 MF pour se rendre en K4. Notez que le bonus de route ne s'applique pas puisque le mouvement ne s'effectue pas entièrement sur des hexagones de route. Le 5-2-7 entre en H5 et I5. À ce moment-là, le joueur allemand déclare qu'il fera un Subsequent First Fire avec le 4-6-7 (déjà marqué par un First Fire) comme les Russes sont à Portée Normale et qu'il n'y a pas d'Unité Ennemie Connue plus proche. Le squad utilise aussi la MMG (bien que son B# soit diminué de 2) car la MMG sera marquée avec un Final Fire qu'elle tire ou pas. Les 9 FP du 4-6-7 et de la MMG sont divisés par 2 et ils utilisent la colonne 4 FP avec -2 DRM (-1 FFFAM, -1 FFFMO). L'attaque laissera 2 FP Résiduelles sauf si l'unité Cover pendant le tir ou si la MMG subit une Panne (dans ce cas il y a 0 FP Résiduelle). Supposons que le 5-2-7 est démoralisé et que 2 FP Résiduelles sont laissées dans l'hex. Retournez le marqueur « First Fire » qui est sur la pile allemande sur son côté « Final Fire ».

Ensuite, le joueur russe déplace le 4-4-7 qui est en F6. Il se déplace dans G6, H5 et I5 où il subit une attaque de FP Résiduelle de 2 avec un -2 DRM (-1 FFFMO, -1 FFFAM). Nous supposons que cette attaque n'a pas eu d'effet. Le joueur allemand aimerait tirer à nouveau avec l'unité et la SW en K5, mais celles-ci étant déjà sous un marqueur « Final Fire », elles ne peuvent tirer que sur des unités adjacentes. Le 4-4-7 continue son déplacement et va en I6 pour un total de 4 MF, et il utilise le bonus de route pour aller en I7.

Le 9-2 et le 4-4-7 russes avec la MMG en F5 se déplacent en G6, H5, I6 et J5 pour 5 MF. Le point d'IPC du leader



Figure 2 (après que tous les résultats ont été appliqués sauf ceux de l'attaque en FPF contre le 4-2-6 qui se déplace en K6).

s'ajoute aux trois du squad pour un total de 4 IPC dont on soustrait les 5 PP de la MMG. La différence est retirée des 6 MF obtenus grâce au bonus du leader. Au moment de l'entrée des unités russes en J5, le joueur allemand déclare un Final Protective Fire. La FP du Firegroup (la MMG doit attaquer avec le 4-6-7) est divisée par deux (car c'est un Subsequent First Fire) et elle est ensuite doublée car c'est un tir à bout portant (Point Blank Fire) ; l'attaque se résout donc sur la colonne de 8 FP avec un +2 DRM (+3 bâtiments en pierre, -1 FFFAM). Sur un DR de base de 7, le 4-6-7 réussit tout juste son FPF NMC et termine PIN, les Russes doivent passer un PTC (résultat final de 9 sur la colonne de 8 FP) et l'attaque laisse 4 FP Résiduelles.

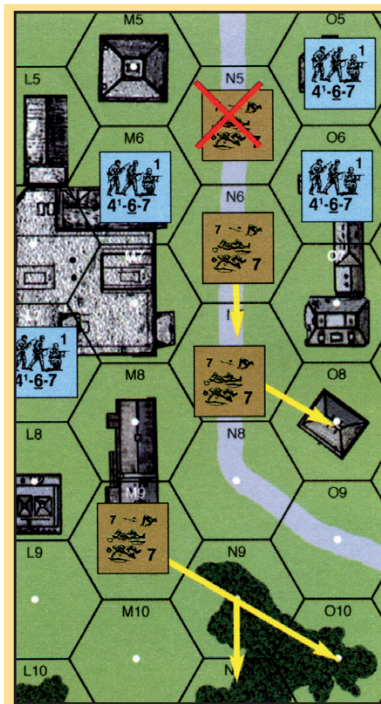
Finalement, le 4-2-6 russe en H6 se déplace en I6, J6 et K6, où le joueur allemand déclare à nouveau un Final Protective Fire. La FP du Firegroup est divisée une première fois par deux (à cause du Subsequent First Fire), divisée par deux une seconde fois (car les Allemands sont PIN) et doublée à cause du Point Blank Fire. L'attaque se fait sur la colonne de 4 FP, avec un -1 DRM (-1 FFFAM). La chance des Allemands est épuisée : ils obtiennent un 10 aux dés (sans doubles), ce qui veut dire qu'ils ratent leur FPF NMC de 3 (ils sont donc échangés pour un 4-4-7 de 2e ligne si leur ELR est de 2 ou moins) et ils sont retournés sur leur face Démoralisée et placés sous un marqueur « DM ». De plus, la MMG subit une Panne et est retournée sur sa face en Panne. Toutefois, le tir a quand même lieu, mais un 9 sur la colonne de 4 FP ne donne rien. Un marqueur de 1 FP Résiduelle est placé dans l'hexagone (la MMG étant subie une Panne ne laisse pas de FP Résiduelle).

Notes :

Si aucun bâtiment ou bois ne peut être atteint durant cette RtPh, une unité démoralisée peut dérouter vers n'importe quel hex en respectant les contraintes citées précédemment.

Une unité démoralisée ne peut dérouter que si elle est sous un marqueur « DM ». Un leader déjà empilé avec une unité démoralisée avant qu'elle déroute peut choisir de dérouter avec elle, même si lui-même n'est pas démoralisé. Lorsque le leader opte pour ce choix, il est éliminé si l'unité démoralisée sur laquelle il est empilé rate un MC d'Interdiction. Il doit rester avec l'unité pendant toute la RtPh, mais il n'est pas considéré comme démoralisé et peut ajouter son Leadership DRM au NMC d'Interdiction.

Il y a une Interdiction dès lors qu'une unité en déroute entre dans un hex d'Open Ground sans utiliser le Low Crawl, alors qu'elle est dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie non démoralisée et non PIN capable de tirer sur cet hex en y appliquant au moins un FP ou de le toucher par le processus de TH à moins de 17 hexes. Ni une unité en Mêlée, ni une unité/armes disposant d'une FP à demi-puissance ou d'un DRM positif (i.e. Une unité CX, un leader seul avec une MG, le MA d'un véhicule BU, un véhicule en mouvement ou un Canon/MA devant changer son CA) ne peuvent Interdire. S'il y a une Interdiction, l'unité en déroute doit passer un NMC où tous les modificateurs éventuels s'appliquent de façon normale. Une unité qui rate ce NMC subit une Réduction, et tout demi-squad qui subsiste peut alors continuer sa déroute. L'Interdiction n'affecte pas les autres unités dans l'hex, et les unités sont capables d'interdire même si elles ont épuisé leurs possibilités de tir pour le tour de ce Joueur. Une unité qui déroute



Exemple de Phase de Déroute :

C'est la RtPh et toutes les unités démoralisées sont considérées comme étant sous marqueur « DM » et donc autorisées à dérouter. L'unité en zM9 peut choisir de ne pas bouger ou de dérouter dans les bois en N9 (puis éventuellement en O10 ou N10). Elle ne peut pas dérouter en L8 ou M8, car elle se rapprocherait d'une Unité Ennemie Connue. Elle pourrait ignorer les bois en N9 (qui est équidistant de O6) et dérouter en N10 ou L10.

L'unité en N7 doit dérouter ; elle ne peut pas rester en Open Ground en étant à Portée Normale d'unités ennemies pouvant lui faire subir une Interdiction à partir de O6, M6 ou L7. Elle devient donc automatiquement DM au début de la RtPh. Elle peut dérouter dans O8 ou peut ignorer O8 (qui est équidistant de O6) et dérouter vers N9 (ou M9). Elle peut effectuer un Low Crawl pour aller en N8 ou y subir une Interdiction avant d'arriver en N9 (ou M9).

L'unité en N6 doit dérouter en N7. Elle peut faire un Low Crawl pour le faire en sécurité ou elle peut subir une Interdiction en N7 avant de continuer sur O8. Si le 4-6-7 en M6 était en M5, l'unité en N6 pourrait dérouter en M7, mais ne pourrait pas rester là et devrait alors subir une Interdiction en allant en O8, où elle devrait s'arrêter.

L'unité en N5 est éliminée pour incapacité à dérouter (ce qui serait également le cas si l'unité en M6 était en M5).

et qui subit un résultat de PIN suite à son NMC d'Interdiction ne peut dérouter plus loin ; si elle est toujours adjacente à un ennemi connu, elle est éliminée pour son incapacité à dérouter. Une unité démoralisée ne peut être Interdite plus d'une seule fois par hex d'Open Ground, quel que soit le nombre d'unités ennemies qui peuvent Interdire l'hex.

Pour l'Interdiction, on considère qu'un hex est un Open Ground si l'unité ciblée peut être sujette au -1 FFMO lors d'un hypothétique Defensive First Fire (excluant ainsi des tests d'Interdiction les unités bénéficiant du TEM d'emplacement). Le modificateur de FFMO ne s'applique plus dans le cas où il existe une Hindrance entre l'unité en déroute et l'unité qui Interdit ; l'unité en déroute ne subit donc plus d'Interdiction dans ce cas. On notera que ce First Fire n'est que fictif durant la RtPh.

3.7 Advance Phase (APH) Phase de progression

L'ATTAQUANT peut transférer librement ses SW entre les unités Good Order empilées dans une même Location et peut déplacer toutes ses unités d'infanterie non-PIN et Good Order dans un hex adjacent (même si cet hex est occupé par des unités ennemies).

Une unité qui progresse dans un hex qui lui coûte tous ses MF devient CX. Par exemple, un squad russe qui porte une MMG à 5 PP n'a que 2 MF et donc doit devenir CX pour progresser dans un hex qui lui coûterait 2 MF pendant la MPh (bois, broussaille, collines ou bâtiments), sauf si cette unité est accompagnée d'un leader qui ajoute 2 MF supplémentaires et un point de portage (IPC) au squad lui donnant ainsi un total de 5 MF. Une unité CX ne peut pas progresser dans un hex qui lui coûterait tous ses MF. Par exemple, un squad allemand CX avec une HMG à 4 PP n'aurait que 2 MF après déduction des deux PP en excès (son IPC est réduit à 2 à cause du CX) et ne peut progresser dans un bâtiment à moins qu'il ne soit accompagné d'un leader.

Pour qu'un MMC puisse entrer dans un hexagone contenant un AFV ennemi, il doit d'abord réussir un Pre-AFV Advance/Attack Task Check (PAATC)

[“Préparation à l'assaut sur le véhicule”]. Il doit réaliser un DR inférieur ou égal à son moral pour pénétrer dans l'hexagone. Un échec au PAATC rend l'unité PIN. Un leader n'est pas nécessaire pour un PAATC mais peut appliquer son DRM, même si lui-même ne pénètre pas ensuite dans l'hexagone de l'AFV. Toute unité d'infanterie inexpérimentée et les unités italiennes de 1^{ère} ligne doivent ajouter +1 au DR. Une unité qui réussit un PAATC doit immédiatement entrer dans l'hexagone ; elle ne peut attendre le résultat du PAATC d'une autre unité avant de décider si elle pénètre ou pas dans l'hexagone, toutefois un PAATC peut être tenté à tout moment de l'AFPh.

Un AFV peut passer du statut CE (équipement exposé) au statut BU (Équipement protégé).

Placer un marqueur de « CC » sur les unités qui progressent dans un hex occupé par l'ennemi.

3.8 Close Combat Phase (CCPh) Phase de combat rapproché

Le Close Combat est un type d'attaque qui a lieu durant la CCPh entre unités qui s'affrontent dans un même hex. Il n'y a pas de modificateurs de TEM au DR de Close Combat, ni de SW, ni de PBF. Contrairement aux tirs, le CC est considéré comme simultané, donc chacun des camps attaque l'autre même si l'un ou les deux camp(s) sont éliminés, à moins qu'une embuscade ait lieu ou qu'un camp, ou les deux, dispose d'un véhicule dans l'hexagone.

L'ATTAQUANT spécifie l'ordre dans lequel se résoudront les situations de CC dans les différents hexes ; chaque CC dans un hex doit être entièrement résolu avant de passer au CC suivant situé dans un autre hex. Chaque camp doit désigner toutes ses attaques dans cet hex avant toute résolution (en commençant par l'ATTAQUANT). Le DÉFENSEUR désigne alors toutes ses attaques dans le même hex, puis l'ATTAQUANT résout toutes ses attaques. Ensuite le DÉFENSEUR résout toutes ses attaques, même si certaines des unités ont été éliminées ou réduites. Les unités peuvent attaquer n'importe quelle autre unité ou combinaison d'unités présentes dans le



Exemple de Phase de Close Combat :

Toutes les progressions (signalées par les flèches jaunes) ont été effectuées. Les CC [Close Combat] sont résolus dans un ordre choisi par l'ATTAQUANT (l'Allemand).

Lorsque le 4-6-7 en G6 progresse en CC contre le 4-2-6 en F5, l'Ambush est possible puisque le combat a lieu dans un bâtiment. Le drm d'Ambush du 4-2-6 est de +1 (Conscrit), celui de l'Allemand est de 0. Il ne se produit pas d'Ambush puisque le joueur allemand obtient un dr de 2 et le Russe un dr de 3. L'Allemand attaque à un ratio de 1:1, tout comme le Russe. Le DRM est de zéro pour les deux attaques. Le DR est de 5 pour l'Allemand, causant une Réduction mais sans effet sur le ratio. Le Russe obtient un 9 qui est sans effet. Le 4-2-6 russe est remplacé par un 2-2-6 et un marqueur « Melee » est apposé.

