



Advanced Squad Leader Aide-mémoire



Index

Sommaire

Index	2	Experience Level Rating – ELR	33
INFANTERIE	7	Manque de munitions	33
Les HS et leur déploiement	8	Les leaders	34
# de taille d'unité (US#)	8	Les blessures	35
Les unités d'infanterie	8	Création de leader (Field Promotion)	35
Le mouvement des unités d'infanterie	9	Le fanatisme	36
FFMO et FFNAM	10	La déroute – Généralités	36
Le mouvement minimal	10	La déroute – Procédure	36
Le mouvement d'assaut	10	La déroute – Low Crawl	37
Le pas de charge (CX)	10	La déroute – Interdiction	37
Le mouvement hasardeux (<i>Hazardous</i>)	11	La déroute – Interdicteur	38
Le <i>Dash</i> (bond tactique)	11	Le jeton DM	38
L'Overrun par l'infanterie	12	Le ralliement	38
Le mouvement <i>Bypass</i>	13	Le combat rapproché (CC)	39
Le transport des <i>Support Weapons</i> (SW)	13	Le combat rapproché – La mêlée	40
Transfert des SW	14	Le combat rapproché – Le retrait de mêlée	41
Récupération des SW	14	Le CC séquentiel : l'évasion	41
La phase avancée (APH)	15	Le CC séquentiel – L'embuscade (Ambush)	42
Immobilisation temporaire (TI)	15	Le CC séquentiel – Le CC infanterie vs AFV	42
Limites d'empilement	15	Le CC séquentiel – Le CC AFV vs infanterie	43
La LOS	16	Le CC séquentiel – Le CC AFV vs infanterie – Les armes de	
Les tirs - Généralités	17	défense rapprochée	44
Les tirs – Area Fire	18	Le CC séquentiel – Retrait du véhicule lors du CC	44
Les tirs – Point Blank Fire (PBF)	18	Street Fighting	44
Les tirs – Triple Point Blank Fire (TPBF)	18	La dissimulation (Concealment) - Généralités	44
Les tirs – Assault Fire	19	La dissimulation – Gain de Concealment	45
Les tirs – Spraying Fire	19	La dissimulation – Perte de Concealment	45
Les tirs – Snap Shot	19	La dissimulation – Détection	46
Les tirs – Opportunity Fire	19	La dissimulation – Searching	47
La résolution des tirs	19	La dissimulation – Les jetons 5/8"	47
Les tirs - Encerclement par le feu	20	Mouvement de véhicule à travers un <i>Concealment</i>	48
Tirs contre des cibles blindées	21	Mopping Up	48
Tirs contre des véhicules non-blindés	21	La cavalerie - Généralités	49
Unlikely Kill (UK)	21	La cavalerie – Le galop	51
Les bases de feu (FG)	22	La cavalerie – La charge	51
Les bases de feu – Conduite du feu	22	La cavalerie – Les chevaux	52
La base de feu – Véhicules/canons	23	Les <i>Snipers</i>	52
PIN	23	Grenades fumigènes d'infanterie	54
La panique	24	Les prisonniers - Généralités	55
Le tir défensif - Généralités	24	Les prisonniers – Capture	55
Le tir défensif – Tirs en MPh - Généralités	25	Les prisonniers – No Quarter	56
Le tir défensif – Tirs en MPh – Defensive First Fire (DFF)	25	Les prisonniers - Massacre	56
Le tir défensif – Tirs en MPh – Subsequent First Fire (SFF)	25	Les prisonniers – Les gardes et les unités non armées	57
Le tir défensif – Tirs en MPh – Final Protective Fire (FPF)	26	Les prisonniers - Evasion	58
Le tir défensif – Tirs en DFPh	26	L'infanterie inexpérimentée – Conscrips (C)/ <i>Green</i> (G)	59
Puissance de feu résiduelle	27	Human Wave	59
Le moral - Généralités	28	Les Allemands	61
Le moral – Perte de leader	29	Les Finlandais	61
Le moral – Les unités démoralisées	29	Les Italiens	62
Le moral – Démoralisation volontaire	29	Les Hongrois	62
Heat of Battle (HoB)	29	Les Japonais	63
Les Héros	30	Axe Mineurs	63
Berserk	31	Les Russes	63
Battle Hardening	32	Les Partisans	64

Les Américains.....	64	Traction hippomobile.....	102
Les Britanniques (y compris Commonwealth et FFL).....	65	AFV sans radio.....	103
Les Français (y compris Vichy).....	66	Les Motos – Généralités.....	104
Les Chinois.....	66	Les Motos – Mouvement.....	105
Alliés Mineurs.....	66	Les motos – Statut cible et résultats des tirs.....	106
BLINDES ET VEHICULES	67	Les vélos.....	107
Généralités.....	68	Sherman DD et véhicules amphibies.....	107
Les types de tourelle.....	68	ARTILLERIE	111
Dimensions d'AFV.....	68	OBA - Schéma générique d'un tir.....	112
Les MG d'AFV.....	69	OBA - contact radio.....	113
Tirs fumigènes par les véhicules.....	69	OBA - maintien du contact radio.....	113
Le mouvement des véhicules - Généralités.....	70	OBA - Accès à la batterie (Battery Access).....	113
Statut Motion / Moving / Non-Stopped / Stopped.....	72	OBA - Artillery Request et Spotting Round.....	114
Le mouvement des véhicules – Motion Attempt.....	73	OBA - le FFE:C.....	114
Le mouvement des véhicules – changement de VCA.....	73	OBA – Les corrections.....	114
Le mouvement des véhicules – la marche arrière.....	74	OBA – Résolution du FFE.....	115
Le mouvement des véhicules - le Bypass.....	74	OBA – L'observateur avancé.....	116
Le mouvement des véhicules – Excessive Speed Breakdown (ESB).....	75	OBA – Les missions de tir (Fire Mission).....	116
Le mouvement des véhicules – Fiabilité mécanique.....	76	OBA – Le tir fumigène.....	117
Les arcs couverts (CA).....	76	OBA – Le tir de harcèlement (Harassing Fire).....	117
Le Bounding (First) Fire.....	77	OBA – Les tirs pré enregistré (Plan de feux).....	117
Les leaders de blindé.....	78	OBA - Les barrages d'artillerie.....	118
Les leaders de blindés – Equipages inexpérimentés.....	78	OBA - Barrage d'artillerie rampant.....	118
MG d'AFV et IFE.....	78	OBA – Les bombardements.....	120
Les FT sur AFV.....	79	OBA – Les roquettes.....	122
Enrayage de l'armement des véhicules.....	79	Heavy Payload – Calibre > 250mm ou FP > 36.....	122
Manque de munitions – Low Ammo.....	79	Les canons – Généralités.....	122
Le tir vs AFV : application des TEM.....	80	Les canons - ROF.....	123
Le Hull Down (HD).....	80	Les canons – Infantry Firepower Equivalent (IFE).....	123
Les coups but sous la caisse – Underbelly.....	81	Les canons – Gun Duel.....	124
Equipages inhérents – Généralités.....	82	Tir direct : la procédure To Hit (TH).....	124
Equipages inhérents – Buttoned Up (BU).....	82	Tir direct – Coups but multiples.....	125
Equipages inhérents – Crew Exposed (CE).....	82	Tir direct – Coups but improbables.....	126
Equipages inhérents – Stun.....	83	Tir direct – Localisation du coup but.....	126
Equipages inhérents – Recall.....	84	Tir direct – Critical Hit (CH).....	126
Equipages inhérents – Abandon du véhicule.....	84	Tir direct – modifications TH dues au canon et munitions.....	127
Equipages inhérents – TC d'immobilisation.....	85	Tir direct – DRM TH propres au tireur.....	127
Equipages inhérents – Survie.....	85	Tir direct – DRM TH propres à la cible.....	131
Les Riders.....	85	Acquisition de cible.....	133
Overrun – Attaque.....	87	Tir Smoke par Ordnance/OBA.....	134
Overrun – Défense – Généralités.....	88	Bore Sighting.....	135
Overrun – Défense – Reaction Fire.....	89	Les To Kill Tables (TKT) – Généralités.....	135
Overrun – Défense – Street Fighting.....	89	Les To Kill Table – Détermination du TK# modifié.....	136
Overrun – Défense – non-CC Reaction Fire.....	90	Les To Kill Table – Munitions AP et APCR/APDS.....	136
Overrun – Défense – servants de canons.....	90	Les To Kill Table – Munitions HEAT.....	136
Les half-tracks.....	91	Les To Kill Table – Munitions HE.....	136
Les attaques collatérales.....	93	Les To Kill Table – FT/MOL.....	137
Les camions.....	94	Les To Kill Table – DC.....	137
Immobilisation – Généralités.....	95	Procédure To Kill – Shock/Unconfirmed Kill (UK).....	137
L'enlèvement.....	96	Procédure To Kill – Immobilisation.....	138
Désembourber le véhicule.....	97	Procédure To Kill – Epave en feu.....	138
Protection offerte par les véhicules – Généralités.....	97	Les munitions spéciales – Généralités.....	138
AFV comme protection – TEM et Hindrance.....	98	Les munitions spéciales – Depletion number.....	139
AFV comme protection – Armored Assault.....	98	Les munitions spéciales – APCR (A) et APDS(D).....	139
AFV comme protection – Coupoles blindées.....	99	Les munitions spéciales – HEAT.....	139
Les AFV Dug-In.....	99	Les munitions spéciales – Equivalence HE.....	140
Les épaves.....	100	Les munitions spéciales – Le Canister (C).....	140
Scrounging d'épave.....	101	Les mortiers.....	141
Les gyrostabilisateurs.....	101	Les mortiers – Spotters.....	142
Les Schürzen.....	102	Mov de canon – La traction.....	142
		Mov de canons – (un)Limbering.....	143

Mov de canon – Manhandling	144	Mur/Haie sur versant de colline.....	194
Mov de canon – Les remorques – En Portee	145	Haie de cactus.....	194
Tir contre canons – Emplacement et procédure To Hit	146	Les collines	194
Tir contre canons – Coup direct (procédure To Kill)	147	Les falaises	195
Tir contre canons – Bouclier	147	Les falaises – Escalade.....	196
Les canons sans recul	148	Les broussailles – Vignobles	197
GENIE	151	Les bois	197
La Fumée (Smoke) - Généralités.....	152	Les bois - Sentiers	199
Les barbelés.....	152	Les bois – forêts	199
Les barbelés – Clearance	153	Les bois – Pinèdes	199
Les champs de mines – Mines AP	154	Les vergers	199
Champs de mines – Mines AT	155	Les champs cultivés.....	200
Daisy Chain	156	Les marais et flaques de boue.....	201
Champs de mines - Mines dans les immeubles/tranchées	156	Les rochers escarpés (Crag).....	202
Champs de mines connus	156	Les cimetières	202
Champs de mines - Dummy.....	157	Les ravins (Gullies)	202
Les Booby Traps.....	157	Les ruisseaux (Streams).....	203
Les champs de mines – Déminage.....	157	Les obstacles aquatiques	205
Les Foxholes	158	Les vallées.....	207
Les Roadblock	160	Statut Crest	207
Les Blockhaus (Pillboxes)	160	Les immeubles – Généralités	208
ARMES D'APPUI (SW)	165	Les immeubles – Single Story House	209
Généralités	166	Les immeubles - empilements de bois (Lumberyard)	209
Les MG.....	166	Les immeubles – Two Story Houses	209
Cadence de tir multiple (ROF)	166	Les immeubles – Multi-Story Buildings	209
Champ de tir de MG	167	Les immeubles – Rowhouses	210
Fire Lane	167	Les immeubles – immeubles à niveaux décalés	210
Tir soutenu (Sustained Fire).....	168	Les immeubles – Place de marché	211
Direction de tir obligatoire (MG)	168	Les immeubles – les usines	211
Tir dispersé (MG).....	169	Les immeubles – Rooftop.....	212
Tir MG contre les véhicules	169	Les immeubles – Structures à trois niveaux	213
Enrayages de SW/Canons	169	Les immeubles – Hex d'immeubles adjacents.....	213
Sabordage de SW	170	Les immeubles – Escaliers	213
Destruction aléatoire de SW/Canon.....	170	Les immeubles – Mouvement	214
SW démontées (dm).....	170	Les immeubles – Tir indirect	214
Les radios.....	171	Les immeubles – Niveaux.....	214
Téléphone de campagne	171	Les immeubles – Canons	215
Les lance-flammes.....	171	Les immeubles – Escalade.....	215
Molotov Cocktails (MOL)	172	Les immeubles – immeubles fortifiés.....	215
Les charges de démolition	173	Les décombres - Rubbles	216
Les LATW – Généralités	176	Les villages – les rues étroites	218
Les LATW – Les ATR.....	177	Les villages – les clochers	220
Les LATW – Les bazookas.....	177	Les villages – Immeuble d'un hex à deux étages	220
Les LATW – Panzerschreck.....	178	Les voies ferrées	220
Les LATW – Projecteur MOL	178	Terrain avec ruisseau	222
Les LATW – PIAT	179	Les tours.....	223
Les LATW – Les Panzerfausts	179	FORCE AERIENNE	225
Les LATW – Les mines magnétiques (ATMM)	180	Appui aérien – Généralités.....	226
TERRAIN	183	Appui aérien – Le combat aérien	227
Open Ground.....	184	Appui aérien – Task Check de visée (Sighting)	228
Shellholes	184	Appui aérien – Le statut de la cible	229
Les routes	185	Appui aérien – Généralités sur l'attaque au sol	230
Route encaissée (Sunken Road).....	185	L'appui aérien – Le mitraillage (Strafing Run)	230
Route surélevée (Elevated Road).....	186	L'appui aérien – L'attaque en piqué (Point Attack)	230
Les ponts	186	L'appui aérien – Les Stukas	231
Les Runways – Wide City Boulevards	187	L'appui aérien – Les MG d'avions.....	231
Les égouts (Sewer)	188	L'appui aérien – Les bombes.....	232
Les tunnels.....	189	Le tir antiaérien - Généralités	233
Murs et haies.....	190	Le tir antiaérien – Les armes AA légères	233
Wall Advantage (WA) :	192	Le tir antiaérien – Les armes AA lourdes.....	234
Le bocage	193	Les avions d'observation	235