Les 8-1, 9-1 et 4-6-7 allemands en H5 progressent en G5 contre le 4-4-7 russe. L'Ambush est possible avec un drm allemand de -1 (le bonus de l'un des Leaders) et le drm russe est de 0. L'Allemand obtient un 6 et le Russe un 3, il n'y a pas d'Ambush. Le 4-6-7 apporte 4 FP et chaque leader amène 1 FP, pour un ratio final de 6:4, c'est-à-dire 3:2. Le Russe doit attaquer à 1:2 car les Leaders attaquent avec le squad, ils ne peuvent être assaillis séparément. L'Allemand a un DRM de -1 (le bonus de l'un des Leaders) et le Russe un DRM de 0. L'Allemand obtient un DR de 6 qui élimine le 4-4-7. Le Russe obtient 3, ce qui élimine également tous les Allemands. L'hex est maintenant vide, et aucun marqueur n'y est placé.

Les trois 4-4-7 allemands progressent dans le bâtiment H4 contre les deux 4-5-8. Les deux camps ont un drm d'Ambush de 0, et les jets respectifs sont de 3 pour l'Allemand et de 5 pour le Russe, ce qui ne débouche sur aucune Ambush. L'Allemand doit déclarer toutes ses attaques en premier et chaque squad russe ne peut être attaqué qu'une seule fois. Les options de l'Allemand sont les suivantes : une seule grosse attaque à 12 contre 8 (3:2) ; deux squads contre un Russe, le dernier contre l'autre Russe, pour une attaque à 2:1 et une à 1:1 ; ou bien les trois squads contre un Russe, ce qui donne une attaque de 3:1 sans attaque sur le second squad russe. L'Allemand annonce maintenant ses attaques. Ses options sont : une attaque à 8 contre 12 (1:2) ; un 4-5-8 contre deux 4-4-7 (1:2) et l'autre 4-5-8 contre le dernier 4-4-7 (1:1) ; les deux 4-5-8 attaquent deux 4-4-7 à 1:1 et le dernier 4-4-7

n'est pas attaqué ; chaque 4-5-8 attaque un 4-4-7 (deux attaques à 1:1) et le troisième 4-4-7 n'est pas attaqué ; les deux 4-5-8 attaquent un 4-4-7, les deux autres 4-4-7 n'étant pas attaqués. Le Russe annonce deux attaques : un 4-5-8 attaque deux 4-4-7 (1:2) et l'autre attaque le dernier 4-4-7. Toutes les attaques ont un DRM de zéro. L'Allemand obtient un 6 sur l'attaque à 2:1, éliminant le squad, et un 9 sur l'attaque à 1:1 ce qui est sans effet. Le Russe obtient un 4 sur l'attaque à 1:2 ce qui provoque une Réduction et un 7 sur l'attaque à 1:1 ce qui est sans effet. Le 4-4-7 qui subit la perte est choisi aléatoirement. Une fois que toutes les attaques sont résolues, la Location contient deux 4-4-7 et un 2-3-7 allemands et un 4-5-8 russe, tous marqués d'un pion « Melee ».

En J3, le 4-6-7 allemand est en Mêlée avec un 4-4-7 et un 5-2-7 russe depuis le tour précédent, et le 9-2 allemand Wounded en K4 progresse pour renforcer la Mêlée. Il n'y a pas d'Ambush puisque la Mêlée existe déjà. L'Allemand déclare une attaque à 1:1 contre le 5-2-7. Le 4-4-7 n'est pas attaqué. Le Russe attaque à 3:2 contre le squad et son Leader. Le DRM allemand est de -1 (le Leadership est diminué par la blessure). Le DRM russe est de zéro. Le résultat du DR allemand est 7, ainsi que celui du Russe. Aucun n'a d'effet et la Mêlée continue.

Le 4-6-7 allemand progresse dans le bâtiment I4 contre le 4-4-7 russe. L'Ambush est possible. Les drm des deux camps sont de zéro. L'Allemand obtient un dr de 4, le Russe de 1, ce qui résulte en une Ambush russe. Le Close Combat est désormais séquentiel. Le Russe va déclarer et résoudre toutes ses attaques. L'Allemand déclarera et résoudra ses attaques avec les survivants. Le Russe déclare une attaque à 1:1. Le DRM est de -1 (Ambush). Le DR est de 6, causant une Réduction à l'allemand, dont le 4-6-7 est remplacé par un 2-4-7. L'Allemand peut maintenant répondre à 1:2. Le DRM est de +1 (Ambush). Le DR est de 5, sans effet. L'hex est marqué d'un pion « Melee ». Cette Mêlée continuera au prochain tour, mais les DRM dues à l'Ambush ne seront plus applicables.

Le 5-4-8 CX allemand progresse en E6 contre le 4-4-7 russe. Il n'y a pas de possibilité d'Ambush. L'Allemand attaque à 1:1 avec un DRM de +1, le Russe à 1:2 avec un DRM de -1, dû au fait que le 5-4-8 est CX. Le DR allemand est de 9, le russe est de 2, ce qui rend possible une Field Promotion. Le Russe jette un dé sur la table de création de Leader avec un drm +1 (Russe). Son dr de 1 est modifié, par le drm, en 2, ce qui lui donne un nouveau leader 8-0. Les ratios du Close Combat sont alors recalculés. L'attaque allemande se fait à 1:1 (5:5) et n'a pas d'effet. L'attaque russe est changée en 1:1, mais le résultat de 2 élimine le 5-4-8 aussi bien au ratio 1:2 qu'à 1:1.

même hex, tant qu'aucune unité n'attaque pas plus d'une fois, ni n'est attaquée plus d'une fois. Il n'est pas obligatoire de faire attaquer toutes les unités. Seules les unités non démoralisées peuvent attaquer, par contre les unités démoralisées peuvent défendre, bien qu'elle souffre d'un DRM de +2 aux attaques de CC effectuées contre elles.

Le FP des unités attaquantes est comparé au FP des unités ennemies qui sont attaquées afin d'obtenir un rapport FP attaquant sur FP défenseur. Dès que ce rapport est déterminé, on lance un DR pour chaque attaque. Si le résultat final du DR est inférieur au Kill number indiqué sur la table de Close Combat (CCT) dans la colonne indiquant le rapport, les unités attaquées sont éliminées. Un DR final qui est égal au Kill number indiqué sur la CCT implique la Réduction d'une unité attaquée (déterminée par sélection aléatoire). Un DR final supérieur au kill number n'a aucun d'effet.

Chaque SMC en CC a une attaque et une défense de un. Un SMC peut attaquer seul, mais s'il le fait, il doit aussi se défendre seul. N'importe quel SMC peut se combiner avec un MMC ou d'autres SMC pour une attaque en CC en additionnant leur FP. Un SMC qui défend dans un CC en tant que partie du groupe qui attaque, additionne son FP au FP des unités qui sont empilées sous son pion (les joueurs sont libres de réarranger leurs piles de pions avant le commencement de la CCPh). Un leader peut diriger le CC d'un MMC avec lequel il attaque et défend (et de n'importe quelle unité qui se joint au MMC dans une attaque combinée en CC) en appliquant son DRM de leadership pour modifier le résultat du DR de CC, ceci en plus de l'ajout de son propre FP à la puissance de l'attaque. Un leader ne peut pas utiliser son DRM de leadership pour modifier une attaque qu'il effectuerait seul.

Dès qu'une unité d'infanterie entre en CC dans un hexagone de bois ou de bâtiment (à moins que ce ne soit pour renforcer une Mêlée déjà en cours), une Ambush [Embucade] peut se produire. Dans un tel cas, avant de déclarer une attaque par CC, chaque joueur effectue un dr. Si un joueur obtient un résultat au dé au moins inférieur de trois points au résultat de l'autre joueur, il réussit à prendre l'avantage d'un Ambush sur son adversaire. Le camp qui subit l'Ambush dans un CC est pénalisé par un +1 DRM pour ses propres attaques en CC et un +1 DRM pour les attaques contre lui en CC et ce, jusqu'à ce que le CC devienne une Mêlée à la fin de la CCPh. Un dr d'Ambush est sujet à un drm même si une partie seulement des forces en CC du joueur en est affectée ; le drm inclut +1 pour une unité CX, +1 pour une unité PIN, +1 pour une unité Inexpérimentée, et tout drm de leadership (sauf si le leader est seul). Le camp qui bénéficie de l'Ambush résout toutes ses attaques en premier dans la CCPh. Seules les unités ennemies survivantes peuvent contre attaquer après avoir subi un Ambush.

Toutes les attaques de CC dans un hex contenant un véhicule doivent être menées de façon séquentielle, même si le véhicule ne participe pas au combat. Le joueur sans véhicule lance une attaque en premier puis le joueur possédant le véhicule peut lancer une attaque. De cette manière, on alterne entre chaque joueur, jusqu'à ce que toutes les unités aient attaqué, soient éliminées (sans possibilité de répliquer si elles n'ont pas attaqué avant leur élimination), ou aient laissé passer leur tour. Quand un véhicule de chaque joueur est présent dans l'hex du CC, l'ATTAQUANT débute l'attaque, suivi par le DEFENSEUR. Si une embuscade a lieu dans un hexagone abritant un véhicule, alors le joueur bénéficiant de l'embuscade lance toutes ses attaques en premier.

Les unités d'infanterie attaquent un véhicule en CC en se basant sur leur CCV (Close Combat Value). La CCV d'un squad est 5, d'un crew est 4, d'un half squad est 3 et d'un SMC est 2. Par contre si un SMC combine son attaque avec celle d'une autre unité d'infanterie, on ajoute seulement 1 à la CCV de l'unité d'Area Fire [tir à demi puissance] (tel que PIN) est réduit de 1 pour chacun de ces cas cumulatifs. Si le CC DR est inférieur au CCV, alors le véhicule est éliminé. Si le CC DR est égal au CCV, alors le véhicule est immobilisé. Bien que plusieurs attaques puissent être effectuées, on ne peut grouper plus d'un squad avec un SMC lors d'une attaque CC contre un véhicule. Une attaque CC doit concerner un véhicule OU l'infanterie présents dans l'hexagone, mais pas les deux types d'unités en même temps. Un résultat original de 2 sur les dés résulte toujours en une possibilité d'attaque réussie, même si le CC DRM ou une petite CCV devait rendre une réussite improbable. Si les chances d'éliminer un véhicule après addition de tous les CC DRM requis sont inférieures à 2, et que l'attaquant obtient un 2 au jet de dés, alors l'attaquant lance un troisième dé. Sur un résultat de 1 ou 2, le véhicule est éliminé, sur un résultat de 3 il est immobilisé. Un résultat de 4, 5 ou 6 résulte en un échec de l'attaque. Toute attaque CC contre un véhicule qui n'est ni Shock ni Stun résultant en un 12 aux dés occasionne une casualty réduction à l'unité attaquante.

Un véhicule peut attaquer l'infanterie en CC avec sa AAMG (si le véhicule est CE), sa CMG (à moins que cette CMG ne puisse tirer que dans le VCA), une RMG, des armes de défense rapprochées (close defense weapons), et/ou l'équivalent IFE d'un MA inférieur à 15mm en tourelle. Un véhicule peut utiliser toutes ses MG/IFE FP en une attaque groupée ou peut les utiliser séparément en plusieurs attaques de CC. De telles FP sont utilisées pour définir les ratios de réussite contre la CCV du défenseur et ne sont augmentées pour aucune raison, même si elles peuvent être divisées par deux pour motion fire et annulées en cas de statut Shock ou Stun.

A partir de Juillet 1944, certains AFV allemands sont équipés d'un système d'armes de défense rapprochée (Nahverteidigungswaffe). Il peut être employé en tant qu'attaque HE résolue sur l'IFT si le véhicule est BU, uniquement pendant la CCPh, ET après avoir été attaqué au cours de cette phase (à moins que l'AFV ne bénéficie d'une embuscade). Si ce système d'arme est utilisé, il attaque toutes les unités d'infanterie (y compris alliées) situées dans l'hexagone avec 16 FP sur l'IFT. Cette arme doit être utilisée séparément des autres et aucun jet de TH n'est requis, bien qu'un résultat original sur l'IFT supérieur à la valeur d'usage (Le statut BU n'entraîne pas ici de +1) entraîne un échec du tir. Aucun TEM ou Hindrance ne s'applique à cette attaque.

Si les unités d'infanterie des deux camps (n'importe quelle unité non démoralisée) restent dans le même hexagone après que toutes les attaques CC aient été résolues à la fin de la CCPh, elles sont considérées comme étant en Mêlée et ne peuvent pas faire autre chose que du CC, c.-à-d. qu'elles ne peuvent pas quitter l'hex, effectuer une attaque par tir, Interdire à une unité de dérouter, etc. Placez alors un pion « Melee » sur cette pile. De nouvelles unités peuvent progresser dans un hex de Mêlée mais doivent engager un CC. Des unités qui ne sont pas en Mêlée peuvent attaquer les unités d'un hex qui sont en Mêlée pendant la phase de tir mais toutes les unités ennemies et amies en mêlée dans cet hex sont attaquées en même temps et affectées de la même façon. Retirez le pion « Melee » dès qu'il ne reste plus aucune unité non démoralisée des deux camps dans l'hexagone.

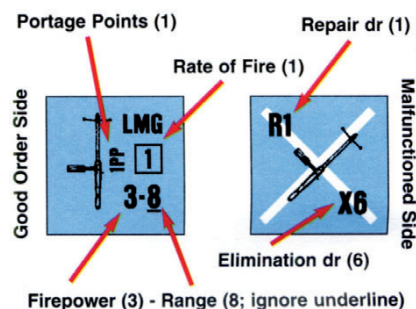
Un véhicule n'est jamais bloqué en mêlée et si il n'est pas immobilisé, peut quitter un hexagone de Mêlée lors de sa prochaine MPh. Un véhicule immobilisé, ou qui choisit de rester dans cet hexagone de Mêlée, peut utiliser son armement UNIQUEMENT sur les unités ennemies DANS l'hexagone. De plus, un véhicule bloquera en Mêlée toutes les unités d'infanterie ennemie dans cet hexagone aussi longtemps que le véhicule reste dans l'hexagone sans être sous statut « Motion ».

Retirez tous les marqueurs « PIN » à la fin de la CCPh.

3.9 Table de suivi des tours :

Celui qui a été le DÉFENSEUR devient maintenant l'ATTAQUANT et il retourne le pion qui est utilisé pour indiquer le tour. S'il a déjà été ATTAQUANT pendant ce tour, il avance le marqueur de tour d'une case sur le tableau de suivi des tours. Quand le pion marqueur de tour arrive sur la case END le scénario est terminé. Si la case est divisée en deux par une diagonale imprimée en rouge, cela signifie que seul le tour du joueur qui se déplace en premier sera joué et le scénario se terminera tout de suite après. Les symboles de nationalité imprimés dans les cases de ce tableau sont des aide-mémoire qui indiquent le tour où des renforts éventuels doivent rentrer. Pour indiquer le tour, utilisez un MMC d'une nationalité qui ne fait pas partie du scénario; utilisez la face non démoralisée pour le tour du joueur qui se déplace en premier et retournez le pion sur sa face démoralisée pour le joueur qui se déplace en second.

4. Armes et armes de soutien (SW)



Une unité peut posséder n'importe quelle nombre d'armes (SW/Canons). Une arme ne peut pas se déplacer par elle-même et doit être transportée par une unité qui « paie » un coût en PP (voir 1.2.4) ; un Canon doit être déplacé manuellement (Manhandling) (6.5). Une unité non démoralisée peut Récupérer et abandonner une arme à n'importe quel moment de son mouvement si elle a assez de MF pour le faire ; cependant, aucune arme ne peut être déplacée plus d'une fois par MPh. Une unité non démoralisée peut abandonner une arme qu'elle a en sa possession sans aucun coût en MF pendant sa MPh ou APh. Si une unité abandonne une SW/un canon qu'elle possède au début de la phase qui le permet, et ceci avant d'avoir dépensé le moindre MF, cet Armement est alors considérée comme n'ayant pas été possédée (et donc non déplacée par une unité) au début de cette phase. Les unités doivent abandonner les canons et les SW qui sont en excès de leur IPC avant de pouvoir dérouter. Si une unité abandonne une arme en sa possession ou est éliminée, son Armement est laissé dans l'hexagone et doit être Récupéré pour être à nouveau utilisé. Les unités d'infanterie Good Order peuvent tenter de Récupérer un Armement non possédé dans leur hexagone au début de leur RPh comme

unique action pendant la RPh, en effectuant un dr de Récupération strictement inférieur à 6 (+1 dr si l'unité est CX). Un Armement ne peut pas être transféré dans la même phase que celle où il est Récupéré. Les unités d'infanterie peuvent aussi tenter une Récupération pendant la MPh au coût de 1 MF par tentative.

Pour déterminer les conditions du transport, on compare les PP [Points de portage] des objets transportés à la capacité de transport de l'infanterie (IPC) d'un MMC ou d'un SMC. Un Armement peut être abandonné n'importe quand pendant la MPh. Aucun item ne peut être porté plus d'une fois par MPh. Un MMC a un IPC de 3 PP, et un SMC a un IPC de 1 PP. Une unité d'Infanterie perd 1 MF pour chaque PP transporté en excès de son IPC, et un SMC ne peut jamais porter plus de 2 PP. Un SMC Good Order peut ajouter son IPC à celui d'un MMC Good Order afin d'augmenter l'IPC de ce dernier d'un point s'ils commencent leur MPh ensemble et se déplacent empilés.

L'Armement peut être détruit volontairement par l'unité qui le possède pendant la PFPh ou la DFPh, mais une telle action compte comme une utilisation de cet Armement. Un Armement peut aussi être détruit quand le résultat du DR final sur l'IFT donne un KIA de l'unité qui possède celui-ci (voir 6.7 pour les touches de l'artillerie). Effectuez alors un dr en utilisant la même colonne de l'IFT que celle qui a servi à l'attaque pour chaque Armement que l'unité possédait. Si le dr final est un KIA, alors l'Armement est détruit, si c'est un K alors l'Armement est en Panne. Un Armement capturé voit sa ROF diminuer de 1 et son B# ou X# diminuer de 2 ; un Armement utilisé par un MMC inexpérimenté voit son B# ou X# diminué de 1 (ces effets sont cumulatifs avec les autres pénalités).

Un squad peut tirer avec un seul Armement sans perdre l'usage de sa propre FP, ou bien utiliser deux Armements en perdant alors sa propre FP pour la phase de tir en cours et celles restantes dans ce tour du joueur (sauf pour SFF et FPF). Un HS ou des servants ne peuvent tirer qu'avec un seul Armement, et le font sans pouvoir utiliser leur propre FP pour les phases restantes (sauf pour SFF et FPF) dans le tour du joueur (la CCPh n'est pas considérée comme une phase de tir). Un SMC peut utiliser une SW, mais il perd alors la capacité d'utiliser par ailleurs son DRM de leadership pendant cette phase de tir.

Les Canons ne peuvent pas commencer la partie sans être attribués.



4.1 Mitrailleuses (MG) [Machine Guns]

Chaque MG possède un facteur de force de deux nombres reliés par un trait d'union ; le nombre à gauche représente la FP et le nombre à droite indique la Portée Normale de tir en hexagones. Un SMC seul peut utiliser une MG en Area Fire, deux SMC empilés ensemble peuvent utiliser une MG à pleine puissance. Si un MMC a l'intention de tirer en utilisant sa propre FP et une MG en sa possession sur une même cible (à la fois le même hexagone et contre la même unité) pendant la même phase, ils doivent former un FG ; ils ne peuvent pas attaquer séparément à moins que la MG conserve sa ROF (ou que le MMC attaque en Subsequent First Fire sans utiliser la MG).

Un tir de SW MG est limité à une distance de 16 hexagones au maximum, à moins d'être dirigé par un leader. Une attaque à une distance supérieure à 16 hexagones est divisée par deux, comme un Area Fire contre une unité d'infanterie non démoralisée (en plus des effets d'un tir à Longue Portée).

Une MG n'ayant pas de B# (facteur de Panne) indiqué sur le pion a un B# par défaut de 12. Si le DR d'IFT de base de n'importe quelle attaque utilisant une MG est supérieur ou égal à son B#, La MG subit une Panne et son pion est alors retourné après avoir résolu son attaque. On détermine aléatoirement quelle MG subit une panne si plusieurs MG sont groupées au sein d'un FG. Le B# d'une MG utilisant le Subsequent First Fire ou le Final Fire lorsqu'elle est marqué avec un pion First Fire est diminué de deux points, et dans ce cas une MG est retirée du jeu lorsque le DR original lancé sur L'IFT est égal au B# de base.

Une SW MG (ou une MG qui est le MA d'un véhicule) peut attaquer un AFV comme l'artillerie (3.2.4) en utilisant la table AP TK après avoir réussi le tir sur le VTT [Vehicular Target Type].



4.2 Lance-flammes (FT) [Flamethrowers]

Un FT est une SW caractérisée par une Portée Normale d'un hex et par une puissance de feu de 24 FP. Une unité PIN ne peut utiliser un FT. Un FT peut attaquer à longue portée (2 hex) à demi-puissance. La puissance d'un FT n'est jamais augmentée en raison du PBF. La puissance d'un FT n'est pas divisée par deux lors de l'AFPh, mais par contre, elle peut être affectée par le Cowering. Les attaques de FT sont résolues sur l'IFT, mais ne sont modifiées par aucun DRM de leader ou de TEM. Les DRM éventuels d'Hindrance (y compris de smoke) ou de +1 de CX s'appliquent. Une unité ne peut utiliser deux FT, mais un squad complet peut, en plus, attaquer avec sa propre FP séparément. Un FT ne peut combiner son attaque avec aucune autre pour former un FG. Toute unité possédant un FT subit un +1 (par FT possédé) au DR de toute attaque portée contre elle sur l'IFT. Si le DR de résolution d'une attaque portée par un FT est supérieur ou égal à 10 (son X#), le FT est retiré du jeu après résolution de l'attaque. Le X# est diminué de deux si le MMC qui utilise le FT n'est pas de type Élite.

Lorsque le joueur veut attaquer un AFV avec un FT, il doit d'abord désigner l'AFV comme la cible avant d'effectuer l'attaque. L'attaque est résolue sur la table HE & flame TK sans test préalable de TH. Les facteurs de blindage n'ont pas d'impact sur l'attaque mais la valeur TK est divisée par deux en cas de tir à longue portée. La valeur de TK du FT augmente de 1 si l'AFV est CE.



4.3 Charge de Démolition (DC) [Demolition Charge]

Une DC est une SW qui attaque une Location pendant l'AFPh avec une puissance de 30 FP sur l'IFT. Elle n'est pas sujette aux modifications de PBF ni aux modifications de tir en AFPh. Le TEM du terrain du défenseur s'applique à l'attaque, ainsi que l'éventuel statut CX de l'attaquant qui a placé la DC. Un squad qui attaque avec une DC peut utiliser sa puissance de feu séparément en AFPh. Le X# d'une DC est diminué de deux si le MMC qui l'utilise n'est pas de type Élite.

Une unité d'infanterie qui possède une DC tente de placer celle-ci sur une cible adjacente pendant la MPh. Pour ce faire, elle doit dépenser un nombre de MF (dans l'hex à partir duquel la DC est placée) égal au nombre de MF qui devrait être dépensé si cette unité devait pénétrer dans la Location attaquée pendant cette MPh. Le placement d'une DC est considéré comme un mouvement dans l'hex de l'unité qui la place, et non pas dans l'hex dans lequel la DC est effectivement placée. Une unité ne peut placer de DC si elle a tiré en PFPh ou si elle est devenue PIN ou si elle devient démoralisée avant de terminer sa tentative de placement. Si l'unité qui place survit à tous les tirs de Defensive First Fire, Subsequent First Fire et FPF, la DC est correctement placée. Si l'unité qui place était CX, le +1 s'applique au DR de résolution. Une DC correctement placée pendant la MPh attaque au moment de l'AFPh sur l'IFT, sauf si le DR non modifié est 12 (son X# ; 10 si l'unité plaçant la DC n'est pas Élite), et est ensuite retirée du jeu.

Pour qu'une attaque de DC affecte un AFV, la DC doit d'abord être placée sur l'AFV. Si l'attaquant place une DC sur l'AFV, l'attaque sera résolue sur la table HE TK (TK# 16), mais seulement après avoir réussi un DR spécial de positionnement de DC. Consulter le tableau de positionnement de DC pour les résultats. Le DR de positionnement de DC sert aussi de DR de localisation de l'explosion (caisse/tourelle). La partie du blindage concernée est celle orientée vers le côté d'hex à travers lequel la DC a été placée, même si l'AFV change son CA avant l'explosion de la DC au cours de l'AFPh.



4.4 Armes anti-char légères (LATW) [Light Anti-Tank Weapons]

Les LATWs sont des SW de type artillerie, incluant les Bazookas (BAZ), les Panzerfaust (PF), les PIAT les Fusils Anti-Char [Anti-Tank Rifle (ATR)]

et les Panzerschrecks (PSK). Ces SW doivent réussir à toucher leur cible selon la table TH [To Hit] soit au verso du pion s'il y en a une, soit sur la VTT sinon. Une fois la cible touchée, les effets sont résolus sur l'IFT si la cible est de l'Infanterie ou un Canon. Les BAZ, PIAT et PSK sont des armes à charge creuse (SCW) tirant des munitions de type HEAT [High Explosive Anti-Tank] (Explosifs Antichars), elles ne tirent pas de munitions de type HE. Ainsi, ces armes ne peuvent être utilisées contre de l'infanterie que si la cible peut recevoir le bénéfice de TEM d'un bâtiment. Les SCW peuvent également être utilisées contre des canons. Les effets d'un SCW tirant sur un AFV sont résolus sur la table TK HEAT. Les valeurs de FP, portées, B#/X# et PP sont inscrites au recto du pion. Tous les DR To Hit des LATW sont normalement affectés par les TEM, etc.



4.4.1 Bazooka (BAZ)/Panzerschreck (PSK)

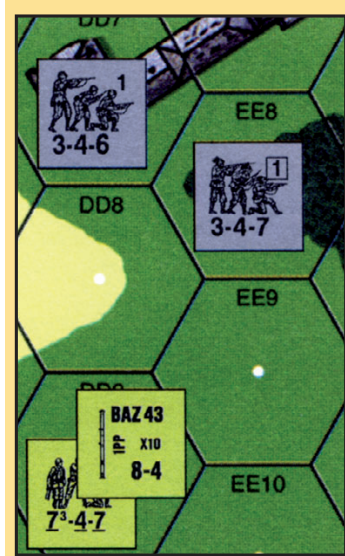
Les bazookas sont uniquement disponibles à partir de novembre 1942 (utiliser les marqueurs BAZ 43). Des modèles plus performants sont disponibles à partir de 1944 (BAZ 44) et 1945 (BAZ 45). Tout MMC d'infanterie non démoralisé peut tirer avec un BAZ, une telle utilisation comptant comme l'utilisation d'une SW. Deux SMC peuvent tirer avec un BAZ à pleine puissance ; cependant, un leader seul ne peut pas utiliser un BAZ. Un BAZ est définitivement retiré du jeu si son DR To Hit original est supérieur ou égal à son X#. Un leader peut modifier le DR To Hit s'il dirige cette attaque ; cependant un leader ne peut pas modifier sa propre attaque. Un BAZ attaque sur la colonne 8 de l'IFT si il touche de l'Infanterie dans un bâtiment. Si un BAZ touche une cible véhiculaire, le tir est résolu sur la table HEAT TK (les BAZ 43 ont un TK# 13, les BAZ 44+ont un TK# 16).