Les planeurs – Généralités.....	235	La nuit - Straying	260
Les planeurs – Détermination de l'axe d'atterrissage.....	236	La nuit – Déroute	261
Les planeurs – Premier tir défensif	237	La nuit – Jitter Fire (Tir de peur).....	262
Les planeurs – Manœuvre d'évasion	237	La nuit – Le combat.....	262
Les planeurs – atterrissage	237	La nuit – Coups de départ (<i>Gunflashes</i>)	263
Les planeurs – dr d'écrasement.....	238	La nuit – Illuminations – Généralités.....	264
Les planeurs – Tir final - planeur comme couvert.....	238	La nuit – Illuminations – Starshell	265
Les planeurs – Placement des passagers sur la carte.....	238	La nuit – Illuminations – Illuminating Rounds (IR)	266
Les planeurs – planeur endommagé.....	239	La nuit – Illuminations – Les incendies	266
Les planeurs – atterrissage hors carte	239	La nuit – Illuminations – Les Trip-Flares	267
Les parachutistes – Généralités	239	Météo – Généralités	267
Les parachutistes – Création des <i>Wings</i> et <i>Sticks</i>	239	Météo – Brouillard/Brume (Fog-Mist)	268
Les parachutistes – Désignation du point de largage	240	Météo – Couvert (Overcast) et pluie.....	269
Les parachutistes - Drift.....	240	Météo – Boue	270
Les parachutistes – Defensive First Fire :.....	241	Météo – Neige	271
Les parachutistes – Atterrissage des parachutistes	241	Météo – Hiver Extrême.....	273
Les parachutistes – Atterrissage hors de la carte :	242	Météo – Neige – Les congères (Drift).....	273
Les parachutistes – Résolution des tirs subséquents.....	243	Les interrogatoires	274
Les parachutistes – Placement des unités sur la carte.....	243	Les troupes à ski.....	275
Les parachutistes – Para allemands avant 1942	243	Les bateaux – Types de bateaux et leurs passagers	277
Tir Napalm par avions.....	243	Les bateaux – mouvement terrestres	278
DIVERS	245	Les bateaux – Mouvement aquatique.....	279
Définitions	246	Les bateaux – Tir depuis un bateau.....	280
Sélection aléatoire.....	247	Les bateaux – Tir sur les bateaux	280
L'empilement	247	Les bateaux – Combat rapproché	281
Equipement capturé	248	La natation	281
La Fumée (Smoke) - Généralités.....	249	Les véhicules de munition.....	283
Placement HIP	250	Les convois – Généralités.....	285
Les incendies	250	Les convois – Mouvement	285
Table d'embrasement et d'extension	254	Les convois – Quitter le convoi	286
Les conditions de victoire	254	Les colonnes - Généralités	286
La nuit – Généralités.....	255	Les colonnes – Mouvement	287
La nuit – Night Vision Range (NVR).....	255	Les colonnes – Dispersion	288
La nuit – le défenseur	257	Incremental Infantry Fire Table (IIFT).....	288
La nuit – Concealment	258	Intégrité du champ de bataille	289
La nuit – Cloaking	259		
La nuit – Mouvement	260		

INFANTERIE



Les HS et leur déploiement

- ✦ **Conditions :**
 - être accompagné d'un leader (**EXC :** Finlandais, Gardes, Carrier HS, unités non-armées (A20.5) et USMC (7-6-8))
 - être *Good Order*
- ✦ **Quand ? :** RPh
- ✦ **Comment ? :** réussir un *Normal Task Check* (NTC)
- ✦ **Limitation :**
 - une seule *Squad* par leader/localisation/RPh
 - un seul essai de déploiement par *Squad*/RPh
 - **PAS** d'autres activités pendant cette RPh
- ✦ **Possession de SW :** Les SW possédées par la *Squad* sont réparties entre les HS tout à fait librement.
- ✦ **Déploiement au setup (si la nationalité peut le faire):**
10% (FRU) de l'OB se plaçant hors carte peut être déployé **SANS** présence de leader et **SANS** NTC. On applique la même procédure pour chaque entrée de renforts.
- ✦ **Recombinaison de HS en MMC :**
 - ✓ **Conditions :**
 - DEUX HS *Good Order* avec même FP
 - accompagnées d'un leader (**EXC :** Finlandais, Gardes, Carrier HS, HS non-armées)
 - Dans le même hex
 - **PAS** d'autre activité pendant cette phase pour le leader et la HS.
 - ✓ **Quand ? :** Début de la RPh
 - ✓ **Limitation :** Une HS fanatique peut se recombinaison avec une HS non-fanatique. Elles donnent alors un MMC non-fanatique.

de taille d'unité (US#)

- ✦ **Utilisé pour les règles suivantes :**
 - ✓ Dissimulation (A12.12)
 - ✓ Garde des prisonniers (A20.5)
 - ✓ Mise de DC (A23.7)
- ✦ **US# =** nombre de silhouettes sur le jeton
 - Véhicules et canons de type *Large* ou *Very Large* : 5
 - Chevaux et autre jetons 5/8" : 4 (y compris les équipages inhérents)
 - *Squad* : 3
 - HS/Equipages : 2
 - SMC : 1

Les unités d'infanterie

- ✦ **DEUX** types : SMC et MMC
- ✦ **SMC :**
 - ✓ Représentent des unités d'élite. (**EXC :** partisans)
 - ✓ **DEUX** types : leader et héros
 - ✓ Les leaders **N'ont PAS** de FP inhérente.
- ✦ **MMC :**
 - ✓ Représentent des unités de diverses qualités
 - ✓ **TROIS** types :
 - **Squad**
 - ❖ Trois silhouettes sur le jeton qui représentent 10 à 15 soldats
 - ❖ Chaque nationalité dispose de minimum TROIS niveaux de Squad (**EXC :** partisans)
 - ❖ **Niveaux possibles :** Elite, 1^{re} ligne, 2^e ligne, *Green* ou Conscrit
 - **HS**
 - ❖ Deux silhouettes sur le jeton qui représentent environ 5 soldats.
 - ❖ Apparition : si une *Squad* est réduite ou se déploie en DEUX HS.
 - ❖ Démoralisée, son niveau de moral est < 1 à celui d'une Squad du même type et nationalité (**EXC :** HS Elite et 1^{re} ligne japonaises)
 - **Equipage**
 - ❖ Deux silhouettes accroupies qui représentent 5 soldats disposant des capacités à utiliser des armes spéciales.

❖ Capacité au self-ralliement (A10.63)

✚ Capacités des jetons MMC :

- ✓ Puissance de feu (FP) :
 - Chiffre de gauche sur le jeton = FP **AVANT** toute modification
 - Si exposant : capacité fumigène (A24.1)
 - Si souligné : l'unité peut utiliser le bonus de FP d'assaut (A7.6) pendant l'AFPh.
- ✓ Portée :
 - Chiffre du milieu.
 - Représente la distance en hex qu'une unité peut atteindre avec sa FP aux conditions normales.
 - La portée inclus **TOUJOURS** l'hex cible et **PAS** l'hex du tireur.
 - Si souligné : possibilité d'utiliser le *Spraying Fire* (A7.34)
- ✓ Moral :
 - Chiffre de droite.
 - Si ce chiffre est dépassé lors d'un test de moral, le jeton est retourné.
 - Si souligné : l'unité a un ELR de 5. Si on rate l'ELR (A19.13), le Squad est alors remplacée par DEUX HS démoralisées. Si l'unité est une HS, elle est alors *Disrupted* (A19.132)

✚ Unité démoralisée :

- ✓ Le côté démoralisé est également représenté par des silhouettes du même type.
- ✓ Niveau de moral : - imprimé dans le coin inférieur droit
 - si encadré : possibilité de self-ralliement (A10.63)
- ✓ Basic Point Value : imprimé dans le coin supérieur gauche.
- ✓ PAS de FP inhérente

Le mouvement des unités d'infanterie

- ✚ Qui ? : Toute unité qui
 - N'a **PAS** tiré en PFPh
 - N'est **PAS** démoralisée
 - **PAS** TI
 - **PAS** désignée pour *Opportunity Fire*
 - N'est **PAS** engagée en mêlée
- ✚ Une unité doit effectuer **TOUT** son déplacement en une seule fois. Dès qu'une nouvelle unité se déplace, l'unité précédente **NE** peut **PLUS** être déplacée pendant cette MPh.
- ✚ On peut déplacer une unité à la fois **SAUF SI** - *Berserk* (A15.43)
 - en colonne (E11.52)
 - *Human Wave* (A25.23)
 - déplacement avec un leader
 - déplacement avec un AFV (D9.31)
- ✚ Déplacement d'unités empilées :

Une unité peut quitter la pile pendant le mouvement. Elle est alors déplacée jusqu'à la fin de son Mouvement. Le joueur déplace ensuite les autres unités composant cette pile **AVANT** qu'une unité **N'appartenant PAS** à cette pile soit déplacée.
- ✚ Taux de Mouvement de base :
 - ✓ SMC : 6 MF
 - ✓ Infanterie normale : 4 MF
 - ✓ Infanterie inexpérimentée : 3 MF
- ✚ **NE PAS** entrer dans un hex occupé par l'ennemi **SAUF** :
 - *Berserk* (A15.43)
 - *Human Wave* (A25.23)
 - *Disrupted* (A19.12)
 - non-armée (A20.54)
 - *Overrun* par infanterie (A4.15)
- ✚ Bonus de route : + 1MF **SI** tout le Mouvement (depuis l'hex de départ) s'effectue sur une route.
- ✚ Bonus de leader : 2 MF **SI** le leader commence le mouvement **AVEC** la/les unités d'infanterie et les accompagne pour **TOUT** le mouvement.
- ✚ Les unités peuvent être déplacées en pile.
- ✚ Le mouvement d'une unité s'arrête lorsque celui d'une autre commence. Une unité perd 1MF pour chaque PP transporté en excès de son IPC pendant ce Mouvement.