Toutes les règles des BAZ s'appliquent aux PSK excepté le fait que le PSK a sa propre table TH, attaque sur la colonne 12 de l'IFT, à sa propre colonne sur la table HEAT TK (TK #26) et qu'il est disponible à partir de septembre 1943.

4.4.2 Panzerfaust (PF)

Le PF est potentiellement un SW inhérente de toute unité d'infanterie allemande à partir d'octobre 1943 dans tout scénario impliquant un AFV ennemi, ou par SSR. Les tirs contre les véhicules sont résolus sur la table de TK HEAT (valeur de TK 31). À partir d'octobre 1943, tout unité d'infanterie allemande Good Order pouvant tirer (telle qu'un leader, un crew, ou un half squad n'ayant pas tiré ou un squad pouvant encore faire tirer une SW à plein FP) durant sa phase de tir courante peut potentiellement tirer avec un PF. Une unité tire avec un PF en faisant un dr pour vérification de présence de PF (PF Check). Si le résultat final du dr du PF Check vaut 1-3, l'unité a un PF et est en position de tirer ; elle doit tenter un DR TH contre un AFV ou une unité d'infanterie dans un bâtiment. Si le résultat final du dr du PF Check est supérieur ou égal à 4, l'unité ne peut pas tenter de DR TH (elle a peut-être un PF, mais pas l'opportunité de l'utiliser). Si le résultat initial du dr du PF Check vaut 6, l'unité n'a pas de PF et est pinned. Placez un marqueur Pin sur cette unité. Si elle était déjà pinned, elle devient broken. On ajoute un drm de +1 si le PF est utilisé contre autre chose qu'un AFV, un drm de +1 si l'unité est CX, +1 si l'unité est un HS/Crew, +2 si l'unité est un SMC et -1 si le scénario se déroule en 1945.

Une unité ne peut pas faire de PF check en tant que Subsequent First Fire ou FPF, qu'elle en ait ou non effectué un en tant que First Fire. À condition qu'il



Exemple To Hit de LATW :

Le 7-4-7 ne peut utiliser son BAZ 43 contre le squad en EE8 car ce dernier n'est pas dans un bâtiment. Le 7-4-7 préfère tirer avec son BAZ 43 sur le 346 dans le bâtiment en DD7. La table de To Hit au dos du BAZ 43 montre qu'à une distance de 2 hexes, il faut un DR final de 8 ou moins pour toucher. Les modificateurs sont +3 TEM et +1 Hindrance en DD8 (le blé est en saison), pour un total de +4. Il faut donc un DR non modifié de 4 ou moins pour toucher le 3-4-6.

Un coup au but est résolu sur la colonne 8 FP de l'IFT sans DRM. Un DR non modifié de 2 résulterait en un coup critique, qui serait résolu sur la colonne 16 avec un TEM de -3.

Après avoir utilisé son arme de soutien, le 7-4-7 peut utiliser sa puissance de feu inhérente pour attaquer le 3-4-7 ou même le 3-4-6, puisque les règles de Groupe de Feu Obligatoire ne s'appliquent pas aux tirs de canon. Si DD9 était un bâtiment, le 7-4-7 devrait appliquer un DRM de +2 supplémentaire à son To Hit ou subir le retour de flamme, qui est une attaque sur la colonne 1 de l'IFT n'utilisant que le dé coloré du To Hit pour déterminer le résultat.

n'ait pas utilisé son FP inhérent, un squad peut tenter d'utiliser un second PF dans la même phase même si son premier PF check ne lui a pas permis de tirer, mais cela constitue alors l'utilisation de deux SW et le squad perd son FP inhérent. Même si un PF check ne permet pas de tir, il est considéré comme l'emploi d'une SW. Le tir d'un PF ne laisse pas de FP résiduel et ne peut affecter qu'une unité dans une location.

La portée du PF est déterminée par la date du scénario. Avant juin 1944, la portée d'un PF est d'un hex. De juin 1944 à décembre 1944, elle est de deux hexes. À partir de 1945, la portée est de trois hexes. La valeur de TH de base d'un PF est de 10 et est réduite de 2 pour chaque hex jusqu'à la cible. Un leader peut appliquer son modificateur de leadership à un DR de TH de PF mais cela constituera sa seule direction de tir pour toute la phase. Un PF est un arme qui ne tire qu'une fois et n'est donc pas affectée par les règles de breakdown. Cependant, un DR de TH original de 12 (11 ou 12 pour de l'infanterie inexpérimentée) ne constitue pas uniquement un échec mais également une Casualty Reduction pour le tireur. Un résultat original de 12 sur la table de TK ou IFT correspond à un projectile non éclaté. Un PF attaque sur la colonne 16 de l'IFT s'il parvient à toucher une unité d'infanterie dans un bâtiment mais ne laisse pas de FP résiduel. Quand un PF parvient à toucher il ne peut affecter qu'une seule unité dans l'hex. Cependant, avant toute sélection aléatoire de cible, le tireur peut décider de choisir la cible si celle-ci manie un Canon ou une SW. Le nombre de tirs de PF au cours d'un scénario ne peut pas excéder le nombre total de squads allemands dans l'OB avant 1944, 1,5 fois ce nombre en 1944 et deux fois ce nombre en 1945.

4.4.3 Backblast *Retour de flamme*

Un BAZ, un PSK ou un PF peut être utilisé depuis l'intérieur d'un bâtiment selon l'une des deux conditions suivantes. Le tireur peut choisir d'appliquer un +2 To Hit DRM de pénalité pour se protéger du retour de flamme des gaz de propulsion dégagés par ce type d'arme. Le tireur peut au lieu de cela exposer tous les occupants de l'hex de bâtiment à une attaque de Backblast sur la colonne 1 de l'IFT en utilisant uniquement le dr coloré de ce To Hit DR, aucun TEM ne s'applique.



4.4.4 Fusils Anti-Tank (ATR)

Un ATR est une SW qui utilise la table de VTT et celle de To Kill AP pour attaquer des véhicules. Toute unité d'infanterie non broken peut utiliser un ATR. Un ATR a une portée maximale de 12 hexes et n'a pas de porte longue. Un ATR peut être utilisé sur l'IFT contre de l'infanterie en tant que SW de FP 1 (qui peut faire partie d'un FG). Les règles de breakdown normales s'appliquent à toute utilisation d'un ATR. Un ATR ne laisse pas de FP résiduel.



4.4.5 PIAT

Disponible pour la première fois en avril 1943, le PIAT a sa propre table de TH au verso de son marqueur et résout les tirs véhiculaires sur la colonne PIAT de la table de To Kill HEAT (TK#15). Un PIAT ne peut pas faire feu sur une unité située à la fois un niveau plus bas et sur un hex adjacent. Le PIAT peut être utilisé par un SMC à pleine puissance ; aucun DRM de leadership ne sera cependant appliqué à moins qu'un autre leader dirige le tir. Un PIAT attaque sur la colonne 8 de l'IFT si on obtient un hit contre de l'infanterie dans un bâtiment. Un PIAT a une valeur de breakdown de B10 au lieu d'un X#, est réparé sur un dr de 1-2, et retiré sur un dr de 6.



4.5 Mortiers légers

Les mortiers sont considérés soit comme des canons soit comme des SW en fonction de leur taille. Tout mortier dont le calibre est inférieur ou égal à 60mm est un mortier léger et est représenté comme une SW sur un pion d'1/2". En tant que SW il n'a pas de CA et peut être utilisé par n'importe quel squad/HS sans pénalité et avec un modificateur To Hit de commandement normal. Si un SMC tire seul avec un mortier léger, il perd sa capacité de ROF. Alors qu'un mortier léger est considéré comme une SW, il peut utiliser et perdre l'acquisition de cible, tout comme un canon. Voir 6.9 pour les règles générales applicables aux mortiers considérés comme des pièces d'Artileries.

5.0 ELR et Distinction des Unités

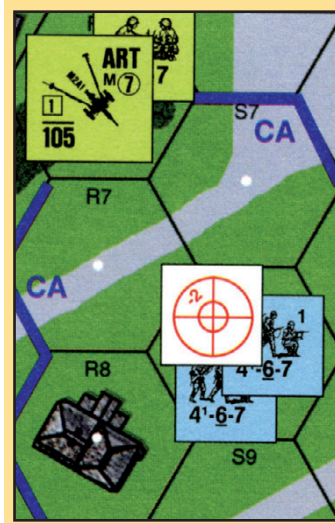
5.1 Niveau d'Expérience (ELR)

[Experience Level Rating] :

Chaque force de chaque scénario se voit affecter un nombre bien précis de Leaders, SW, et squads ou demi squads d'Élite, Première Ligne, Deuxième Ligne, Green ou Conscrits. Toutefois, pendant le déroulement de la partie, les Leaders et MMC peuvent être remplacés par des unités de moindre qualité. Chaque fiche de scénario indique un ELR pour chaque groupe d'unités. Ce chiffre représente la différence maximale qui peut exister entre le moral d'une unité et le résultat d'un DR de MC raté (après modifications) pour que l'unité se démoralise sans être remplacée par une unité de qualité inférieure. Si une unité qui ne peut être remplacée par une unité inférieure rate un MC d'un nombre supérieur à son ELR, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire. Si une unité non démoralisée rate un MC d'un nombre supérieur à son ELR, elle est immédiatement remplacée par une unité démoralisée de la même taille, mais d'une qualité inférieure (voir tableau P28 de la règle anglaise). Les crew et les MMC avec un moral souligné ne sont pas sujets à l'ELR.

5.2 Distinctions Nationales

Les unités de différentes nationalités ont des capacités différentes. Dans ce jeu, les différences sont traduites sur les pions de MMC. Chaque nationalité majeure ainsi que ses unités et matériels sont représentés par une couleur commune différente des autres nationalités. Dans certains autres cas, les nations mineures sont représentées de façon générique par la même couleur.



Exemple de Critical Hit :

Le 105 mm américain en wR6 tire sur les deux squads allemands en wS8 en utilisant l'Infantry Target Type. Comme le scénario se déroule en 1943, les valeurs de To Hit rouges devraient s'appliquer aux canons américains. Cependant, à une portée de 2 sur l'Infantry Target Type, il n'y a que la valeur de To hit noire de 9. Les DRM appliqués sont +3 pour le bâtiment en pierre et -2 pour le pion de Cible Acquis. L'Américain obtient 3 aux dés et ajoute les modificateurs pour un DR de To Hit final de 4, valeur égale au nombre entre parenthèses à côté de la valeur de To Hit de 9 dans la table, ce qui lui donne un Coup Critique (CH [Critical Hit]). Un 4-6-7 est choisi aléatoirement pour recevoir le Coup Critique, tandis que les autres squads subissent une attaque normale du 105 mm. L'Américain détermine les effets de l'attaque sur l'IFT par un unique jet de dé appliqué aux deux squads. L'attaque normale utilise la colonne 20FP sans DRM. Le CH utilise la colonne 36FP (le double de 20) avec un DRM de -3 (l'opposé du TEM). Si la portée avait été de 7, les valeurs de To Hit rouges auraient été appliquées. Il aurait fallu un DR de To Hit final de 6 à l'Américain pour réussir un Hit et un DR final de To Hit de 2 pour obtenir un CH.

5.3 Promotion

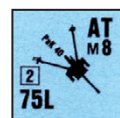
Chaque fois qu'un MMC tente un Auto ralliement et obtient un DR de 2 ou chaque fois qu'un ou plusieurs MMC engagés en CC obtiennent un DR de 2, un Leader peut être créé. La qualité de ce Leader est basée sur le résultat d'un dr effectué sur la table de Création de Leader (en utilisant le niveau de moral de l'unité au moment où le 2 a été obtenu). Si plus d'un type de MMC a participé à l'attaque en CC, utiliser le meilleur pour faire ce dr.

5.4 MMC Inexpérimentés

Les MMC Green qui ne sont pas empilés avec un Leader Good Order et tous les MMC Conscrits subissent les pénalités d'Inexpérience. Ils subissent un Cowering de deux colonnes (plutôt qu'une) ; leurs Artileries utilisent les TH# rouges ; B# et X# des Armes qu'ils utilisent sont diminués de 1 ; ils subissent un drm de +1 à l'Ambush.

5.5 Equipement capturé

Toute arme qui a été récupérée par une unité ennemie peut être utilisée par son nouveau propriétaire moyennant certaines pénalités. Sa ROF est diminuée de un, les B# et X# sont diminués de deux et toutes les attaques effectuées en utilisant de l'armement capturé sont effectuées avec le TH# rouge et il faut rajouter +2 au To Hit DR.



6. Pièces d'artillerie

Toute Arme qui doit réussir un Hit sur une cible en utilisant la procédure du To Hit (3.2.4) avant de résoudre l'effet de ce tir sur l'IFT est une pièce d'Artillerie (Canon, LATW ou SW). Un Canon est une Arme représentée par un pion de 5/8" et qui tire en général comme une Artillerie. Le calibre (en mm) du canon est indiqué sur le pion. Si le calibre de l'Arme est surmonté d'un trait, le Canon ne peut pas tirer de munitions AP. Si le calibre est souligné d'un trait, le Canon ne peut pas tirer de munitions HE. Si le trait est accompagné d'une étoile, les munitions du type concerné sont disponibles mais en quantité limitée au-delà d'une certaine date (6.2).