FFMO et FFNAM

✦ FFNAM

- ✓ **Qui ?** : - Toute unité qui bouge durant la MPh **SANS** utiliser - le mouvement d'assaut
- le mouvement risqué (*hazardous*)
- unité qui embarque/débarque d'un véhicule (**SAUF** contre les mines)
- ✓ **Quoi ?** : DRM -1 pour tout *Defensive First Fire* **EN PLUS** du TEM de la localisation
EXC : attaques des champs de mines et déplacement d'une tranchée vers une autre)

✦ FFMO :

- ✓ **Qui ?** : unités en mouvement dans un hex *Open Ground*.
- ✓ **Quoi ?** : DRM -1
- ✓ **PAS** d'application si combiné avec un autre TEM positif ou LOS *Hindrance* (tels que *Smoke*, épave AFV) entre le tireur et la cible

Le mouvement minimal

- ✦ **Qui ?** : toute unité qui garde 1 MF après déduction des coûts de transport en excès de son IPC.
- ✦ **Quoi ?** : Mouvement de 1 hex pendant sa MPh (**MEME SI** CX et **SI** le coût de Mouvement > 1 MF pour entrer dans l'hex)
- ✦ **Conséquences** : après résolution des tirs, les survivants non-démoralisés deviennent CX ET *Pin*.
- ✦ **PAS autorisé pour** : - unité qui - pousse un canon
- embarque ou débarque
- hex dont le coût de Mouvement est NA

Le mouvement d'assaut

- ✦ **Qui ?** : infanterie non-*Berserk* et qui
 - ✓ **NE** devient **PAS** PRC pendant sa phase de mouvement
 - ✓ bouge ≤ localisation pendant sa MPh **SANS** utiliser **TOUS** ses MF pour entrer dans celle-ci.
- ✦ **Quoi ?** : **PAS** d'application du DRM FFNAM.
- ✦ **Condition** : ce type de mouvement **DOIT** être déclaré **AVANT** le mouvement.
- ✦ **EXC** : toute dépense additionnelle de MF (ex : entrer ou sortir d'une fortification) dans la localisation en plus du changement de localisation n'empêche pas le mouvement d'assaut **SAUF** si l'unité consomme tous ses MF ou devient CX en effectuant ce mouvement.
- ✦ **PAS applicable à** - infanterie utilisant le mouvement hasardeux
- la cavalerie
- ✦ **Perte du gain pour mouvement d'assaut** : si unité
 - ✓ Utilise tous ses MF pour passer sous un barbelé (B26.4)
 - ✓ Se démoralise suite à un DFF
 - ✓ Devient *Berserk* suite à un DFFL'unité est alors à nouveau soumise au FFNAM pour le reste de cette MPh.

Le pas de charge (CX)



- ✦ **Qui ?** : Toute unité
 - en mesure de se déplacer
 - non-démoralisée
 - non-PIN
 - non-*Wounded*
 - dont le joueur le déclare **AVANT** le début de sa MPh
- ✦ **Quoi ?** : + 2 MF pour cette unité **OU**
+ 1MF pour cette unité (si annoncé pendant le mouvement)
- ✦ **Conséquences** : - unité marquée CX
- DRM +1 (IFT, TH, CC et Max +1) pour toute attaque
- DRM +1 pour tâche (*Labor*) en cours
- DRM +1 pour tentatives de recherche, de récupération, embuscade ou *Smoke*
- IPC = -1 et tout PP supplémentaire est automatiquement déduit des MF
- Toute unité effectuant un CC contre une unité CX voit le DR CC réduit de un.
- drm +1 pour dr *Smoke Exponent*

Enlèvement du jeton CX :

- ✓ Si l'unité bouge (**SAUF** Mouvement minimum ou entrée dans *Deep Stream* et elle devient alors à nouveau CX) **OU**
 - ✓ si l'unité tire à la PFPH **OU**
 - ✓ si l'unité est désignée pour un *Opportunity Fire* **OU**
 - ✓ au début de sa MPh
 - ✓ si l'unité devient TI
 - ✓ si l'unité est démoralisée
 - ✓ Un jeton CX est de toute façon enlevé au début de la MPh sans aucune autre pénalité que d'empêcher d'utiliser le pas de charge pendant ce tour de joueur
- } au cours du tour de joueur suivant

✦ PAS

- ✓ de pas de charge dans la MPh pendant laquelle on retire le jeton CX.
- ✓ possible d'entrer dans une localisation qui demande **TOUS** les MF lorsque CX
- ✓ d'entrée dans un hex de terrain difficile (A4.72)
- ✓ de pas de charge pour une unité qui va monter ou descendre d'un véhicule/chevaux au cours de ce tour de joueur.
- ✓ Pour les unités qui vont tenter de passer sous un barbelé.

✦ **SI** accompagnée d'un *leader*, l'unité reçoit donc 8 MF **SAUF** les *Conscript* qui n'en reçoivent que 7.

Le mouvement hasardeux (Hazardous)

- ✦ **Qui ?** : unité qui
 - pousse un canon
 - se trouve dans les flammes
 - déblaie un *Roadblock* ou des ruines
 - descend en parachute
 - passe à gué
 - prépare une DC
 - escalade
 - utilise les égouts
 - qui survit à la destruction de son AFV (*Passagers/Riders* compris)
- ✦ **Quoi ?** : DRM -2 automatique sur l'IFT quelle que soit la phase de tir jusqu'à ce que l'unité devienne PIN.
- ✦ **Conséquences** : - **PAS** d'application du FFNAM et FFMO
 - Cumul avec les autres TEM de la localisation

Le Dash (bond tactique)

- ✦ **Quoi ?** : passage d'une route depuis un hex non *Open Ground* pour terminer dans un autre hex non *Open Ground* après avoir traversé la route.
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ tir sur l'hex de route en *Area Fire* **SAUF** pour *Fire Lane* et FP résiduelle préexistante.
 - ✓ DRM FFNAM et FFMO applicables
 - ✓ Une arme dont le CA ne couvre pas l'hex où le bond se produit **NE** peut **PAS** modifier son CA pour tirer sur l'infanterie.
 - ✓ **Canons** : utilisation du cas J TH (les cas J³ et J⁴ **NE** s'appliquent **PAS** sur l'hex de route)
 - ✓ **Armored Assault** : **NA**
 - ✓ **PAS** d'autre dépense de MF que ceux nécessaires au mouvement.
- ✦ **Conditions** :
 - ✓ Déclarer le mouvement **AVANT** de l'effectuer.
 - ✓ le mouvement ≤ aux MF de l'unité
 - ✓ toute localisation en-dehors de la LOS de l'unité ennemie est considérée comme non *Open Ground*.
 - ✓ L'unité **NE** peut avoir dépensé **AUCUN** MF avant de déclarer ce déplacement (**EXC** : tentative de placement de *Smoke* [A24.1]).
 - ✓ L'unité ne peut dépenser plus que le minimum de MF prévu pour entrer dans l'hex de route (ou du terrain sur lequel on fait le bond) et doit terminer sa MPh dans l'hex non *Open Ground* de l'autre côté de l'obstacle (**SAUF** s'il devient *Berserk*, PIN, démoralisé ou blessé dans l'hex de route et le bénéfice du *Dash* est alors immédiatement terminé)
- ✦ **Présence d'une unité dissimulée dans l'hex de destination** : l'infanterie termine son mouvement sur la route et est à nouveau soumise au DFF sans pénalité *Dash*.
- ✦ Le bénéfice du *Dash* ne s'applique au tir d'une unité que si elle **N'a** une LOS **QUE** sur l'hex de route traversé.



L'Overrun par l'infanterie

- ✦ Qui ? : uniquement MMC
- ✦ Quand ? : pendant MPh avant d'entrer dans l'hex OU après l'entrée dans un hex contenant un SMC caché.
- ✦ Quoi ? : entrer dans un hex contenant UN seul SMC ennemi connu
- ✦ Comment ? :
 - ✓ Chaque MMC passer un NTC préalable (EXC : Berserk [A15.432])
DRM : TEM (y compris de côté d'hex s'il doit être traversé pour entrer dans l'hex) ET toute Hindrance DANS l'hex contenant le SMC.
 - ✓ Payer le double du coût prévu pour la localisation
 - ✓ Si accompagnée(s) d'un leader :
 - Seul le leader DOIT passer le NTC
 - S'il réussit, les unités qui l'accompagnent peuvent entrer dans l'hex.
 - S'il rate AUCUNE unité dans la même pile que lui ne peut :
 - ❖ tenter individuellement le NTC ;
 - ❖ effectuer aucun autre Mouvement ;
 - ❖ N'effectuer aucune autre action au cours de cette phase
 - ✓ Si plusieurs unités dissimulées sont présentes dans l'hex, on suivra la règle de détection (A12.15)
- ✦ Actions possibles du SMC :
 - ✓ Condition : Etre Good Order
 - ✓ DEUX possibilités :
 - Attaquer immédiatement l'unité d'infanterie avec PBF/TPBF si applicable (EXC : leader non-héroïque sans SW n'ont pas une telle FP) et ensuite attaquer le MMC en CC (s'il se trouve dans le même hex) pendant la MPh OU AVANT tout tir défensif, passer dans un hex adjacent AU CHOIX de l'attaquant (sans causer de tir ennemi) ET non-occupé par une unité ennemie.
 - Conditions :
 - ❖ L'attaquant NE peut PAS faire entrer le SMC dans un champ de mines, des barbelés, un FFE ou un hex de terrain ouvert si une autre possibilité existe.
 - ❖ Le SMC, pour bouger NE peut PAS être
 - en mêlée
 - TI
 - dans un véhicule
 - démoralisé
 - PIN
 - incapable de bouger pour une autre raison
 - ✓ Les deux options peuvent être utilisées plusieurs fois dans la même MPh, au prorata du nombre d'Overrun.
 - ✓ Procédure de combat rapproché :
 - Quand ? : après résolution du tir défensif et si le SMC reste dans la localisation et pendant cette MPh.
 - Comment ? : résolu d'un CC normal. Si le SMC est éliminé, l'unité attaquante peut continuer le Mouvement et d'autres unités ennemies peuvent passer par cet hex sans pénalités.
 - Si le CC N'est PAS résolu, les unités sont alors en mêlée et un nouveau CC se produira pendant la CCPh suivante.
 - Une autre unité peut être alors amenée dans l'hex et un nouveau CC se produit uniquement entre le nouvel arrivant et le SMC. Si le SMC est alors détruit, seul le nouvel arrivant peut continuer son Mouvement.

Le mouvement Bypass

- ✦ **Quoi ?** : Passage dans un hex **SANS** entrer dans l'immeuble/bois contenu(s) dans cet hex.
- ✦ **Quand ?** : MPh
- ✦ **Conditions** :
 - unité non-démoralisée
 - l'obstacle ne touche pas physiquement le vertex qui est *bypassé*.
 - Une unité **NE** peut **PAS** terminer volontairement son mouvement en statut *Bypass*.
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Annoncer à l'entrée dans l'hex quand on énonce la dépense de MF (soi on décide ensuite d'entrer dans l'obstacle, les MF prévus pour cet obstacle sont totalement dépensés)
 - ✓ On dépense alors le nombre de MF prévus pour le type de l'autre terrain se trouvant dans l'hex (habituellement *Open Ground*)
 - ✓ *Bypass* le long de **Max DEUX** vertex contigus au coût de 1 MF
 - ✓ *Bypass* sur plus de deux vertex contigus : coût doublé.
- ✦ **Bypass PAS autorisé** :
 - ✓ **Pour contourner**
 - les côtés d'autres terrains (inclus les ravins dans les bois) **NI**
 - des obstacles en feu **NI**
 - une unité armée non-*Disrupted* ennemie connue (A19.12) **NI**
 - un vertex formant une partie d'une localisation de barbelés ou couvert pas un obstacle aquatique (24L9-M9) **NI**
 - un Roadblock (B29.4)
 - ✓ **dans un hex contenant des ruines ou de barbelés**
- ✦ **Bypass autorisé** :
 - ✓ Dans les hex contenant de la *Smoke* mais augmentation des MF (A24.7)
 - ✓ Dans un hex immeuble/bois contenant des mines mais **N'empêche PAS** l'attaque par les mines
- ✦ L'utilisation du *Bypass* **N'empêche PAS** le placement d'une DC ou d'une *Smoke Gren*.
- ✦ **Murs et haies** :
 - ✓ Ce sont des extensions des vertex. Donc, s'ils touchent l'obstacle, le *Bypass* **N'est PAS** autorisé à cet endroit.
 - ✓ Si le Mouvement s'effectue entre le mur/haie et l'obstacle, il n'y aura pas FFMO puisque le TEM mur/haie est d'application.
- ✦ **Démoralisation pendant le Bypass** :
 - ✓ L'unité reste dans sa localisation jusqu'à la fin de sa MPh.
 - ✓ Elle est soumise au FFNAM et FFMO (puisque'il y a eu un Mouvement de plusieurs hex) pour les autres attaques *First Fire* effectuées contre elle.
 - ✓ Pour le *Final Fire* et la suite du tour de joueur, l'unité et ses SW sont considérées dans l'obstacle.
- ✦ **PIN en Bypass** :
 - ✓ Si *PIN*, l'unité reste dans la portion ne contenant pas l'obstacle pour le reste de sa MPh.
 - ✓ A l'issue de la MPh, elle considérée comme se trouvant **DANS** l'obstacle
 - ✓ Les unités ennemies dissimulées dans l'hex perdent ce statut à la fin de la MPh de l'unité (A12.151).
- ✦ **LOS en Bypass** :
 - ✓ Pour effectuer un tir sur une unité effectuant un *Bypass* il faut une LOS sur un des vertex utilisés.
 - ✓ Les murs/haies **NE** sont **PAS** des obstacles à la LOS dans ce cas mais il n'y a plus application du FFMO
 - ✓ Si une unité effectue un *Bypass* pour contourner un obstacle sur la partie la plus élevée d'une ligne de crête, elle est également sur cette partie la plus élevée de la ligne de crête.
- ✦ **Application des FP résiduelles** :
 - ✓ **TOUS** les TEM non *Hexsides* et les *Hindrances* FFE/SMOKE de la localisation cible s'appliquent aux attaques FP résiduelle effectuées contre les unités en *Bypass*. **PAS** d'application du FFMO dans ce cas.
 - ✓ **Exemple** : une unité qui subit une FP en *Bypass* dans un hex contenant un immeuble en pierre est attaquée avec un DRM : -1 (FFNAM)+3(immeuble)=+2