6.1 Critical Hits (CH) *Coup Critique*

Un DR original de 2 qui touche sa cible dans le cas d'une arme antichar (LATW) ou d'un Canon/Armement Principal en type tir de zone (ATT)/type

cible **véhicule (VTT)** constitue un CH. Sur l'Infantry Target Type Table, chaque Canon/Armement Principal/LATW a une probabilité de réussir un CH qui est listée entre parenthèses à côté du To Hit number (en rouge pour les TH# rouges). Le DR Final doit être inférieur ou égal à ce nombre afin de réussir un CH. Un CH réussi contre de l'infanterie est résolu sur l'IFT en doublant la valeur standard du HE FP de l'Arme qui attaque (sans division par deux préalable dans le cas de l'Area Target Type). De plus tout TEM positif qui pourrait favoriser la cible dans le cas d'un TH ou d'une lecture sur l'IFT est inversé et utilisé comme un DRM négatif sur l'IFT DR. L'Air Burst, les FFMO/FFNAM continuent de s'appliquer en DRM négatif (si applicables) en plus de tout autre effet du CH. Un CH élimine automatiquement un Canon et ses servants. Un CH sur un type cible véhicule double le nombre TK de cette arme. Un CH sur un type tir de zone est résolu en doublant les FP de l'arme sur l'IFT. Les TEM ne s'appliquent pas. Quelque soit le nombre de cibles dans la location touchée par le CH, les modifications dues au CH ne s'appliquent que sur une seule unité désignée aléatoirement.

6.2 Munitions Spéciales et facteur de Disponibilité [Depletion Numbers] :

Les Canons/Armement Principal ne sont pas limités en munitions AP (sauf les mortiers) et HE sauf si un de ces types de munition est mentionné au dos du pion. Si un tel type de munition est disponible, il est implicite que les attaques sur l'IFT se font avec du HE et les attaques sur la VTT avec de l'AP, sauf annoncé autrement par l'attaquant. Certaines Armes ont la possibilité d'utiliser des Munitions Spéciales et sont désignées par le symbole de Munitions Spéciales au dos du pion et celui-ci est suivi du Depletion Number. Si le Depletion Number est accompagné d'une date (ex: 4 = 1944; J4+E= juin 1944 en Europe) alors l'utilisation de ces Munitions Spéciales dépend de la date. Une tentative d'utilisation de Munitions Spéciales doit être annoncée avant d'effectuer le TH DR. Si le TH DR original est inférieur au Depletion Number, le Canon/Armement Principal peut utiliser ces Munitions Spéciales et il faut en tenir compte lors de la résolution de ce DR de plus, il peut réessayer de l'utiliser lors d'un tir suivant. Si le TH DR original est égal au Depletion Number le Canon peut utiliser ces Munitions Spéciales mais uniquement pour ce tir; il ne pourra plus essayer de s'en servir par la suite. Si le TH DR est supérieur au Depletion Number, cet armement n'a jamais eu de Munitions Spéciales disponibles et n'a pas tiré. Toutefois si le TH DR indique une Panne (ou un niveau bas de munition 7.21), l'armement a tiré, elle est érayée (ou en Low Ammo) et ne dispose plus de Munitions Spéciales. Notez l'indisponibilité des Munitions Spéciales sur une feuille.

AP : Munitions perforantes [Armor Piercing] : Si ils choisissent l'ITT, les Canons de moins de 37mm tirant de l'AP utilisent la colonne 1FP sur l'IFT. Les canons d'un calibre supérieur ou égal à 37mm utilisent la colonne 2FP; les munitions AP ne laissent pas de FP Résiduel.

APCR(A)/APDS(D) : [Armor Piercing Composite Rigid/Armor Piercing Discarding Sabot] : Si disponibles, elles sont marquées comme A ou D au dos du pion et utilisent toujours la colonne 1 de l'IFT contre de l'infanterie.

HE : Munition explosive [High Explosive] : munitions antipersonnelles standards.

HEAT : Hautelement Explosive Antichar [High Explosive Anti-Tank] : Les munitions HEAT ne peuvent être utilisées que contre l'infanterie dans des bâtiments ou contre des Canons et Véhicules. Elles ont leur propre

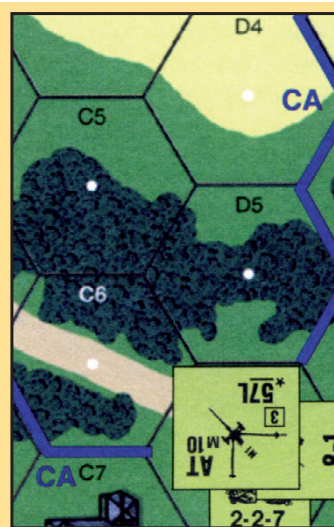
To Kill Table et l'attaque s'effectue sur l'IFT, une colonne en-dessous de ce que serait une attaque avec de l'HE normale. Le FP des LATW est indiqué sur leur pion. Si disponible pour d'autres armes que les SCW, elles sont indiquées au dos du pion avec un H.

S : Fumigène [Smoke] : Le pion 5/8" de fumigène d'Artillerie est placé sur la carte au début de la PFPh ou de la DFPh en réussissant un tir sur l'Area Target Type. Si le tir est effectué en PFPh on place un pion +3 Smoke. Si le tir est effectué lors de la DFPh, on place un pion +2 Dispersed Smoke. Une fois que le joueur a tiré autre chose que de la Smoke au cours de cette PFPh/DFPh il n'est plus possible d'utiliser de la Smoke au cours de cette phase.

WP : Phosphore Blanc [White Phosphorous] : Le WP ne peut être tiré qu'au début d'une PFPh ou d'une DFPh ou d'une Defensive First Fire. Une unité touchée par le WP doit réussir un NMC en soustrayant son TEM au NMC DR. Un Air Burst de mortier rajoute +1 au DR. Un CH au WP rajoute le TEM en positif au DR. Le WP fonctionne comme la Smoke, mais un WP complet correspond à un pion +2 et un WP dispersé correspond à un pion +1.

6.3 Emplacement [Position] :

Tout Canon qui ne s'est pas déplacé au cours du scénario est Emplaced sauf s'il est positionné sur une route pavée. S'il est Emplaced, un canon et son équipage (crew) bénéficient d'un TEM +2 pour Emplacement. Ce TEM ne peut pas être utilisé en conjonction avec d'autres TEM ni avec le DRM du bouclier (6.6) (le joueur peut choisir l'un ou l'autre mais pas les deux). Il ne peut non plus être utilisé si le Canon est utilisé par autre chose qu'un équipage. Le DRM négatif pour Air Burst s'applique cumulativement avec le TEM pour Emplacement. Si un Canon se déplace il perd son statut Emplaced.



Exemple d'Emplacement et de Manhandling

Le canon de 57 en xD6 manié par un équipage 2-2-7 commence le scénario emplaced et HIP; il ne serait ni emplaced ni HIP s'il était manié par autre chose qu'un équipage. Parce qu'il est en terrain découvert, il perd le HIP dès qu'une unité en bon ordre est à moins de 16 hexagones avec une LOS sur le canon. Parce qu'il est emplaced, il bénéficie d'un TEM de +2 sur toutes les attaques qu'il subit. Donc, tout tir de canon subirait un DRM de +2 sur le TH DR. Si un canon fait mouche, un résultat KIA non modifié sur l'IFT élimine l'équipage et détruit le canon (et un résultat K/# élimine l'équipage et enraye le canon). Si le résultat non modifié n'est pas un KIA ni un K, et si le tir est subit à travers l'arc couvert par le canon pris pour cible, l'équipage bénéficie sur l'IFT d'un +2 de Bouclier du canon (bonus pour tous les canons antichars).

Si le joueur américain veut déplacer le canon, l'équipage et le leader 8-1 en D5, plutôt que de tirer en PFPh, il tente de le bouger en MPh (perdant ainsi le HIP s'il l'avait toujours); s'il réussit, cela lui coûtera 4MF (double du coût normal). Le chiffre de Manhandling est de 10 comme inscrit sur le pion du canon. Les DRM applicables sont (listés sur la QRDC) +1 pour le TEM, +4 pour le coût en MF et -1 pour le leader, pour un total de +4. Si l'Américain obtient un DR 5 ou moins, il déplace le canon, l'équipage et le leader en D5 et continue à bouger ce tour. S'il obtient un DR 6 (pour un DR final de 10) il place le canon et les unités en D5 et c'est la fin de leurs mouvements. Dans les deux cas, l'arc couvert du canon peut être changé. S'il obtient un DR7 ou plus, il ne peut ni bouger ni tourner le canon. Après avoir obtenu moins de 6 et avoir bougé en D5, il peut tenter de bouger à nouveau le canon en D4 pour 2 MF. Il doit toujours obtenir moins de 11 pour y arriver, mais les DRM sont +2 pour les MF et -1 pour le leader pour un total de +1. Plutôt que d'aller en D5 au départ, s'il avait choisi d'aller en C6 cela lui aurait coûté 2 MF et les DRM auraient été +2 pour les MF, +1 pour TEM, -1 pour le leader et -2 pour l'utilisation de la route pour un total de 0. Si c'était un squad plutôt qu'un équipage qui maniait le canon, il y aurait un DRM-1 en plus. Si un autre squad était présent, il y aurait encore un autre DRM de -2. Dans tous les cas, les attaques contre la pile qui bouge le canon bénéficient d'un DRM de -2 pour Hazardous Movement et l'équipage/le squad n'aurait aucun Bouclier. Dans aucun cas, les unités utilisées dans le déplacement ne pourraient tirer en AFPh ni avancer en Aph. Après avoir bougé, le canon n'est plus en position (Emplaced). Le DRM+2 du Bouclier des canons antichars est appliqué à toute attaque d'armes légères, de MG ou de DC à travers le CA, ainsi qu'à toute attaque sur l'IFT provenant d'un canon tirant à travers le CA du canon ciblé (sauf si le DR original est un KIA ou un K/#).

6.4 Position initiale Cachée (HIP) [Hidden Initial Placement] :

Un Canon Emplaced et son équipage peuvent toujours commencer avec un setup HIP sauf s'ils sont sur une route pavée. Le possesseur du canon note sa position et son CA lors de la phase de setup. Les pions Canon et équipage sont mis de côté et ne seront mis sur carte qu'une fois qu'ils perdent leur statut HIP. Un Canon HIP en Open Ground ou sur une route non pavée perd son HIP dès qu'une unité ennemie est dans la LOS du canon à 16 hexagones.

Un Canon perd son HIP s'il tire, change son CA ou essaye de se déplacer ou si son équipage se déplace. De plus, si une unité ennemie essaye de rentrer dans l'hex du Canon HIP, l'unité ennemie est stopée dans son hex de départ, son mouvement sur l'hex est annulé et le canon perd le HIP. Un Canon perdra également son statut HIP si un Blindé ennemi entre dans son hex. Un Canon qui perd son statut HIP pour une raison ou une autre est placé sur la carte dans sa position enregistrée.

Une attaque contre un canon HIP s'effectue en Area Fire à demi FP sur l'IFT ou pour l'Artillerie en rajoutant un +2 DRM. On applique tout TEM ou bonus de Bouclier. Si l'attaque donne un résultat, le Canon perd son HIP, l'attaque est résolue normalement.

6.5 Déplacement des Canons :

Un Canon QSU (1.2.6) peut être déplacé manuellement (Manhandling) dans une nouvelle location en cours de jeu. Chaque pion de Canon a un facteur de Manhandling indiqué dans le coin droit supérieur qui commence par un « M ». Pour le déplacer durant la MPh, le possesseur doit réussir un jet de dés inférieur au facteur de Manhandling modifié par tout DRM adéquat trouvé sur l'aide de jeu. Le coût en MF

du Manhandling est le double du coût qui serait normalement payé pour entrer dans l'hex. Une unité en Manhandling ne peut ni utiliser le mouvement d'Assaut ni utiliser ses PP. On peut utiliser le Double Time, mais le bonus de route ne s'applique pas.

Si le jet de Manhandling est réussi le Canon est déplacé dans sa nouvelle location et si les unités exécutant le Manhandling disposent encore d'assez de MF, elle peuvent tenter de faire un nouveau Manhandling vers un nouvel hex. Si le jet est égal au facteur de Manhandling, le Canon est déplacé dans sa nouvelle location mais il ne peut plus aller plus loin pendant ce tour. Si le jet est supérieur ni les servants ni le Canon ne peuvent se déplacer pendant ce tour.

Un Canon ne peut pas se déplacer en Aph, comme les unités qui ont essayé de faire du Manhandling. Un Canon et une unité en Manhandling ne peuvent pas tirer lors de l'AFPh. Manhandling est un Mouvement Hasardeux et toute unité s'y livrant souffre d'un DRM de -2 à toutes attaques contre elle lors du tour de joueur les possédant et ceci, indépendamment de la phase de tir jusqu'à ce qu'elle soit éventuellement PIN. Le FFMO/FFNAM ne s'applique pas au mouvement hasardeux. Les Canons qui ne sont pas QSU (c-à-d les Canons qui doivent être dételés pour pouvoir tirer; 1.2.6) ne peuvent pas se déplacer au cours d'un scénario ASLSK.

6.6 Bouclier

Tous les Canons antichars (AT) et d'infanterie (INF) ont un bouclier pour protéger leurs équipages. Le bouclier protège de toutes les attaques qui passent à travers le Covered Arc du Canon. Seul l'équipage Good Order du Canon peut en bénéficier. Une unité en train de faire un Manhandling avec le Canon ne peut en bénéficier. L'équipage ainsi protégé peut rajouter un +2 sur le résultat de l'IFT DR (+1 contre les Mortiers; 0 contre un lance-flamme). Le bonus du bouclier ne se cumule jamais avec d'autres TEM (y compris l'Emplacement) mais il peut être utilisé pour modifier l'IFT DR après que les TEM y compris l'Emplacement aient été appliqués à un To Hit DR. Le DRM du bouclier ne s'applique jamais lors d'un Tir Direct [Direct Hit] (6.7).

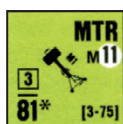
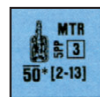
6.7 Tirs contre les Canons

La couleur du M# (6.5) indique la taille du Canon lorsqu'il est pris pour cible. Si le M# est imprimé sur un fond blanc circulaire, le Canon est une petite cible. S'il est imprimé en rouge, le Canon est une grande cible. Un CH détruit automatiquement un Canon et son équipage. Une fois qu'un Canon est touché (par autre chose qu'un CH) suite à la procédure de To Hit, le tireur effectue un jet de dés sur l'IFT pour déterminer l'effet sur le Canon et ses servants. Si le résultat final (avant l'application du DRM de bouclier) est un KIA le Canon et son équipage sont détruits. Si le résultat est un K, le Canon subit une panne et provoque une Casualty Reduction sur les servants. Ces résultats sont considérés comme des Direct Hits. Si l'IFT DR donne un autre résultat qu'un Direct Hit, le résultat est considéré comme un Near Miss le DRM de bouclier est applicable sur ce même DR pour déterminer l'effet sur les servants.

6.8 Puissance de feu en Équivalent Infanterie (IFE) [Infantry Firepower Equivalent]

Tout nombre apparaissant entre parenthèses à côté du calibre du Canon/Véhicule est l'IFE de ce Canon. Tous les Canons n'ont pas cette option. L'IFE est utilisé directement sur l'IFT sans passer par la

procédure de To Hit, comme si le canon était une MG, bien que l'on applique les DRM de changement de CA si nécessaire. Un canon utilisant son IFE a sa ROF diminuée de 1 et ne peut pas former de Firegroup avec d'autres unités, ni utiliser, ni obtenir ou ni maintenir une quelconque forme d'Acquisition de Cible. En IFE le Canon a une portée normale de 16 hexagones, il n'est pas considéré comme étant régi par les règles d'Artillerie [Ordnance] et n'est pas sujet au Cowering. De même qu'une MG, un Canon/Véhicule en IFE peut utiliser le Subsequent First Fire et le Final Protective Fire au cours d'une Mph, et s'il est marqué d'un pion First Fire en DFPh, il peut tirer sur un ennemi adjacent à demi puissance, avec son B# diminué de 2 et il sera détruit définitivement sur un IFT DR original de 12.



6.9 Mortiers :

Les mortiers sont classés soit comme des Canons (pion 5/8") soit comme des SW (pion 1/2"). Les mortiers de plus de 60mm sont des Canons. Les Mortiers ne peuvent pas tirer depuis un hexagone de bâtiment. Les Mortiers utilisent l'Area Target Type, mais ils ne perdent pas leur ROF ce faisant. Les Mortiers ne peuvent pas tirer en deçà de leur portée minimale ni au delà de leur portée maximale. Ces portées sont imprimées entre crochets sous la ROF. Tout tir réussi dont le DR original est 2 est un CH (6.1)



6.10 Acquisition d'une cible

Quand un Canon/Armement principal effectue un To Hit DR en utilisant l'ITT ou la VTT, il peut placer un pion 1/2" -1 Acquisition sur sa cible (ou retourner un pion d'Acquisition à -1 sur son côté -2). Ce pion d'Acquisition est un TH DRM pour les tirs suivants effectués sur cette cible par le même canon. Une cible peut être Acquisée par plusieurs canons, mais jamais au-delà de -2. La cible reste Acquisée jusqu'à ce que le canon change de location, change son CA (Covered Arc) sans tirer, tire sur une autre cible, subisse une panne, tire des fumigènes, utilise l'IFE ou jusqu'à ce que l'équipage change de location, soit éliminé, ne soit plus Good Order, ne possède plus le Canon, utilise leur FP inhérente, fasse de l'Interdiction, ou qu'un Blindé tire avec ses CMG sur un autre hexagone, ou jusqu'à ce que la cible sorte de la LOS en se déplaçant. Dans ce dernier cas, l'Acquisition peut toutefois être conservée sur le dernier hexagone qui était dans la LOS du canon. Si une autre unité ennemie pénètre dans cet hexagone, c'est alors celle-ci qui prend l'Acquisition. Changez le pion d'Acquisition 1/2" par un pion d'Acquisition 5/8" si le Canon/Armement principal tire sur la cible en Area Target Type.

Si une pile d'unités qui était Acquisée se disperse sur différents hexagones, le tireur peut conserver une Acquisition 1/2" sur une des unités concernées de son choix. S'il semble qu'une cible Acquisée sorte de la LOS du Canon/Armement principal, on peut faire une vérification gratuite de la LOS. Si la vérification montre que la LOS est effectivement perdue, le pion d'Acquisition 1/2" est replacé sur le dernier hex où le Canon/Armement principal avait une LOS.



6.11 Acquisition en Area :

Une Acquisition obtenue en utilisant l'Area Target Type est marquée par un pion d'Acquisition de 5/8". Toutes les règles régissant l'acquisition 1/2" sont en vigueur, mais l'acquisition concerne alors l'hexagone

plutôt que la cible. Une Acquisition 5/8" ne peut pas suivre une cible, le tireur devra acquérir le nouvel hexagone dans lequel la cible s'est déplacée. Les Mortiers utilisent toujours l'Acquisition en Area. Le bonus d'Acquisition sur une zone peut s'utiliser pour le tir de Smoke, mais les tirs de Smoke ne génèrent jamais d'Acquisition. De plus, ils suppriment l'Acquisition en place une fois le tir effectué. Changez le pion d'Acquisition 5/8" par un pion d'Acquisition 1/2" si le canon tire sur la cible en ITT ou en VTT.

6.12 Panne pour l'Artillerie :

Un Canon ou une SW qui n'a pas de B# indiqué a un B# inhérent de 12. Si le To Hit DR original est supérieur ou égal à ce B#, le Canon/SW subit une panne. Un Canon utilisé par un Squad ou un HS voit son B# diminué de 2, de même qu'un Canon capturé ou un Canon en Tir Intensif (ou en IFE si déjà marqué par un First Fire). Un Canon utilisé par un équipage Inexpérimenté (Inexperienced) voit son B# diminué de 1. Dans tous ces cas, un To Hit (ou IFT) DR égal au B# original élimine définitivement l'arme. Si un Canon QSU ou un Mortier SW subit une panne, il faut retourner le pion. Il faut placer un pion Panne sur un Canon non attelé qui est en panne. Les Canons et les SW se réparent sur un dr de 1 et ils sont éliminés définitivement sur un dr de 6.

Comme toute la section 7 est nouvelle, elle n'a pas été surlignée.

7.0 Les Véhicules

Les Véhicules sont représentés par des pions 5/8" illustrés par une silhouette vue de dessus du véhicule. Les Blindés (AFV) possèdent des blindages (AF) et deux types de blindés sont disponibles : les entièrement chenillés et les voitures blindées. La forme du symbole blanc en arrière plan du nombre de MP détermine le véhicule et son type de mouvement. Une voiture blindée est identifiée par un disque blanc en arrière plan des MP et un blindé entièrement chenillé est identifié par un ovale blanc en arrière plan des MP. Un nombre de MP en rouge indique que le véhicule est sujet à un incident mécanique lors du démarrage. Un nombre de MP noir est le standard. Voir le livret de notes historiques joint pour l'artillerie et les véhicules joint.

7.1 Blindage (AF)

Chaque blindé a deux blindages listés ; l'un au dessus de l'autre. Le blindage du haut correspond au blindage de l'orientation de face tandis que le blindage du bas correspond au blindage des orientations de côté et d'arrière. Notez que 0 est considéré comme un blindage. Chaque blindage listé représente à la fois le blindage de caisse et de tourelle. Les blindages de caisse/tourelle sont différents si le blindage de l'orientation correspondante est inscrit dans un cercle ou un carré, qui diminue ou augmente le blindage de tourelle relativement au blindage de caisse. Un cercle représente un blindage de tourelle inférieur pour l'orientation considérée et par conséquent le blindage de tourelle est diminué à la valeur de blindage immédiatement inférieure. Un carré représente un blindage de tourelle supérieur pour l'orientation considérée et par conséquent le blindage de tourelle est augmenté à la valeur de blindage immédiatement supérieure. Les valeurs de blindage sont les suivantes : 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 et 26.

7.2 Armement principal et types de tourelle

Chaque véhicule armé a un armement principal (MA) inhérent. Le MA est indiqué par un nombre en grand

nombre pour l'utilisation, un pion Fumée est placé selon le type de fumigène employé. si le DR final est plus grand que le nombre, la tentative est infructueuse mais le joueur pourra refaire une tentative lors d'un autre tour de joueur. Un blindé ajoute +1 à son DR si il est BU.

Un Smoke Discharger (sD) place une Fumée dispersée (pion 5/8" +2) dans l'hex du Blindé.

Un Smoke Mortar (sM) place une Fumée dispersée (pion 5/8" +2) dans un hex situé à une distance de 1 à 3 du blindé dans la LOS et le TCA. Si le blindé change sont TCA pour tirer un sM, un DRM s'appliquera au DR d'utilisation comme pour un tir. Un véhicule Non Stoppé ou en Mouvement doit ajouter un +2 à son DR d'utilisation de SR. Le DRM d'Hindrance entre le Blindé et l'hex cible s'ajoute aussi au DR d'utilisation. Un Blindé ne peut pas tirer un sM de l'intérieur d'un bâtiment.

Un Smoke Pot (sP) place une Fumée dispersée (pion 5/8" +2) dans l'hex du Blindé quand il est tiré avec succès. L'équipage doit être CE pour utiliser un sP.

Un Nahverteidigungswaffe (sN) place une Fumée dispersée (pion 5/8" +2) dans l'hex du Blindé. L'équipage doit être BU pour utiliser un sN. Un sN est aussi employé en CCPh comme une attaque contre les unités ennemies mais sans placement de Fumée.

7.6 Enlèvement et pression au sol

Un Enlèvement (Bog) se produit quand un véhicule échoue à un test d'Enlèvement. Un véhicule doit effectuer un Test d'Enlèvement quand il entre dans un Bois ou un Bâtiment hors placement. L'effet de l'Enlèvement intervient dans l'hex où le véhicule entre. Un véhicule enlèvement ne peut pas quitter son hex ou changer son VCA jusqu'à ce qu'il soit débourbé mais peut changer son TCA si il en est par ailleurs capable.

Si le DR final de Test d'Enlèvement est supérieur ou égal à 12, le véhicule s'enlève, reçoit un marqueur Bog, est stoppé, et doit terminer sa MPh immédiatement. Les Tests d'Enlèvement sont sujets aux DRM indiqués sur la QRDC dont la Pression au Sol. La Pression au Sol d'un véhicule est indiquée par sa lettre d'identification en haut à gauche du pion. Un véhicule dont la lettre d'identification est inscrite dans un carré encadré a une Pression au Sol Faible. Si est inscrite dans un cercle, il a une Pression au Sol Élevée. Sinon il a une Pression au Sol Normale.

Un véhicule mobile par ailleurs peut tenter de se débourber au début de sa MPh à condition qu'il n'ait pas tiré pendant sa PFPh. Le débourbement est tenté en dépensant pour démarrer une quantité de MP égal au dé coloré original multiplié par le dé blanc. Le coût en MP est doublé si le véhicule n'est pas chenillé. Si le dé coloré final est 1-4, le véhicule est débourbé,

To Hit / To kill exemple :

Avertissement : Il y a une erreur dans l'édition originale. Il n'y a pas de KV-1E dans le SK3. De plus, le KV-1E est équipé d'un canon de 76. En fait, l'exemple se base sur un KV-1 M41, qui lui est bien équipé d'un canon de 76L. Le traducteur a donc corrigé l'exemple quand au modèle du char Russe. Par ailleurs, l'AP TK# d'un 76L à une distance de 3 est de « 13 » et non « 12 » comme indiqué dans l'exemple. Toutefois, pour les besoins de cet exemple, on considère que l'AP TK# est bien de « 12 ».

Examinons les chances du KV-1 M41 en E3 de toucher le PzKwpf IIIN qui démarre en C6 pendant la MPh. Si les orchards sont en saison (avril-octobre) les tanks ne peuvent pas se voir jusqu'à ce que le PzKwpf IIIN entre en G5 car les orchards en D4 et E4 bloquent la LOS depuis E3 vers les hex de niveau inférieur C6, C5, D4, E5 et F4. Quand le PzKwpf IIIN entre en G5, le KV-1 M41 change son TCA pour E4/F3 et tire. Il doit changer soit son VCA soit son TCA pour inclure G5 dans le CA de son armement principal, et changer le TCA est moins pénalisant. Le KV-1 M41 tire en Vehicle Target Type. Augmentation Type de Canon (Russian 76L) et distance VTT (3 hex) de la table de To Hit, on obtient un To Hit# de 10. Le dé de To Hit sera modifié comme suit (table To Hit Dice Roll Modifiers) : +2 pour le premier hexpène de changement de CA par un ST Gun (cas 8) ; +1 BU (cas 13, notez qu'un canon RST ne peut pas tirer CE) ; +2 pour véhicule en mouvement (cas 24, le PzKwpf IIIN a dépensé plus de 3MP en LOS pour entrer en G5) ; +2 de Smoke hindrance (cas 18) ; l'orchard ne provoque pas de LOS hindrance entre les deux hex de niveau supérieur. Soit un total de +7 (les DRM seraient identiques en DFPh si rien n'avait changé entre-temps). Le Russe obtient un 3 (dé coloré de 1), il touche le PzKwpf IIIN de face en tourelle. Si le dé coloré avait été un 2 et le blanc un 1, le Mark III aurait été touché en caisse arrière.