Le transport des Support Weapons (SW)

- ✦ **Inherent Portage Capacity (IPC)** :
 - ✓ **MMC** :
 - **IPC** : 3
 - **PAS** de combinaison d'IPC entre unités d'infanterie
 - ✓ **SMC** :
 - **IPC** : 1
 - **PAS** plus de 2 PP transportés

- Peut ajouter son IPC à celle de l'unité *Good Order* qu'il accompagne **A CONDITION** que les deux unités commencent et terminent leur MPH ensembles
- ✓ Une unité perd 1MF pour chaque PP en plus de son IPC
- ✓ **Unité démoralisée :**
 - **PAS** de PP en surplus de son IPC pendant le Mouvement
 - **PAS** IPC supplémentaire si accompagnée d'un leader
- ✚ Le coût de transport de chaque SW est imprimé sur le jeton sous la forme #PP.
- ✚ Aucune SW ne peut être déplacée plus d'une fois par phase **SAUF** dans le cas d'une combinaison de mouvement entre véhicule et infanterie.
- ✚ **Possessions des SW :**
 - ✓ La SW appartient à l'unité se trouvant immédiatement en-dessous d'elle.
 - ✓ La SW doit être possédée pour pouvoir être utilisée ou transportée
 - ✓ Si une unité se démoralise et regagne son oral dans le même hex, la possession des SW est toujours acquise.
 - ✓ Une unité non-démoralisée peut "lâcher" une SW/canon sans aucune pénalité :
 - Pendant la MPH **OU**
 - Pendant l'Aph **OU**
 - Au début de la CPh (A11.21) afin de sortir d'une mêlée **OU**
 - **AVANT** d'être capturée ou de se rendre (A20.4) **OU**
 - **AVANT** de commencer sa RPh.
 - ✓ Si l'unité "lâche" sa SW **AVANT** le début de son Mouvement, aucun MF n'est perdu pour elle puisque l'arme est supposée ne pas avoir été transportée.
 - ✓ Sont retirées du jeu les SW se trouvant dans
 - marais
 - rivières peu profondes ou *Deep Stream*
 - ✓ Sont retirées du jeu les SW/Canons se trouvant dans
 - obstacles aquatiques
 - localisation en feu
 - véhicule en feu
 - immeuble en ruines.
- ✚ Si elles ont été déplacées, les MMG, HMG, mortiers, INF/RCL SW, ou les canons sur jetons 5/8" **NE** peuvent **PAS** tirer lors de leur AFPh.
- EXC :** MMG et HMG allemandes dm peuvent tirer comme LMG (A9.8))
- Par contre, si seule l'unité qui les manipule a été déplacée pendant la MPH, elles peuvent tirer, avec les pénalités prévues, pendant l'AFPh.

Transfert des SW

- ✚ **Au sein de la même pile :**
 - ✓ **OUI** mais uniquement entres *Squad Good Order* dans la même localisation (**EXC :** barbelés (B26.4), *Panji* [G9.5])).
 - ✓ **Quand ? :** - RPh
 - Début de leur Aph
 - comme résultat de la création d'une sous-unité depuis un MMC.
- ✚ **INTERDIT** entre unités sur un statut *Crest* et non-*Crest* dans le même hex.
- ✚ **Une SW est abandonnée dans l'hex concerné quand l'unité qui la transporte :**
 - ✓ la "lâche" pendant son mouvement
 - ✓ est éliminée ou se rend
 - ✓ se dérouté et ne peut transporter cette SW
 - ✓ **EXC :** *Bailing Out* (inclus D6.24, D15.46 et D15.53)

Cette SW devra alors être récupérée pour être à nouveau possédée.
- ✚ **Sur un véhicule *Motion* :** **UNIQUEMENT** par les passagers/cavaliers de ce véhicule.

Récupération des SW

- ✚ **Quand ? :** RPh **OU** MPH
- ✚ **Qui ? :** MMC ou SMC
- ✚ **Quoi ? :** SW / canon
- ✚ **Comment ? :**
 - ✓ **RPh :** dr < 6
 - ✓ **MPH :** - dr < 6
 - dépense de 1 MF
 - une seule tentative par SW/canon par MPH même si l'unité a fait une tentative pendant la RPh précédente

- ✓ **DRM** : +1 par unité CX
+1 de nuit
- ✦ **Conditions** : - seule activité de l'unité pendant cette phase
 - **PAS** de DRM leader applicable
 - unité **PAS**
 - PIN
 - *Good Order en Bypass*
 - unité dans la même localisation que l'arme
 - **PAS** d'unité ennemie armée connue
- EXC** : Barbelés (B26.4), *Panji* (G9.52), récupération d'une arme **DANS** une dépression par une unité en statut *Crest* (ou vice-versa) est **NA**.
- ✦ Seul un SMC peut récupérer une SW appartenant à une unité amie démoralisée selon la même procédure mais en ne dépensant **PAS** de MF additionnel.
- ✦ Si une unité se rend, est éliminée ou se déroute et ne peut transporter sa SW/canon, un SMC peut récupérer l'arme de la même manière quelle que soit la phase.
- ✦ Une arme ne peut être transférée au cours de la phase pendant laquelle elle a été récupérée.

La phase avancée (APh)

- ✦ **Qui ?** : toute unité d'infanterie qui n'est **NI** - démoralisée
 - PIN
 - TI
 - marquée d'un jeton CC
 - ✦ **Quoi ?** : peut avancer d'un hex horizontalement ou verticalement (but = rester au même niveau d'élévation au sein d'un même bâtiment)
 - Autorisé** :
 - passer d'un niveau d'élévation vers un autre niveau (colline ou dépression)
 - d'un retranchement dans un autre dans un hex accessible (même de niveau ≠)
 - ✦ **IPC** de l'unité est inchangée lors ce mouvement **SAUF** en terrain difficile (A4.72).
 - ✦ **Contre un AFV** : lié à la réussite d'un PAATC (*Pre-AFV Advance/Attack Task Check*) (A11.6)
 - ✦ **En terrain difficile** :
 - ✓ **Quoi ?** : mouvement qui a un coût ≥ 4 MF (**SAUF** pour SMOKE) ou **TOUS** les MF disponibles d'une unité **NE** peut **PAS** s'effectuer si l'unité est déjà CX.
 - ✓ Si l'unité non CX effectue un tel mouvement, elle devient CX à l'issue de cette phase avancée.
- En aucun cas, une unité ne peut bouger si, après avoir déduit les PP en excédent, il ne lui reste aucun MF.

Immobilisation temporaire (TI)



- ✦ **Quand ?** : unité engagée dans des tâches multiples requérant un effort prolongé tout au long du tour de joueur.
- ✦ **Quoi ?** : placement d'un jeton TI sur l'unité
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ **l'unité ne peut**
 - faire mouvement
 - avancer lors de l'APh
 - tirer
 - accomplir d'autres tâches de travail pendant ce tour de joueur.
 - ✓ **DRM** : +1 en CC lors des attaques effectuées par l'unité
-1 en CC pour les attaques effectuées contre elle
- ✦ **Enlèvement du jeton TI** : - à l'issue de la CCPh du joueur **OU**
 - lorsque l'unité se démoralise

Limites d'empilement

- ✦ **Infanterie et cavalerie** :
 - ✓ **Par hex** : - TROIS *Squad* ou leur équivalent (A5.5)
- Max QUATRE SMC
 - SANS** pénalités
 - ✓ Les hex qui disposent de plusieurs localisations verticales peuvent appliquer les règles d'empilement pour **CHACUNE** localisation

- ✦ Les limites d'empilement peuvent être dépassées mais en encourant certains risques pour toutes les unités amies mais **JAMAIS** lors du placement initial.
- ✦ **PRC :**
 - ✓ **Qui ? :** infanterie transportée par le véhicule **SOIT** - en tant que capacité d'emport dudit véhicule **OU** - comme *Riders* (D6.2) pour certains AFV **APRES** 1942
 - ✓ **Quoi ? :** infanterie et ses SW sont placées **SUR** le jeton véhicule.
 - ✓ **Conséquences :** ces unités **N'**entrent **PAS** en ligne de compte pour les limites d'empilement de l'hex **TANT** qu'elles restent transportées par le véhicule.
- ✦ **Dépassement des limites pendant le mouvement :**
 - ✓ 1 MF additionnel par unité dépassant les limites d'empilement de l'hex concerné.
 - ✓ **PAS** de pénalité pour du personnel pénétrant un hex où les limites d'empilement véhicules **NE** sont **PAS** respectées.
 - ✓ Les pénalités d'un tel mouvement peuvent entraîner l'utilisation du mouvement minimum (A4.134) ou l'avance en terrain difficile (A4.72).
- ✦ **Pénalités :**
 - ✓ **En attaque :** DRM +1 pour les attaques effectuées sur IFT/CC (ou sur DR de la THT) **pour CHAQUE** véhicule et équivalent *Squad* en dépassement d'empilement dans l'hex.
 - ✓ **En défense :** DRM -1 pour les attaques effectuées sur IFT/CC (ou sur le DR de la THT) **pour CHAQUE** véhicule et équivalent *Squad* en dépassement d'empilement dans l'hex.
- ✦ **Equivalences de Squad :**
 - ✓ 5 SMC = 1 HS
 - ✓ ≤ 4 SMC = 0 *Squads*
 - ✓ 2 *Crew*/HS = 1 *Squad*
 - ✓ 1 *Crew*/HS qui manie un canon = 1 *Squad*
 - ✓ Si une **SSR** est valable pour le niveau *Squad*, ce dernier peut être remplacé par sa substitution équivalente.
- ✦ **Bunker/retranchement :** ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement.
- ✦ **Egout/tunnel :** **JAMAIS** plus de 3 *Squads* et 4 SMC (ou leur équivalent).

La LOS

- ✦ **Contrôle de LOS :**
 - ✓ Si le trait de contrôle **NE** traverse **PAS** l'obstacle, la LOS est bloquée
EXC : le terrain inhérent (même si le dessin ne touche pas le bord de l'hex) bloque aussi les côtés d'hex.
 - ✓ Si les deux joueurs **N'**arrivent **PAS** à se mettre d'accord : effectuer un dr.
dr = 1-3 **PAS** bloquée
dr = 4-6 LOS bloquée
 - ✓ **Quand ? :**
 - **Au setup :** **UNIQUEMENT** par le camp qui effectue le setup en premier **ET UNIQUEMENT** s'il
 - ❖ est le DEFENSEUR **OU**
 - ❖ a la capacité *Bore Sighting* **OU**
 - ❖ a des *Pre-Registered Fires*
 - **Pendant le jeu :**
 - ❖ **UNIQUEMENT APRES** la déclaration d'un tir **OU**
 - ❖ Pour contrôler la perte d'un *Concealment*.
 - **Si la LOS est bloquée lors du contrôle (pour un tir) :**
 - ❖ L'unité est considérée comme ayant tout de même tiré.
 - ❖ On effectue le DR pour vérifier l'enrayage et le maintien de la ROF ou autres événements liés au DR.
 - ❖ **PAS** de génération de statut DM dans l'hex qui bloque la LOS
- ✦ **Terrain inhérent :** - *Orchard*
- *Crag*
- *Cimetières*
- *Shellholes*
- *Smoke*
- *Pont*
- *Rubble*
- *AFV/ Wreck* (**SAUF** *Bypass*)
- ✦ **LOS atypiques :**
 - ✓ Effectuées vers un côté d'hex, un vertex ou une partie de côté d'hex

- ✓ Demandées dans des cas particuliers tels que :
 - utilisation de route
 - Bypass
 - Escalade
 - coups buts *Underbelly*
 - Snapshot
 - mouvement entre des *Rowhouses*
- ✚ Obstacles :
 - ✓ LOS tracée dans ou depuis : **TOUJOURS** possible
 - ✓ LOS tracée à travers : **BLOQUEE SAUF** si une différence d'élévation existe (voir Par hex aveugles)
- ✚ Obstacles de demi-hauteur
 - ✓ Bloque la LOS tracée - depuis un hex de même niveau d'élévation **ET**
 - qui traverse cet obstacle
 - ✓ Ne créent **PAS** d'hex aveugles
 - ✓ **NE** bloquent **PAS** la LOS tirée depuis un hex d'élévation supérieure.
- ✚ Dépressions :
 - ✓ **PAS** d'obstacle entre les unités au niveau du sol ou supérieur
 - LOS existe vers une unité **DANS** la dépression **UNIQUEMENT** si la localisation **N'est PAS** aveugle pour le tireur et si :
 - ❖ La LOS traverse des côtés d'hex dépression continus **OU**
 - ❖ L'unité qui tire a un avantage de hauteur en niveau qui est \geq la distance en hex sans compter les côtés d'hex dépression **OU**
 - ❖ Le tireur est aérien
 - ✓ Une unité au niveau du sol a **TOUJOURS** une LOS vers une dépression **ADJACENTE**.
- ✚ Hex aveugles :
 - ✓ Nombre d'hex aveugles créés :
 - Ligne de crête sans falaise :

$$= (2 \times H_{\text{Obst}}) + (D_t/5 \text{ [FRD]}) - H_{\text{tireur}} - H_{\text{cible}}$$
 avec un **MINIMUM** d'hex aveugle = 0
 - Tous les autres cas :

$$= (2 \times H_{\text{Obst}}) + (D_t/5 \text{ [FRD]}) - H_{\text{tireur}} - H_{\text{cible}} + 1$$
 avec un **MINIMUM** d'hex aveugle = 1
 - Dans les deux cas, on choisira le chiffre le plus élevé comme étant le nombre d'hex aveugles.
 - H_{Obst} : = niveau de base de l'hex obstacle + hauteur totale de ce type de terrain
Ex : bois sur un hex de niveau 1 donne un obstacle de niveau 2
 - D_t : = distance en hex du tireur à l'obstacle
 - ✓ La LOS est **RECIPROQUE**.
- ✚ LOS inexistante **SI** :
 - ✓ La combinaison de *Smoke*/LV/LOS *Hindrances* \geq DRM +6
 - ✓ La cible est au-delà de la NVR (voir les règles de nuit)
 - ✓ La LOS traverse une barre de *Rowhouses* (sans brèche) ou un mur intérieur d'usine
 - ✓ La hauteur de l'obstacle qui est sur la LOS $>$ hauteur du tireur **ET** de la cible à moins que l'obstacle se trouve dans l'hex du tireur ou de la cible.
 - ✓ Les unités dans un *Pillbox* **N'ont PAS** de LOS vers les unités aériennes.

Les tirs - Généralités

- ✚ Quand ? : - PFPh et AFPh (ATTAQUANT) **OU**
 - MPh et DFPh (DÉFENSEUR)
- ✚ Aucune unité **NE** peut **PAS** utiliser sa propre puissance de feu/SW/canon au cours de plus d'une phase de tir (A15)
- ✚ Modificateurs de FP : - sont cumulatifs
 - les fractions sont conservées pendant tout le calcul
- ✚ Une unité peut être attaquée un nombre illimité de fois mais toute attaque est résolue avant de passer à une autre.
- ✚ Cibles multiples :
 - ✓ Une unité d'infanterie **NE** peut **PAS** diviser sa puissance de feu propre sur plusieurs cibles (**EXC** : A 7.34).
 - ✓ Une section d'infanterie peut utiliser une ou deux de ses SW contre des cibles différentes à condition de le faire au cours de la même phase de tir.
 - ✓ Marquage des unités après le tir : si l'unité a tiré sans utiliser sa SW, on place un jeton adéquat avec la SW au-dessus de l'unité et du jeton.

- ✦ **Tir à longue portée :**
 - ✓ Une unité peut tirer jusqu'à une distance double de sa portée (**EXC** : ATR, Cocktail Molotov, DC, canons et certains FT) mais à puissance réduite de moitié.
- ✦ **AFPh :**
 - ✓ *Small arms*/MG/ATR/IFE sont diminués de moitié (**même si l'unité N'a PAS bougé**) **SAUF** si l'unité utilise un *Opportunity Fire*
 - ✓ Cocktail Molotov, FT et DC **NE** sont **PAS** réduits de moitié.
 - ✓ **PAS** de ROF multiple en AFPh
- ✦ **Règles générales d'utilisation des SW :**
 - ✓ Une *Squad* peut utiliser une SW/canon sans perdre sa puissance propre.
 - ✓ Cette FP propre peut être utilisée en plus de la FP (cas des MG) ou être utilisée lors d'une attaque séparée au cours de la même phase de tir
 - ✓ Une *Squad* **NE** peut **PAS** utiliser plus de **deux SW** dans la même phase de tir. Une *Squad* qui utilise deux SW perd sa FP propre jusqu'à la CCPh (**EXC** : A 7.353).
 - ✓ *Crew/HS/SMC* : peut utiliser UNE SW/canon **MAIS** perd alors sa FP propre (**EXC** : A7.353) jusqu'à la CC de ce tour de joueur.
 - ✓ SFF (A 8.3), FPF (A 8.31) et FF (A 8.4) contre des unités adjacentes conserve la FP propre réduite de moitié mais l'utilisation d'une capacité SW/canon complète pour de telles attaques empêche l'usage de la FP propre de manière normale.
- ✦ **Détermination de la cible :**
 - ✓ Toutes les unités d'infanterie/véhicules non-blindés/PRC vulnérables dans une même localisation sont considérées comme les cibles d'un tir lorsque ce dernier **NE** doit **PAS** spécifier sa cible **SAUF** pour les tirs effectués pendant le *Defensive First Fire* (**EXC** : unités dont la LOF est bloquée car retranchées derrière un mur (B9.21), *Area Target Type* (C 3.33) ou des unités non-*Crest* dans une dépression (B 20.92). Les résultats du tir affectent donc dans ce cas **TOUTES** les unités dans la localisation.
 - ✓ Même si toutes les unités sont affectées, le résultat du tir est résolu par des DR individuels.
 - ✓ Une unité peut tirer volontairement sur une unité amie **UNIQUEMENT** si ce tir est autorisé par une règle particulière (exemple : prisonniers, mêlée, OBA, ...). Voir les règles particulières concernant l'*Area Target Type*.

Les tirs – Area Fire

- ✦ Pour tout tir effectué contre une unité *Concealed*.
- ✦ Pour tout tir affecté par la pénalité *Area Fire*. (**EXC** : Cocktail Molotov et canons [C4])
- ✦ *Area Fire* est **CUMULATIF**.

Les tirs – Point Blank Fire (PBF)

- ✦ **Quoi ?** : puissance de feu doublée lors du tir
- ✦ **Qui ?** : Sec/MG/ATR/IFE
- ✦ **Quand ?** : Tir sur unité adjacente (hex ou élévation)
- ✦ **EXC** : unités adjacentes sans LOS l'une sur l'autre (ex : unités dans des hex de ravins non-connectés 12AA5 et BB4)
- ✦ **PAS** d'application pour canon mais bien plus grande probabilité TH.

Les tirs – Triple Point Blank Fire (TPBF)

- ✦ **Quoi ?** : puissance de feu triplée lors du tir
- ✦ **Qui ?** : Sec/MG/ATR/IFE
- ✦ **Quand ?** : Tir sur unité dans la même localisation que le tireur ou PRC dans le même hex.
- ✦ **vs PRC :**
 - ✓ **OUI** : - contre PRC non *Buttoned Up* dans un AFV *Closed Top*
 - ✓ - contre passagers half-tracks et équipages AFV *Open Top* même non CE mais avec DRM +2.
 - ✓ Unités en mouvement (**EXC** : PRC BU) peuvent tirer les premières comme partie d'un *Overrun* ou durant leur AFPh avec *Area Fire* et TPBF.
 - ✓ Survivants **NE** sont **PAS** considérés en mêlée **AVANT** la fin de la CCPh (PRC ou véhicule mobiles ne sont jamais retenus en mêlée [A11.71]).
- ✦ **Limitation au choix des cibles :**
 - ✓ Une unité **DOIT** attaquer une unité ennemie se trouvant dans la même localisation. Elle **NE** peut **PAS** choisir une autre cible **SAUF SI** l'unité ennemie en question est un véhicule non armé, non blindé.
 - ✓ Les *Spotters* (C9.3) sont limités de la même manière mais **PAS** les observateurs (C1.6)

Les tirs – Assault Fire



- ✦ Qui ? : *Squad* dont la FP est soulignée
- ✦ Quoi ? : Cette unité peut tirer en AFPh avec un bonus de 1 FP ajouté après détermination de la FP de l'attaque
- ✦ Les fractions sont, dans ce cas, arrondies au **SUPERIEUR**.
- ✦ **PAS** applicable à : *Opportunity Fire* ou tir à longue distance.
- ✦ Applicable à : tireurs PIN et *Spraying Fire* pendant l'AFPh.

Les tirs – Spraying Fire

- ✦ Qui ? : unités dont la portée est soulignée sur le jeton.
- ✦ Quoi ? : idem MG *Spraying Fire* **MAIS** limité à une portée de **TROIS hex Max**.
- ✦ Si la portée de trois hex dépasse la portée normale de la section, l'hex se trouvant au-delà de la portée est touché en *Area Fire*.

Les tirs – Snap Shot

- ✦ Quoi ? : Tir FP inhérente/MG effectué **SUR** un côté d'hex
- ✦ Quand ? : *Defensive First Fire*
- ✦ Condition : être en mesure de tracer une LOS vers le côté d'hex traversé par l'unité qui a bougé (même si l'hex dont elle vient est un *Blind hex* et/ou que le centre de l'hex ainsi quitté est hors de la LOS du tireur)
- ✦ TEM : - **NA** - FFMO et FFNAM
 - terrain dans l'hex cible
 - Applicable : côté d'hex/*hexspine* - mur/haie
 - *Smoke*
 - décombresde l'hex entré/quitté si la LOF traverse cette *Hindrance* sur son chemin vers la cible.
- ✦ Procédure :
 - ✓ Résolution : *Area Fire*
 - ✓ Si l'unité est affectée par le tir, elle termine son mouvement dans l'hex qu'elle pénètre ensuite.
 - ✓ **UN seul Snap Shot** par tireur sur une unité **MEME SI** cette dernière dépense 2 MF pour entrer dans l'hex.
 - ✓ Le tireur peut ensuite effectuer un autre tir défensif mais **DANS** l'hex d'arrivée si l'unité en mouvement a dépensé > 1MF pour effectuer ce mouvement.
- ✦ **PAS de Snap Shot**
 - contre une unité qui entre dans l'hex que l'on occupe
 - pour une MG qui doit changer son CA
 - par un canon
 - par IFE/*Canister*

Les tirs - Opportunity Fire

- ✦ Qui ? : unité infanterie/cavalerie qui **N'a PAS** encore tiré ou **PAS** encore devenue TI pendant le tour de joueur
- ✦ Quoi ? : placement d'un jeton *Bounding Fire* au cours de la PFPh.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ Perte du statut *Concealed* si dans la LOS d'une unité ennemie *Good Order* à maximum 16 hex.
 - ✓ **PAS** de tir pendant la PFPh **NI** de mouvement pendant la MPH
 - ✓ Tir pendant l'AFPh (si pas démoralisée ou PIN pour Cocktail Molotov, FR et DC) à puissance normale.
 - ✓ Quand ROF multiple ou *Intensive Fire* est terminé, on retourne le jeton *Bounding Fire* vers la face *Prep Fire*. C'est le seul type d'unité autorisé à utiliser ces tirs pendant l'AFPh.
- ✦ Utilisation par canons : **OUI** si utilisé par l'infanterie. Ils **NE** peuvent **PAS** changer leur CA jusqu'à résolution du TH en utilisant le Cas A de la THT.