L'AP TK# pour un 76L Russe à une distance de 3 est de 12 sur la table AP To Kill (voir l'avertissement). En soustrayant l'AF tourelle frontal de 6, on obtient un Final TK# de 6. Le Russe obtient un 7 aux dés, soit un de plus que le Final TK#, ce qui donne un « Possible Shock » (sur l'AFV destruction Table). Le PzKwpf IIIN réussit son MC, il évite donc le Shock.

Le Russe tente alors un tir intensif avec son KV-1 M41 (il n'aurait pas pu faire un tir intensif contre une cible non adjacente en DFPh). Le To Hit# reste à 10 mais, les DRM sont différents. S'appliquent toujours les +1 BU (cas 13), +2 pour une cible en

mouvement (cas 24) et +2 de Smoke hindrance (cas 18). Par contre, le cas 8 pour le changement de CA ne s'applique plus mais on applique un +2 pour tir intensif (cas 9) ainsi qu'un -1 pour cible acquise (cas 20), soit un DRM total de +6. Le Russe obtient un 4 (double 2), il touche le PzKwpf IIIN en caisse arrière où l'AF est de 3. Comme c'est un coup arrière, le TK# de 12 (voir l'avertissement) passe à 13, pour un To Kill# final de 10. Le Russe obtient un 10 aux dés et immobilise le PzKwpf IIIN.

Pendant l'AFPh, le PzKwpf IIIN tire en retour sur le KV-1 M41. L'allemand aurait pu tirer pendant sa MPh avec les mêmes chances **mais cela ne lui aurait pas permis de placer un marqueur d'acquisition.** [Note du traducteur : ce point ne figure pas dans le corps des règles mais doit être appliqué : pas d'acquisition pour l'ATTAQUANT en MPh.] Il indique qu'il va tenter d'utiliser un HEAT (H9) et que son To Hit# de base est 10. Les DRM au To Hit sont +4 pour un Canon T en Bounding Firer (cas 14), +1 BU (cas 13), +2 de Smoke hindrance (cas 18) et -1 taille de cible (cas 22) pour un DRM total de +6. L'allemand obtient un DR 5, il rate de peu mais il a toujours des HEAT. Si le PzKwpf IIIN n'avait pas stoppé (ou n'était pas immobilisé) il aurait du doubler le dé le plus petit (cas 16).

Au tour suivant, le KV tire pendant la PFPh Russe avec un To Hit# qui est toujours de 10. Les modificateurs sont +1 BU (cas 13), +2 de Smoke hindrance (cas 18) et -2 pour l'acquisition (cas 20), pour un DRM total de +1.

Admettons que le PzKwpf IIIN survive jusqu'à la DFPh, son To Hit# est toujours 10 et les DRM sont +1 BU (cas 13), +2 de Smoke hindrance (cas 18), -1 taille de la cible (cas 22) et -1 pour l'acquisition (cas 20), pour un DRM total de +1. S'il touche avec du HE, son HE TK# de 7 est pratiquement inutile contre le KV. S'il touche avec du HEAT, son TK# sera de 13. S'il touche en tourelle, le IIIN attaquera l'AF de face du KV-1 M41 de 11 et, le TK# final de 2 sera difficile à obtenir. Un tir en caisse attaquera le blindage de côté de 8 (puisque le VCA n'est pas dirigé vers le Mark III) et, le TK# final de 5 sera plus facile à atteindre. Le carré autour de l'AF de 8 (côté) indique que l'AF de côté de la tourelle est de 11, un niveau supérieur à 8.

Si, au lieu d'utiliser le Vehicle Target Type (ce qui a été le cas pour tous ces tirs), le PzKwpf IIIN avait utilisé l'Area Target Type, alors le To Hit# de base à cette distance aurait été de 7 et, les DRM auraient été les mêmes (+1). S'il touche le KV, le résultat sera déterminé sur la colonne 6FP de l'IFT (la moitié des

12FP utilisés normalement pour une attaque 70mm) avec un DRM +1 puisque le plus petit AF du KV est 8. L'allemand doit obtenir un 2 ou un 3 pour affecter le KV ; sur la colonne 6FP, un DR final de 3 ou 4 (qui donne un K/# ou un de plus que K/#) provoque un Shock ou une immobilisation du KV suivant qu'il s'agit d'un hit en tourelle ou en caisse.

Si les orchards sont hors saison (novembre-mars) alors, le KV-1 M41 et le PzKwpf IIIN en C6 (là où il a commencé) peuvent se voir dès le début de la MPh. Quand le PzKwpf IIIN dépense 1MP pour démarrer, le KV peut tirer. Le To Hit# est de 10 et les DRM sont +1 BU (cas 13) et +2 d'hindrance pour les orchards D4 et E4 (cas 18) ; les orchards étant inherent l'hexside E4 suffit donc pour provoquer une hindrance. Le total des DRM est +3. Bien que le IIIN ait démarré, il n'est pas encore entré dans un nouvel hex est n'est donc pas une cible en mouvement (le cas 24 ne s'applique pas). Si le KV touche le IIIN, il attaque l'AF frontal de 6, qu'il touche en caisse ou en tourelle. Puisque la LOS entre en C6 le long de l'hexpène qui divise l'avant et le côté, c'est l'aspect le moins avantageux pour le tireur qui est utilisé. L'AF de côté en caisse du IIIN est de 3, l'AF de côté en tourelle est de 4, un niveau supérieur à 3. Le KV tire et obtient un 7 (4 sur le dé coloré), il touche le IIIN en caisse. Le TK# de base de 12 (voir l'avertissement) donne un final TK# de 6. Le Russe obtient un 7 sur son DR de TK, ce qui donne un « Possible Shock ». L'allemand réussit son MC, il évite donc le Shock. Puisqu'il n'y a eu aucun effet sur le véhicule, l'équipage CE subit une attaque collatérale de 2FP (munition AP, 6.2) en utilisant le DR de TK pour résoudre l'attaque sur l'IFT avec un DRM +2 pour CE. Dans ce cas particulier (et dans la plupart des cas), un DR de TK utilisant de l'AP qui n'affecte pas l'AFV n'aura aucun effet en attaque collatérale avec 2FP.

Le Russe aurait pu indiquer qu'il tirait avec un HE tout en utilisant la Vehicle Target Type avec les mêmes chances de toucher le IIN. S'il touche, en regardant la table HE and Flame TK, on voit que le TK# pour un HE de 70mm est 7, soit un TK# final de 1 contre l'AF frontal de 6, impossible à atteindre. L'attaque collatérale sera sur la colonne 12FP ; en ajoutant le DRM CE de +2 au DR de TK de 7, le DR final de 9 sur la colonne 12FP donne un MC contre l'équipage. Si l'équipage obtient un DR de 8, équivalent à son moral, il est PIN et doit passer BU. Si l'équipage rate son MC, l'AFV est « stun » (mettre marqueur stun), il passe BU et il stoppe. Si l'équipage fait un DR 12 sur son MC, l'AFV est « stun » et « recall » (mettre un marqueur STUN), il passe BU et stoppe.

du véhicule blindé est CE. Une mitrailleuse de tourelle a une portée de 12 hexagones et une mitrailleuse de caisse de 8 hexagones. Une mitrailleuse embarquée peut attaquer l'équipage d'un autre véhicule blindé si ce dernier est CE mais ne peut prendre pour cible un autre véhicule blindé en tant que pièce d'artillerie que s'il s'agit de son arme principal. Les mitrailleuses de bord s'enrayent sur un jet de dés de 12 : recouvrir le véhicule avec un marqueur « MG malfunction ». L'arme est réparée sur un jet de dé de 1 et est définitivement hors de service sur un jet de dé de 6 : recouvrir le véhicule d'un marqueur « MG disabled ». Une mitrailleuse anti-aérienne ne peut être réparée que si l'équipage est CE. Une mitrailleuse de caisse dont la puissance de feu est indiquée dans un point blanc correspond à une mitrailleuse fixe et requiert un modificateur de +1 pour tout tir sur une cible mouvante.

7.9 Procédure de destruction

Un impact obtenu sur un véhicule en utilisant soit la table des armes antichars légères spécifiques soit une cible de type véhicule sur la table de précision, est résolu sur la table de destruction (TK). Il existe 4 tables de destruction distinctes : munitions perforantes (AP), munitions spéciales (APCR/APDS), munitions explosives antichars, et munitions explosives ou destruction par le feu, et chacune d'entre elles est utilisée uniquement pour résoudre les tirs de chaque type de munitions. Chaque table indique le chiffre de

destruction pour chaque arme utilisant ce type de munition spécifique.

Le chiffre de destruction d'un impact contre un véhicule se trouve sur la table spécifique au type de munition employé en croisant le calibre et la longueur du canon du tireur et la distance de tir. Le chiffre de destruction est alors modifié par les bonus / malus applicables afin de déterminer le chiffre de destruction modifié. Enfin, on retire le facteur de blindage de la cible selon son orientation et la localisation de l'impact afin d'obtenir le chiffre de destruction final. Ce chiffre est celui que le tireur doit au plus obtenir avec deux dés afin de garantir la destruction du véhicule ciblé.

7.10 Effets obtenus sur le véhicule blindé ciblé

Le véhicule blindé est détruit si le jet de dés obtenu est strictement inférieur au chiffre de destruction final. Dans ce cas, retourner le marqueur du véhicule sur sa face « épave ». Il existe toutefois plusieurs cas où un véhicule peut être affecté par une attaque sans être détruit. Tout véhicule blindé possède un équipage inhérent non représenté par un marqueur. Cet équipage teste son moral avec un niveau de moral correspondant à celui de la meilleure unité d'infanterie d'élite de sa nationalité (comme indiqué sur la table QRDC).

Un « choc » survient lorsqu'un tir ne provenant pas d'une mitrailleuse ou d'obus explosifs (HE) obtient

un jet de dés supérieur de 1 au chiffre de destruction final d'un véhicule blindé. Ce dernier doit subir un test de moral et en cas d'échec, il est recouvert d'un marqueur « shock ». De plus, l'équipage d'un véhicule est automatiquement choqué si le résultat aux dés suite à un impact d'obus explosifs ou à la détonation d'une charge explosive est de 1 au-dessus du chiffre de destruction sur la table de destruction ou de 1 au-dessus d'un résultat K sur la table des tirs d'infanterie ; il en est de même si le chiffre de destruction en tourelle est égal au résultat des dés d'un tir sur la table de destruction ou de tirs d'infanterie pour un tir tendu ou indirect et une détonation de charge explosive.

L'équipage d'un véhicule blindé choqué ne peut accomplir aucune action. S'il est CE, il verrouille immédiatement les trappes et devient BU. Un véhicule blindé choqué ne peut bouger y compris pour pivoter ou changer l'arc de couverture de sa tourelle, entrainer une interdiction ou attaquer, même en combat rapproché. Aucun point de mouvement n'est nécessaire pour arrêter le véhicule. A la fin de la phase de ralliement suivante, le véhicule blindé doit lancer un dé de récupération. De 1 à 2, le marqueur de choc est retiré. De 3 à 6, le marqueur de choc est retourné sur son côté « destruction non confirmée » (UK). Un véhicule recouvert d'un marqueur UK est toujours considéré comme choqué et doit lancer de nouveau un dé de récupération à la phase de ralliement suivante. De 1 à 3, le marqueur est retiré. De 4 à 6, le véhicule est détruit : le marqueur est retourné et

Panzerfaust et tir dans le même hexagone

Le T34/85 débute sa phase de mouvement en dépensant 1MP pour démarrer. Le 4-6-7 tente une attaque au panzerfaust (PF), nécessitant un jet de dé de 3 ou moins. Aucun modificateur ne s'applique si l'action se situe avant 1945, et si le joueur allemand tire un 4 au dé, le squad ne peut utiliser de PF et est considéré comme ayant fait usage d'une arme de soutien (il peut toujours utiliser une autre arme de soutien ou sa puissance de feu inhérente). Il ne peut pas faire une autre tentative de PF avant que le char n'est dépensé un autre MP. Le 5-4-8 tente à son tour de faire usage d'un PF, fait un dr de 6, échoue à sa tentative, et devient cloué. Le blindé dépense un second MP pour se rendre en Y2. Le 5-4-8 cloué fait une nouvelle tentative de PF, fait un autre dr de 6, et casse.

Le T34/85 entre alors en Z1 pour la moitié de ses MP (8) correspondant au coût de déplacement dans le bâtiment, et fait le test d'enlèvement requis par ce mouvement dans un bâtiment. Le char s'enlèvera sur un jet de dés de 12 ou plus, avec un modificateur de +1 pour un véhicule ayant une pression au sol normale, et +3 pour le bâtiment. Le russe obtient un 7 et réussit donc son le test.

Le 4-6-7 tente alors un second accès à un PF et jette un 3, obtenant la possibilité de tirer au PF. A une portée de 0 hexagone, le nombre pour toucher la cible est de 10. Les modificateurs applicables sont +2 pour le terrain (cas 17), +2 pour une cible non statique (cas 24) et éventuellement +2 pour le retour de flammes dû à l'utilisation d'un PF à partir d'un bâtiment (cas 24). Le joueur allemand déclare qu'il prend le risque de subir le retour de flammes et le total des modificateurs est donc de +4 ; il obtient un jet de dés de 6 (dé coloré de 3), touchant le T34/85 en caisse (dé coloré supérieur ou égal au dé blanc) et de flanc (dé coloré de 3 ou 4 lors d'un tir dans le même hexagone). Le 3 au dé coloré est résolu sur la colonne 1 FP et indique un 1MC pour le squad allemand à la suite du retour de flammes : après avoir

réussi son test de moral, un marqueur « first fire » est placé sur le 4-6-7, ayant utilisé deux armes de soutien. Sur la table de destruction des munitions HEAT, le PF a un chiffre de destruction de 31, auquel on soustrait le blindage latéral de caisse du T34/85 de 6 pour un chiffre de destruction final de 25 ; seul un jet de dés de 12 (charge non éclatée) peut encore sauver le blindé. Le joueur allemand tire un 12, laissant le T34/85 intact.