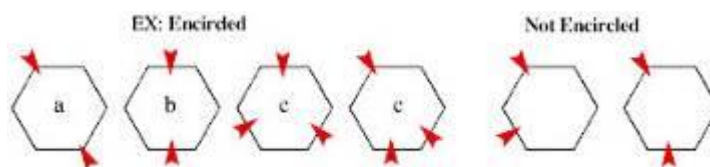
La résolution des tirs

- ✦ Méthode :
 - ✓ Déterminer la FP du tir.
 - ✓ Déterminer si des modificateurs s'appliquent à cette FP et déterminer la colonne à utiliser sur l'IFT. Les FP en surplus sont perdues (**EXC** : *Heavy Payloads* - C.7).

- ✓ Lancer le DR
- ✓ Appliquer les éventuels DRM et TEM (terrain, *Hindrance*, caractéristiques de la cible, leadership) au DR
- ✓ Croiser la FP trouvée avec le résultat du DR sur l'IFT pour déterminer le résultat
- ✚ **Résultats obtenus contre du personnel :**
 - ✓ **#KIA :**
 - **#** = nombre d'unités éliminées dans chaque localisation spécifiquement ciblée (valable pour le *Spraying Fire* et le *Canister* mais pas pour les attaques *Area Target Type*). Les autres unités sont automatiquement démoralisées.
 - Les unités éliminées sont déterminées par sélection aléatoire.
 - Les unités qu'il n'est pas possible de démoraliser (*Berserk* / héroïques / démoralisées / non armées) subissent une *Casualty Reduction*.
 - ✓ **K/# :**
 - Au moins **UNE** unité subit une *Casualty Reduction* dans chaque localisation spécifiquement ciblée et toutes les autres unités cibles (y compris toute HS justement réduite) passent un MC de niveau égal au #.
 - L'unité subissant le *Casualty Reduction* est déterminée aléatoirement.
 - Le *Casualty Reduction* élimine une HS ou un équipage (**EXC** : *Recall* [D5.341]) et blesse le SMC désigné.
 - Une section est réduite à une HS ayant le même statut démoralisé / *Good Order* que la section d'origine.
 - ✓ **NMC :**
 - Chaque unité cible passe un test de moral (DR ≤ niveau de moral)
 - On commence par le leader de la meilleure qualité dans la localisation
 - Les unités qui ratent sont généralement démoralisées
 - ✓ **#MC :** Idem que ci-dessus mais on ajoute le # comme un DRM au test de moral demandé.
 - ✓ **PTC :**
 - Toutes les unités non-démoralisées passent un NTC (*Normal Task Check*)
 - Celles qui ratent sont PIN.
 - Les unités déjà démoralisées sont immunisées contre le PTC. Elles peuvent le devenir durant l'interdiction (A10.53).
 - ✓ **- : PAS** d'effet.

Les tirs - Encerclement par le feu

- ✚ **Qui ?** : - unité d'infanterie non-aérienne
- PRC vulnérable d'un véhicule immobile
qui subit consécutivement le feu
- ✚ **Quand ?** : pendant la même PFPh, DFPh (**PAS** MPh) ou AFPh
- ✚ **Quoi ?** : l'unité est sujette à un possible encerclement par le feu (**EXC** : *Pillbox*)
- ✚ **Conditions :**
 - ✓ Subir le tir de 2 ou + unités non-aériennes utilisant leur FP à portée ≤ la portée normale
 - ✓ Les tirs sur la même cible **DOIVENT** être consécutifs sinon, les tirs précédents **NE** peuvent **PAS** être pris en compte pour l'encerclement.
 - ✓ **Les LOS tracées vers la cible doivent entrer dans l'hex/localisation**
 - Par des points d'hex opposés **SOIT**
 - Avec exactement **TROIS** côtés d'hex entre elles tant dans le sens horlogique qu'anti-horlogique **SOIT**
 - A travers trois côtés d'hex non contigus **SOIT**
 - Depuis des étages directement supérieur et inférieur d'un même immeuble



- ✓ **SI un canon dans les unités tentant l'encerclement :**
 - **Canon** : obtenir un *Hit* sur la THT
 - **Unités infanterie** : avoir suffisamment de FP pour (en tenant compte du *Covering*) obtenir au moins un NMC sur la cible.

- ✦ **Conséquences :**
 - Si la localisation est qualifiée pour l'encerclement :
 - ✓ marquage par un jeton encerclement ;
 - ✓ perte d'un niveau de moral pour les unités - non *Berserk*
- non héroïques
 - ✓ d'application pour l'attaque qui a créé cet encerclement et **TOUTES** les autres attaques suivantes **TANT** que le jeton encerclement est présent.
 - ✓ DRM +1 sur l'IFT (ou sur THT sir c'est un canon) pour les tirs effectués par l'unité encerclée
 - ✓ L'encerclement a des effets inverses sur l'unité qui essaie d'éviter la capture (A20.21)
- ✦ **Mouvement :**
 - ✓ Quitter l'hex : coût en MF doublé pour le premier hex pénétré
 - ✓ Entrer dans un hex encerclé : **PAS** de pénalité autre qu'être encerclée.
- ✦ **Enlèvement du jeton encerclement :**
 - ✓ Le jeton reste présent jusqu'à ce que :
 - **TOUTES** les unités quittent la localisation (même temporairement) **OU**
 - **TOUTES** les unités deviennent *Berserk*/héroïques **OU**
 - **TOUTES** les unités soient éliminées ou capturées
- ✦ **Encerclements multiples :** **PAS** de pénalités additionnelles.
- ✦ **Encerclement par un/des FG :**
 - ✓ Ce sont les LOS venant des différents hex composant le FG qui comptent.
 - ✓ UN FG peut donc être suffisant pour encercler une unité.
- ✦ **Niveaux supérieurs :**
 - ✓ L'encerclement est également applicable aux unités :
 - dans une localisation d'étage d'immeuble ;
 - qui ne peuvent tracer un chemin libre d'unité/ *Blaze* - non-démoralisée
- armée
- non-dissimulée
 - à travers (ou passer si escalade - B23.424) des localisations qu'elles pourraient normalement traverser
 - ✓ Cet encerclement cesse **DÈS** qu'un tel cheminement peut être tracé.

Tirs contre des cibles blindées

- ✦ Les petites armes et les SW non-cansons (**EXC** : MG, FT, DC, *Cocktail Molotov* et ATMM) **N'ont AUCUN** effet contre de telles cibles
- ✦ Elles peuvent laisser des FP résiduels
- ✦ Le PRC sur ou dans un tel véhicule peut être affecté par le tir. Voir *Stun* (D5.34), *Recall* (D5.341), équipages non protégés (D5.311) et *Bailing Out* (D6.24).

Tirs contre des véhicules non-blindés

- ✦ Les tirs infanterie et non-cansons contre de tels véhicules sont résolus sur la ligne * véhicule de l'IFT.
- ✦ On utilise le même jet de dé pour l'infanterie et le véhicule dans la même localisation.
- ✦ Le tir non-canon sur un véhicule non blindé affecte tous les occupants de la localisation cible (y compris infanterie/chevaux) **SAUF** dans le cas d'un *Défensive First Fire*. **EXC** : véhicule ou infanterie/chevaux utilisant le *Bypass*.
- ✦ **Résultats possibles :**
 - ✓ DR final < au *Kill Number* de l'IFT, le véhicule est éliminé (**EXC** : *Unlikely Kill* [A7.309]). Le PRC passe un test de survie (D5.6) et s'il survit, il n'est pas sujet à d'autres effets de cette attaque.
 - ✓ DR final = au *Kill Number*, le véhicule est immobilisé **SAUF** si le véhicule est *Hull Down* auquel cas il **N'est PAS** affecté par un tel résultat.
 - ✓ DR final ≤ la moitié du *Kill Number*, le véhicule est une épave en flammes et son PRC est éliminé.
- ✦ Le PRC vulnérable d'un véhicule qui n'a pas été éliminé peut encore subir des attaques collatérales (D.8)

Unlikely Kill (UK)

- ✦ **Quand ?** : DR originel de 2 sur la ligne véhicule * de l'IFT
- ✦ **Quoi ?** : possibilité de dommage au véhicule même si, avec le DRM applicable, le DR final ne donne aucun résultat.
- ✦ **Comment ?** : effectuer un dr supplémentaire
- ✦ **Effets :**

- ✓ dr = 1 : le véhicule se transforme en épave en feu
- ✓ dr = 2 : véhicule éliminé
- ✓ dr = 3 : véhicule immobilisé **SAUF** s'il est *Hull Down*.
- ✓ dr > 3 : **PAS** d'effet
- ✚ Si le DR original de 2 aurait résulté en une destruction ou une immobilisation, ce résultat se produit **SAUF** s'il est annulé par un meilleur résultat suite au dr supplémentaire.

Les bases de feu (FG)

- ✚ Qui ? : unités d'infanterie qui combinent leur FP. Une unité *Berserk* **NE** peut **PAS** faire partie d'un FG.
- ✚ Quoi ? : Addition des FP des unités et SW participantes
- ✚ Conditions :
 - ✓ Les unités dans la même localisation ou dans des localisations **ADJACENTES**
 - ✓ **TOUTES** les unités doivent avoir une LOS vers la cible.
 - ✓ Des unités dans une même localisation et qui tirent sur la même localisation/cible **DOIVENT** obligatoirement composer un FG (**EXC** : *Fire Line*)
 - PAS** d'attaques éparées **SAUF** : FT/DC ou les tirs subséquents d'une arme à ROF multiple.
- ✚ **NE** sont **PAS** considérés comme un FG :
 - ✓ **DEUX** SMC manipulant une SW (ils peuvent cependant faire partie des unités composant le FG)
 - ✓ **UN** leader seul dans un hex **NE** peut **PAS** être considéré comme une unité dans le cadre de la composition de la ligne d'unités composant le FG **SAUF** s'il est héroïque **OU** s'il manie un SW.
 - ✓ Les unités dans un bunker **NE** peuvent **PAS** faire partie d'un FG avec des unités hors de ce bunker.
- ✚ **DRM** applicables :
 - ✓ Si un *TEM/Hindrance* (CX, panique) s'applique à un membre du FG, on considère le cas le plus défavorable pour l'ensemble du tir.
 - ✓ **DRM Leadership** : voir ci-dessous
- ✚ Une unité du FG **N'a PAS** de LOS vers la cible (après déclaration du tir) :
 - ✓ Le FG est séparé en autant de sous-groupes déterminés par cette LOS non-existante
 - ✓ Chaque FG ainsi constitué **DOIT** attaquer l'hex cible
 - ✓ Si un FG précédent détruit la cible en question, les autres FG cessent leur tir et sont marqués du jeton *Fire* approprié.

Les bases de feu – Conduite du feu

- ✚ Qui ? : Leader
- ✚ Quand ? : une seule unité/SW ou FG par phase de tir ou sous-phase de tir
- ✚ Comment ? :
 - ✓ Application du DRM de leadership pour affecter le tir sur l'IFT.
 - Le DRM **NE** s'applique **PAS** si le leader utilise une SW lui-même
 - Leader CE **NE** peut **PAS** diriger le tir d'une unité hors du véhicule si le véhicule vient d'arriver dans l'hex ou s'il est *Motion*.
 - Le leader utilisant le *Bypass* **DOIT** avoir une LOS sur la cible pour diriger le tir d'une unité dans le même hex.
 - **FG sur hex multiples** : - **UN** Leader **PAR** hex
 - application du DRM le moins avantageux pour le tireur
 - ✓ Un leader qui dirige le tir en DFF peut ensuite diriger un autre tir pendant le FPF mais à nouveau **UNIQUEMENT** pour une seule unité et elle doit avoir été dirigée par ce leader lors du tir précédent
 - ✓ Si un nouveau FG est formé ou si une nouvelle arme est utilisée pendant ce tour de joueur le leader ne peut pas diriger le tir (même en FPF).
 - ✓ Un leader **NE** peut diriger **QU'**une tentative TH par phase de tir (**EXC** : armes avec ROF multiple) quel que soit le nombre de SW que l'unité soit en mesure d'utiliser lors de cette phase.
 - ✓ **PAS** d'application du DRM leadership lors de la consultation de l'AKT ou de l'IFT après utilisation sur THT.
- ✚ Conditions :
 - ✓ **PAS** plus de une SW/unité **SAUF** si elles font partie d'un FG. Si la MG tire sur une autre cible que l'unité, le leader dans la même localisation **NE** peut diriger **QUE** le tir d'une des deux entités.
 - ✓ Un leader peut diriger le tir d'une MG autant de fois que celle-ci tire.
 - ✓ Une MG peut tirer au-delà de 16 hex **UNIQUEMENT SI** son tir est dirigé par un leader.
Le tir effectué au-delà de 17 hex traite la cible comme si elle était *Concealed* **SAUF** si elle est démoralisée/ *Berserk* ou dépasse les limites d'empilement.
Ce type de tir **N'a AUCUN EFFET** sur les cibles blindées.
- ✚ Un leader qui dirige un tir est considéré comme effectuant lui aussi un tir.

Les base de feu – Véhicules/canons

- ✦ Conditions pour faire partie d'un FG :
 - ✓ Véhicule est un *Carrier*/half-track blindé
 - ✓ Véhicule est CE et utilise l'armement du véhicule (mais **PAS** un canon – **EXC** : FT, IFE)
- ✦ Le FG peut être composé de tels véhicules et d'infanterie/cavaliers
- ✦ Le personnel transporté sur un AFV (*Riders*) **NE** peut faire partie **QUE** d'un FG composé d'autres *Riders* sur le même AFV et/ou l'AAMG du véhicule.
EXC : *Carrier Riders* peuvent faire partie de n'importe quel FG comportant les armes (non-canon) du *Carrier*.
- ✦ **Bypass** : Deux véhicules utilisant le *Bypass* **DOIVENT** avoir une LOS sur l'un sur l'autre pour pouvoir faire partie de la même base de feu.
- ✦ **INTERDIT** : combinaison FP infanterie avec canons/Canister/IFE (**EXC** : MG/IFE des véhicules) et donc un AFV **NE** peut **PAS** combiner son tir de canon avec sa MG dans le même tir.

PIN



- ✦ Qui ? :
 - ✓ unités d'infanterie **SAUF**
 - cavalerie
 - véhicules
 - unités dans des obstacles aquatiques
 - *Berserk*, héros
 - unités "aériennes" ou qui escaladent**EXC** : mouvement minimum (A4.134) rend un *Berserk*/héroïque PIN tout comme un check PF (C13.31)
 - ✓ Unités démoralisées : **NON SAUF** pour l'interdiction pendant leur R+Ph et donc ces unités **NE** sont **PAS** marquées par un jeton PIN.
- ✦ Quand ? :
 - ✓ Si l'unité rate son PTC demandé par l'IFT
 - ✓ L'unité réussit le MC demandé par l'IFT avec le nombre le plus élevé possible (et qui donne toujours un MC réussi).
 - ✓ L'unité rate un PAATC.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ Unité marquée d'un jeton PIN.
 - ✓ FP réduite de moitié pour le restant du tour de joueur.
 - ✓ Plus de déplacement (MPH ou APh) pendant ce tour de joueur (**EXC** : l'unité peut effectuer une déroute si elle est démoralisée ultérieurement [même volontairement]).
 - ✓ CPh : la puissance de l'unité est réduite de moitié **UNIQUEMENT** pour ses attaques. La défense s'effectue à pleine puissance.
- ✦ Les résultats PIN **NE** sont **PAS** cumulatifs.
- ✦ Une unité déjà PIN **N'est PLUS** affectée par un résultat PTC sur l'IFT.
- ✦ Enlèvement du jeton PIN :
 - ✓ à la fin du tour de joueur en cours **OU**
 - ✓ si l'unité devient ultérieurement :
 - démoralisée
 - *Berserk*
 - héroïque
 - *Battle Hardens*
- ✦ Effets sur l'infanterie :
 - ✓ MG/IFE/Canister : tirés en *Area Fire*
 - ✓ DRM TH : +2 (cas D)
 - ✓ **PAS** :
 - d'utilisation FT/DC/ *Cocktail Molotov*
 - de déclaration de *Fire Lane*
 - de changement du CA d'un canon
 - de tir intensif
 - de ROF multiple
 - ✓ *Subsequent First Fire* et FPF autorisés.
- ✦ Effets sur les équipages de véhicules :
 - ✓ AFV *Closed Top* : l'équipage reste *Buttoned Up* ⇒ DRM TH = Cas I.
 - ✓ AFV *Open Top* :
 - l'équipage reste CE ⇒ DRM TH Cas D
 - MG/IFE/FT/Canister : réduits de moitié

- **PAS** de ROF multiple **NI** de tir intensif
- ✓ Si l'équipage d'un véhicule est touché via la partie non blindée du véhicule : mêmes pénalités qu'un AFV OT ci-dessus.
- ✚ Le véhicule en lui-même **N'est JAMAIS** PIN.
- ✚ Effets sur les passagers/Riders :
 - ✓ **Passagers** : deviennent *Buttoned Up* s'ils étaient CE et deviennent PIN. Ils peuvent cependant continuer à être transportés par le véhicule. Ils peuvent débarquer du véhicule (à leur volonté) et deviennent alors PIN dans la localisation de débarquement.
 - ✓ **Riders** : si PIN, ils doivent alors subir un *Bail Out*.
- ✚ Effets sur les leaders :
 - ✓ Leader en mouvement accompagné par de l'infanterie :
 - L'unité qui accompagne **NE** doit **PAS** passer de LLTC
 - Le bonus de mouvement/transport fournit par le leader est perdu.
 - Le leader PIN **NE** peut **PAS** - diriger une attaque
 - utiliser la déroute volontaire (il peut se démoraliser volontairement)
 - donner son DRM lors de test de moral ou des *Tasks Checks* (y compris l'utilisation d'un niveau de moral augmenté d'un Commissaire).
- ✚ Mouvement :
 - ✓ **FFNAM/FFMO** : **PLUS** applicables à une unité PIN au cours de ce tour de joueur **SAUF SI**
 - **Unité PIN se démoralise suite à un DFF**: Perte du statut PIN
 - **A nouveau sujette au FFNAM/FFMO** (si applicables) lors des autres attaques DFF pendant sa MPh (qui se termine lorsqu'une autre unité commence son mouvement)
 - ✓ Une unité PIN est considérée *non-moving* pour ce qui concerne tout tir canon ultérieur pendant cette MPh (**EXC** : PRC)
- ✚ Une unité qui devient PIN pendant qu'elle traverse une localisation contenant des retranchements sans payer le MF pour y entrer **N'est PAS** considérée dans le retranchement et **NE** peut **PAS** y entrer lorsqu'elle est PIN.

La panique

- ✚ **Quand ?** : Si un DR de résolution de tir sur IFT d'un MMC **non dirigé par un leader** obtient un **DOUBLE** aux dés, l'unité panique.
- ✚ **Conséquences** :
 - ✓ Résolution du tir sur la colonne directement à gauche de celle utilisée à l'origine (FP inférieure).
 - ✓ L'unité est marquée d'un pion *Prep Fire* ou *Final Fire* selon le cas.
- ✚ **Unités inexpérimentées** : Idem **SAUF** que l'attaque est décalée de **DEUX** colonnes vers la gauche même si l'attaque est réalisée en conjonction avec d'autres troupes.
- ✚ Si un décalage amène à se trouver à **GAUCHE** de la colonne dont la FP est la plus faible ⇒ attaque ratée mais un enrayage peut toujours se produire.
- ✚ **Unités NON affectées par la panique** :
 - *Berserk*
 - SMC
 - unité fanatisée
 - *Fire Lane*
 - IFE et Canister
 - Avions
 - Unités britanniques d'élite et de 1^{ère} ligne
 - Finlandais
 - Tireurs d'élite
 - Canons, OBA et tout tir de véhicule
- ✚ **CC et DC** : **PAS** affectés (y compris tir de réaction [D7.2]).
- ✚ **FG** : on détermine aléatoirement l'unité (et sa SW si applicable) qui sera marquée d'un jeton *Prep Fire* ou *Final Fire*.

Le tir défensif - Généralités

- ✚ **Quand ?** :
 - ✓ **MPh de l'attaquant** : Appelé *Defensive First Fire* et **N'affecte QUE** les unités ennemies qui ont bougé (et la localisation)
 - ✓ **DFPH du défenseur**
- ✚ Une unité ou SW ne peut **JAMAIS** effectuer de *Defensive First Fire*, de *Subsequent First Fire* ou de FPF contre une unité en Mouvement dans un hex plus de fois que l'unité a dépensé de MF pour entrer dans cet hex pendant la MPh.
- ✚ **Leaders en tir défensif** :

- ✓ Après avoir dirigé un *First Fire*, un leader peut diriger un *Subsequent First Fire* ou un FPF ou un *Final Fire*.
- ✓ **MAIS :**
 - **SEULEMENT** pour une unité/FG
 - **UNIQUEMENT** pour les unités qu'il a déjà dirigées pendant le(s) tir(s) précédent(s).
 - Si le FG comprend de nouvelles unités, le leader **NE** peut **PAS** diriger ce tir (même si FPF).
- ✚ **Retrait des pions *First Fire/Final Fire* :** à l'issue de la DFPh.

Le tir défensif – Tirs en MPh - Généralités

- ✚ **UNIQUEMENT** contre des unités en Mouvement (même si d'autres unités présentes dans l'hex concerné) ou qui dépensent des MF/MP pour une activité déterminée.
- ✚ **Sont considérés en mouvement :**
 - ✓ Véhicule qui change son CA
 - ✓ Véhicule qui charge ou décharge des passagers
 - ✓ Infanterie qui sort d'un retranchement **SANS** quitter l'hex
- ✚ **Le *First Fire* est donc également possible contre une unité qui :**
 - place de la *Smoke*
 - récupère une arme
 - place une DC
- SANS** avoir au préalable bougé.
- ✚ **Leaders en tir défensif :**
 - ✓ Après avoir dirigé un *First Fire*, un leader peut diriger un *Subsequent First Fire* ou un FPF ou un *Final Fire*.
 - ✓ **MAIS :**
 - **SEULEMENT** pour une unité/FG
 - **UNIQUEMENT** pour les unités qu'il a déjà dirigées pendant le(s) tir(s) précédent(s).
 - **Si le FG comprend de nouvelles unités**, le leader **NE** peut **PAS** diriger ce tir (même si FPF).
- ✚ **Retrait des pions *First Fire/Final Fire* :** à l'issue de la DFPh.

Le tir défensif – Tirs en MPh – Defensive First Fire (DFF)

- ✚ Résolues comme tout autre tir
- ✚ La *Squad* et la SW **NE** sont **PAS** obligées de tirer sur la même cible
- ✚ **DRM :**
 - ✓ FFNAM/FFMO ou tous les Cas J TH (**EXC :** véhicule *Motion* - D2.4)
 - ✓ **PAS** de DRM **FFMO** si une *Hindrance* est comptabilisée.
- ✚ Placer un jeton *First Fire* à l'issue du tir sur les unités d'infanterie et sur les SW qui ont épuisé leur ROF (celles qui ne l'ont pas épuisé **NE** sont **PAS** placées **SOUS** le jeton *First Fire*).
- ✚ L'unité qui bouge **NE** peut **PAS** combiner plusieurs activités en une seule dépense de MP/MF (**EXC :** mouvement impulsif - A13.6, A25.232, D14.2, E11.2, E11.52)
- ✚ Peut laisser de la puissance résiduelle
- ✚ Lorsque **TOUTES** les unités ennemies ont effectué leur *First Fire*, l'unité peut poursuivre son mouvement.
- ✚ ***Snap Shot* (tir instantané) :**
 - ✓ **Quoi ?** : tir de petites armes ou de SW résolu en ***Area Fire***
 - ✓ **Quand ?** : ***Defensive First Fire***
 - ✓ **Conditions** : être en mesure de tracer une LOS le long d'un côté d'hex (entier) qui a été traversé par l'unité cible lors de son mouvement (**EXC :** **PAS** possible lorsque la cible entre dans l'hex du tireur).
 - ✓ **PAS** d'application du FFNAM/FFMO **NI** de la plupart des TEM de terrain
 - ✓ **TEM d'application** : mur/haie/ *Smoke*/ruines sur la LOF
 - ✓ **Si résultat** : l'unité est considérée se trouvant dans l'hex où elle a terminé son mouvement.
 - ✓ **INTERDIT POUR** :
 - MG qui change son arc couvert
 - canon
 - arme utilisant IFE/Canister
 - ✓ On ne peut effectuer qu'un tir instantané sur une unité traversant un côté d'hex même si elle utilise > 1MF pour entrer dans l'hex considéré

Le tir défensif – Tirs en MPh – Subsequent First Fire (SFF)

- ✚ **Quand ?** : Pendant la même MPh
- ✚ **Qui ?** : Infanterie et/ou la MG/IFE du DEFENSEUR. Donc, **PAS SFF POUR** PRC et cavaliers
- ✚ **Quoi ?** : Tir en *Area Fire*.