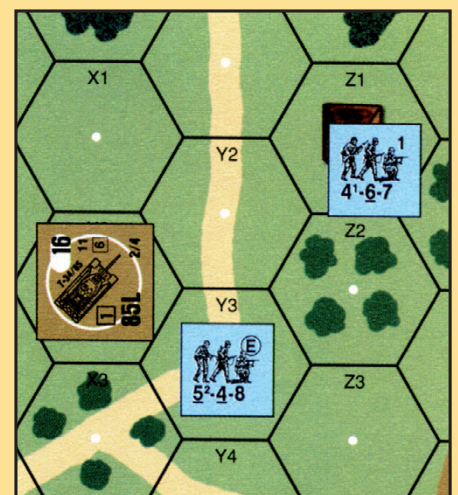
Le 4-6-7 ne peut plus tenter de tir de PF, mais il peut encore attaquer le blindé compte tenu du fait que ce dernier a dépensé 8 MF pour pénétrer dans le bâtiment. Le 4-6-7 désire maintenant mener une attaque de réaction en corps à corps contre le blindé et doit pour cela passer un test de moral préalable, réussi sur un jet de dés de 7 ou moins. La valeur de corps à corps du squad est de 5 réduit de 1 pour avoir déjà tiré, et avec un modificateur de +2 puisque le véhicule n'est pas arrêté. Le joueur allemand doit obtenir un 2 aux dés pour obtenir un quelconque effet (en cas de DR 2 en CC, le 4-6-7 pourra également prétendre à une création de leader). Le squad tire toutefois un DR > 2, épargnant le blindé russe : le 4-6-7 est recouvert d'un marqueur « final fire ».

Le T34/85 dépense alors un MF pour s'arrêter, et le 4-6-7 lance à nouveau une attaque en corps à corps, cette fois-ci en final protective fire (il aurait pu le faire avant que le T34/85 ne s'arrête). Le squad n'a pas à passer un nouveau test de moral préalable, et aucun modificateur ne s'applique désormais, le blindé étant stoppé, même si la valeur en corps à corps du squad demeure égale à 4. Le squad fait un 5 aux dés, passant son test de moral dû au final protective fire, mais sans effet contre le T34/85.

Le T34/85 attaque maintenant le squad allemand avec une puissance de 8 FP et +2 de modificateur : les 6 FP du tir combiné des mitrailleuses (2 FP pour la mitrailleuse de caisse et 4 FP pour la mitrailleuse coaxiale) sont triplés (tir à bout portant dans le même hexagone) puis divisés par deux (bounding first fire).

Comme le véhicule blindé n'a dépensé qu'un seul MF pour stopper, le squad ne peut pas tenter une autre attaque de réaction en corps à corps avant que le char n'est terminé sa propre attaque. Si le char ne s'était pas arrêté, sa puissance de feu aurait été divisée par deux à nouveau. Le russe obtient un 7 aux dés, qui devient un 9 sur la colonne 8 FP et donc un PTC. L'allemand tire un 10, échouant au PTC et clouant son squad, empêchant toute nouvelle attaque de réaction de sa part.

Le T34/85 possède toujours 7 MF. Il peut choisir de les dépenser sur place et terminer sa phase de mouvement en Z1, ou bien redémarrer et sortir de Z1. S'il demeure en Z1, il sera engagé en corps à corps avec le 4-6-7 durant la phase de combat rapproché, sans qu'un test de moral préalable soit nécessaire. Si tous deux survivent au combat rapproché, le 4-6-7 sera bloqué en mêlée ; le véhicule blindé ne serait pas bloqué en mêlée, mais ne pourrait pas effectuer de tirs en dehors de l'hexagone occupé, aussi longtemps que le 4-6-7 y demeurerait.



le véhicule est réduit à l'état d'épave. Un résultat de choc contre un véhicule déjà choqué n'entraîne aucune autre pénalité à l'exception du fait qu'un marqueur UK est retourné du côté « shock ».

Un jet de dés strictement égal au chiffre de destruction d'un véhicule blindé touché en caisse équivaut à l'immobilisation de ce dernier, quelle que soit son orientation. Lors d'une attaque par obus explosifs (HE) ou par charge explosive, un jet de dés final supérieur de 1 au chiffre de destruction final, ou un tir indirect résultant en un K sur la table des tirs d'infanterie, et dans chaque cas si l'impact se produit sur la caisse, le véhicule blindé est immobilisé. Une attaque provenant d'un lance-flammes, de mitrailleuses ou d'une arme ayant une équivalence de tirs d'armes légères, ne peut jamais entraîner une immobilisation.

Si un équipage de blindé échoue à un test de son moral, ou si le jet de dés d'un tir de mitrailleuse est égal au chiffre de destruction final, l'équipage est secoué et le véhicule blindé est recouvert d'un marqueur correspondant (stun). Un équipage secoué passe immédiatement BU s'il demeurerait les trappes ouvertes, et ne peut gagner un statut CE que s'il en est capable lors du tour suivant. Un équipage secoué ne peut momentanément pas tirer (y compris en combat rapproché), bouger (ceci inclut les changements d'arc de couverture) ou dépenser un quelconque point de mouvement pour le restant du tour de jeu, et doit immédiatement stopper s'il se déplace ou s'il n'est pas statique. À la fin du tour pendant lequel l'équipage du véhicule a été secoué, retourner le marqueur stun sur son verso +1. Ceci indique que l'équipage n'est plus secoué mais qu'un modificateur de +1 est ajouté à tout jet de dés de précision, tir de mitrailleuses de bord ou autres armes à équivalence de tirs d'armes légères, combat rapproché et test du moral. Le marqueur +1 demeure sur le véhicule blindé jusqu'à la fin du scénario. Un véhicule blindé dont l'équipage est secoué une seconde fois est rappelé (recall).

Le rappel (recall) intervient également dès lors que l'équipage CE d'un véhicule blindé subit un résultat K/ KIA ou des pertes suite à un test de moral sur la table des tirs d'infanterie. Placer un marqueur STUN sur le véhicule blindé rappelé. L'équipage demeure secoué. A la fin du tour, le marqueur est retourné sur la face « Recall +1 » et le véhicule blindé doit tenter de quitter l'aire de jeu par un bord de carte allié (bord de carte par lequel il est entré ou face auquel il était autorisé de se placer sans qu'il y ait d'unités ennemies entre les deux) par la route la plus courte sans jamais rester statique (3.3.2) et aussi vite que possible. Si l'armement principal d'un véhicule blindé est définitivement mis hors service, le véhicule blindé est rappelé (mais son équipage n'est pas secoué). Les points de victoire ne peuvent pas être réclamés pour un blindé rappelé.

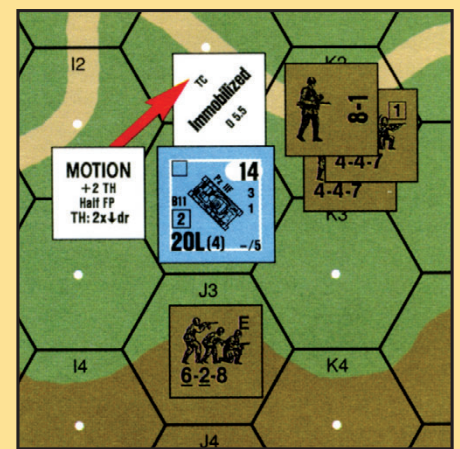
7.11 Résultats applicables au tir de zone

Un impact obtenu lors d'un tir de zone contre un véhicule blindé est résolu sur la table des tirs d'infanterie dans la colonne correspondant à la moitié de la puissance de feu équivalent au calibre de l'arme utilisée, et en prenant le même jet de dés pour toutes les cibles touchées par l'attaque. Un résultat final KIA entraîne la destruction du véhicule blindé alors qu'un résultat K/# ou supérieur de 1 à ce type de résultat choque l'équipage du blindé pour un impact en tourelle, et l'immobilise pour un impact en caisse. Les modificateurs dus au terrain (TEM) s'appliquent normalement sur la table des tirs d'infanterie, ainsi que les modificateurs suivants : -1 si tous les facteurs de blindage sont inférieurs ou égaux à 4 ; +1 si tous les facteurs de blindage sont strictement supérieurs à 4.

Test de moral préalable (PAATC) et de combat rapproché

Nous sommes dans la phase de feu avancé du joueur russe, et toutes les unités russes souhaitent avancer en combat rapproché contre le PzKpfwIIF. Les squads doivent effectuer un test de moral préalable à l'attaque d'un véhicule blindé (PAATC). Le leader 8-1 modifie le jet de dés des deux squads empilés avec lui et chacun obtenant un 8 aux dés, passent leur test moral et avance immédiatement en J2. Le 6-2-8 rate son test moral, est cloué et ne peut donc pas avancer. Après avoir constaté ces résultats, le leader avance également en J2. Durant la phase de combat rapproché, le corps à corps est séquentiel du fait de la présence d'un véhicule blindé. Le joueur ne possédant pas de véhicule attaque en premier, et le joueur russe décide d'attaquer le panzer avec le leader 8-1 et un squad. Il ne peut pas grouper les deux squads en une seule attaque, et le leader appuiera le squad avec lequel il attaque. Le squad possède une valeur de combat rapproché de 5 (CCV) et le leader une CCV de 1, pour une CCV totale de 6. Les modificateurs qui s'appliquent à l'attaque sont -1 pour le leader dirigeant l'attaque et +2 pour le véhicule non statique, soit un malus de +1. Le russe obtient un 5 aux dés, modifié en 6, égalant la CCV et provoquant l'immobilisation du blindé. S'il avait été éliminé, il n'y aurait pas eu d'autres attaques. Le blindé retourne l'attaque, et l'allemand doit choisir comment affecter ses armes de bord à l'attaque en combat rapproché contre les unités russes, les 5 FP de la mitrailleuse coaxiale et les 4 FP d'équivalence en tirs d'armes légères de son armement principal (valeurs non divisées par deux puisque le blindé est désormais statique). Il peut choisir soit de grouper les puissances de feu contre une seule cible (incluant le leader 8-1 et le squad 4-4-7) soit attaquer plusieurs cibles. S'il les regroupe, il peut attaquer le 4-4-7 et le leader 8-1 à 3 contre 2 (9:6) ou attaquer l'autre 4-4-7 à 3 contre 2 également (9:5). Si le 4-4-7 restant survit, il peut attaquer en combat rapproché à son tour, avec

une CCV de 5 et un modificateur de -1 puisque le blindé est immobilisé. Si le joueur allemand divise son attaque, il peut attaquer le 4-4-7 à 1 contre 1. S'il survit à l'attaque suivante du 4-4-7 restant, il pourra alors attaquer le 4-4-7 et le leader 8-1 à 1 contre 2 (4:6). Considérant que le 4-4-7 n'ayant pas encore attaqué constitue la menace la plus immédiate, le blindé attaque ce dernier à 3 contre 2 sans modificateur. Le joueur allemand fait un 5 aux dés, obtenant le chiffre indiqué dans la colonne 3-2 de la table de combat rapproché, infligeant immédiatement des pertes au 4-4-7 qui est remplacé par un demi-squad de 2-3-7. Ce dernier attaque alors à son tour, avec une CCV de 3 et un modificateur de -1. Le russe obtient un DR 12, causant des pertes supplémentaires au demi-squad et entraînant son élimination. Le leader 8-1 et le 4-4-7 sont désormais bloqués en mêlée avec le PzKpfwIIF et sont recouverts d'un marqueur de mêlée. Le blindé est désormais bloqué en mêlée et ne peut tirer en dehors de l'hexagone qu'il occupe.



7.12 Attaques collatérales

L'utilisation en attaque de la puissance de feu intrinsèque d'une unité d'infanterie ou un tir de mitrailleuse ou de lance-flammes ne prenant pas spécifiquement pour cible un véhicule blindé, ou encore tout tir de type cible d'infanterie (ITT) ne peut pas affecter ce blindé, mais uniquement l'équipage s'il ce dernier est CE. Un tir de zone ou de type cible « véhicule » qui résulte en un impact sur un véhicule blindé (ou une attaque de lance-flammes désignant au préalable le blindé comme cible) sans le détruire, choquer l'équipage ou le secouer peut toutefois affecter l'équipage en dommage collatéral. En conservant le résultat du jet de dés obtenu lors de la résolution de l'attaque contre le blindé, résoudre une attaque contre l'équipage en prenant l'équivalence de la puissance de feu / calibre de l'arme utilisée sur la table des tirs d'infanterie (divisée par deux en cas d'attaque de zone) en appliquant uniquement soit le modificateur +2 CE, soit le modificateur dû au type de terrain dans l'hexagone.



Ont réalisé cette traduction :

Arbur15 / Jean-Luc Béchenec / Thierry Berthomé / Clément Bertrand / Laurent Le Billan / Bruno Bonhomme / Alban Bureau / Jean-Philippe Calvel / Manu Dewit / Frédéric Farlay / Sébastien Girardeau / Yann Lariviere / Remy Mayeux / Philippe Naud / Laurent Tinture / Éric Siwczak.

Pour pouvoir mettre cette version à jour, faite nous part de toutes erreurs que vous avez pus décelées (laurent.tinture@orange / remmand@free.fr)