- ✦ Conditions :
 - ✓ **UNIQUEMENT** des petites armes (**EXC** : *Cocktail Molotov*), MG et IFE
 - ✓ La cible **N'est PAS** à une distance plus grande que la plus proche cible ennemie connue
 - ✓ La cible **N'est PAS** au-delà de la portée normale du tireur
 - ✓ La cible **DOIT** avoir dépensé de nouveaux MP/MF (si le tir s'effectue sur la même unité que celle visée en DFF)
 - ✓ L'unité qui effectue un SFF utilise **TOUTES** ses MG/IFE. Si les SW **NE** tirent **PAS**, elles **N'ont PLUS** la possibilité de tirer pour le reste de ce tour de jeu (**SAUF** pour le FPF).
 - ✓ Une arme à ROF multiple **NE** peut **PAS** tirer plus d'une fois par SFF.
- ✦ Utilisation de MG/IFE : dans ce cas le tir est considéré comme *Sustained Fire* et traité comme tel.
- ✦ Le pion *First Fire* retourné du côté *Final Fire* et placé sur l'unité et toutes ses armes (même si elles n'ont pas tiré).
- ✦ Peut laisser de la FP résiduelle.

Le tir défensif – Tirs en MPh – Final Protective Fire (FPF)

- ✦ Qui ? : unité du **DEFENSEUR** déjà marquée d'un pion *Final Fire*.
- ✦ Quand ? : Pendant la même MPh
- ✦ Quoi ? : tir des petites armes (**EXC** : *Cocktail Molotov*), MG/IFE contre une unité ennemie qui lui devient adjacente ou dans le même hex.
- ✦ Comment ? :
 - ✓ Tir en AREA FIRE
 - ✓ Utilisation de toutes les MG/IFE de l'unité qui tire (jusqu'à sa capacité normale) qui sont alors considérées utilisant le *Sustained Fire*.
 - ✓ Ajout du PBF ou TPBF.
 - ✓ Le DR IFT de base (avec DRM *Leadership*) compte comme un DR NMC pour les unités qui effectuent le FPF (y compris le leader).
 - ✓ **PAS** de limitation au nombre de FPF effectués par la même unité tant qu'elle réussit le NMC.
- ✦ Restrictions :
 - ✓ Une unité qui peut utiliser le TPBF contre une unité ennemie connue (**EXC** : véhicule non armé/non blindé A7.212) **NE** peut **PAS** utiliser le FPF contre une unité dans un hex adjacent.
 - ✓ L'infanterie qui manie un canon **NE** peut **PAS** l'utiliser en FPF (**EXC** : prévention d'*Overrun* [C5.64]) et doit ajouter sa FP inhérente à l'attaque FPF.
- ✦ TPBF :
 - ✓ Qui ? : infanterie non démoralisée, armée et **PAS** en mêlée
 - ✓ Quand ? : immédiatement **APRES** tir FP résiduelle, OBA, champs de mines
 - ✓ Quoi ? : attaque de tout MMC infanterie/cavalerie qui pénètre dans sa localisation pendant la MPh même si l'unité a effectué un DFF, SFF ou un FPF (**EXC** : SMC avec MG/IFE marqué d'un jeton *First Fire* **NE** peut **PAS** utiliser le SFF ou le FPF parce qu'il **NE** peut **PAS** utiliser le *Sustained Fire* [A9.3]).
- ✦ FG : une unité qui effectue un FPF peut faire partie d'un FG. Les pénalités FPF **NE** s'appliquent **PAS** aux autres unités du FG.
- ✦ Le FPF est **TOUJOURS** résolu **MEME SI** l'unité qui tire est démoralisée/*PIN* lors du NMC demandé.
- ✦ Si une unité se démoralise dans un hex pendant sa MPh, les DRM FFMO et FFNAM restent valables pour les autres attaques effectuées contre elle dans cet hex jusqu'à la fin de sa MPh.
- ✦ Résultats du NMC :
 - ✓ **SI ≥ 2 unités sont impliquées dans ce FPF et qu'un *Casualty MC* (A10.31) ou un *Heat of Battle* (A15.1) : s'appliquent au NMC, on détermine aléatoirement quelle unité est concernée.**
 - ✓ **SI l'unité devient PIN** : elle n'est alors plus sujette aux DRM FFMO et FFNAM. Si elle se démoralise par après, dans cet hex, elle est alors à nouveau sujette à ces DRM (si applicables).
 - ✓ Les unités démoralisées par un FPF dans une localisation contenant des unités ennemies peuvent se dérouter pendant la RtpH.
- ✦ Dans le cas du TPBF, les unités non-démoralisées cooccupantes de cette localisation à l'issue du tir sont marquées d'un jeton CC pour montrer qu'elles ne sont pas encore en mêlée.

Le tir défensif – Tirs en DFPh

- ✦ Appelé aussi *Final Fire*.
- ✦ Qui ? : Unités non marquée par un pion *First Fire*, *Final Fire*, *Intensive Fire* ou *No Fire* y compris les MG qui ont gardé leur ROF pendant la MPh.
- ✦ Cas particulier : les unités marquées *First Fire* peuvent encore tirer **MAIS**
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur des unités adjacentes (ou dans le même hex) **ET**
 - ✓ en Area Fire .

- ✦ Conditions :
 - ✓ **TOUTES** les unités ennemies dans un hex sont affectées.
 - ✓ **DRM FFM** et **FFNAM** : **PAS** applicables
- ✦ Arme à ROF multiples :
 - ✓ Toute arme qui n'est pas marquée d'un jeton *First*, *Final*, *Intensive* ou *No Fire* peut toujours utiliser ses tirs multiples pendant cette phase.
 - ✓ La cible ne doit pas être adjacente
- ✦ Armes marquées d'un jeton *First Fire* :
 - ✓ **OUI** si elles peuvent utiliser le *Sustained Fire* (A9.3) ou l'*Intensive Fire* (C5.6)
 - ✓ Le tir **DOIT** s'effectuer sur une cible adjacente ou dans le même hex
 - ✓ **UNE** seule attaque.

Puissance de feu résiduelle



- ✦ Quand ? : après un *Defensive First Fire*, un *Subsequent First Fire* ou un FPF
- ✦ Qui ? :
 - tir de petites armes qui obtient un résultat sur l'IFT
 - canon qui obtient un Hit sur le THT
- ✦ Quoi ? : La localisation dans laquelle l'attaque a eu lieu (même si *Bypass*) est marquée d'un jeton puissance de feu résiduelle égal à la moitié de la puissance de feu utilisée lors de l'attaque (Max = 12). Y compris si l'attaque comprend un TK DR (**EXC** : AP (sauf tiré par une MG), ATR, APCR, APDS ne créent pas de FP résiduelle).
- ✦ Conséquences :
 - ✓ L'unité qui entre dans la localisation (ou y dépense des MF/MP) ainsi marquée pendant la **MEME** MPh est **D'ABORD** attaquée par cette FP.
 - ✓ Cette FP résiduelle attaque aussi les unités en *Bypass* dans l'hex.
 - ✓ FFM/FFMO s'appliquent si nécessaire.
 - ✓ TEM (non côté d'hex) et *Hindrance Smoke*/FFE s'appliquent (même contre unités en *Bypass*).
 - ✓ Un jeton FP résiduelle est remplacé par un niveau supérieur si un tir d'une puissance supérieure a obtenu un résultat dans cet hex.
 - ✓ La FP affecte **TOUTES** les localisations dans l'hex **SAUF** les unités dans une dépression. Dans ce cas, la FP est placée sur un jeton *Crest* et **N'affectent QUE** les unités qui traversent ce *Crest*.
- ✦ Conditions :
 - ✓ **PAS** plus d'un jeton FP résiduelle par hex **SAUF** dans le cas de la *Fire Lane* où les deux peuvent coexister (A9.222).
 - ✓ L'attaque par FP résiduelle **N'est PAS** sujette aux règles d'enrayages **NI** de pénurie de munitions.
 - ✓ **PAS** d'effets sur un AFV **SAUF** en collatéral (D.8) contre un éventuel PRC vulnérable.
 - ✓ FP résiduelle **PAS** sujette au *Cowering* **MAIS** si l'unité qui obtient le résultat le subit, la FP résiduelle sera calculée sur base de la colonne de **GAUCHE** plutôt que sur base de la FP initiale.
- ✦ **PAS d'application** : pour les unités qui quittent la localisation
- ✦ Restrictions :
 - ✓ Une FP résiduelle **NE** forme **JAMAIS** un FG.
 - ✓ **PAS** de FP résiduelle déposée par :
 - attaque collatérale mais l'attaque qui cause cette attaque collatérale le peut.
 - OBA et les champs de mines
 - Une arme qui s'enraye
 - tir contre un bunker/*Pillbox* **SAUF** si ce tir est en mesure d'affecter l'hex contenant le bunker (*Spraying Fire*, *Area Target Type*, etc)
 - une unité qui obtient un DR = 12 dans le cas de pénurie de munitions
 - un Snap Shot.
 - Tir intensif, munitions AP, *Panzerfaust* et *Panzerschreck*.
 - ✓ Une unité **NE** peut être attaquée **QU'**une fois par une FP résiduelle dans une localisation (**EXC** : si, depuis l'attaque, le FP résiduel augmente, ou si l'unité est sujette à une modification de DRM (en plus ou en moins), elle sera à nouveau attaquée par cette FP résiduelle lors d'une nouvelle dépense de MF/MP)
 - ✓ Les MP dépensés "simultanément" ne causent qu'une seule attaque par FP résiduelle. Par contre des MP/MF dépensés pour des activités séparées **NE** sont **JAMAIS** considérés comme "simultanées" (placer un *Smoke* et avancer par exemple).
 - ✓ La FP résiduelle **N'attaque PAS AVANT** que l'activité qui fait dépenser des MP/MF ne soit terminée (**EXC** : entrer dans un véhicule, accrocher ou décrocher).

✦ Application des DRM :

- ✓ **Quoi ?** : Diminution d'une colonne de l'IFT pour chaque unité de DRM positif causé uniquement par des conditions en-dehors de l'hex cible

Inclus : - CX

- *Buttoned Up*

- *Stun*

- DRM de leadership

- TEM côté d'hex/pont qui a (aurait) modifié le DR TH ou IFT

Exclus : - Avantage de hauteur

- DRM visibilité réduite (*Low Visibility*)

EXC : *Fire Lane* (A9.22).

- ✓ **DRM négatifs :** **PAS** d'influence sur la FP résiduelle

EXC : *Air Bursts* augmentent la FP résiduelle d'une colonne sur l'IFT

✦ ROF multiples :

- ✓ Une unité qui conserve sa ROF **NE** laisse **PAS** automatiquement une FP résiduelle (A9.2, C2.24).
- ✓ Le placement d'une FP résiduelle termine le DFF de l'arme pour cette MPh (**EXC :** SFF (A8.3), FPF (8.31) et tir intensif [C5.6])
- ✓ Pour le placer, il faut le déclarer **TOUT DE SUITE** après la résolution de l'attaque.
- ✓ Si l'arme fait partie d'un FG, elle peut décider de garder sa ROF. Dans ce cas, une FP résiduelle peut être déposée **MAIS** le facteur sera calculé sur base des FP des autres unités du FG.

✦ *Spraying Fire* : le FP multiple est placé (si obtenu) dans tous les hex touchés par ce type de tir.

✦ Canons :

- ✓ Une fois la FP résiduelle obtenue, le *Hit* est automatique.
- ✓ Une unité qui entre donc dans cet hex est touchée automatiquement à son arrivée.

✦ Enlèvement des jetons : à l'issue de la MPh

Le moral - Généralités

✦ Test de moral :

- ✓ Résultat du tir effectué par l'ennemi
- ✓ L'unité, si elle rate son MC peut être soit démoralisée, réduite ou éliminée.
- ✓ Lors du test de moral dans une pile, on commencera par le leader au moral le plus élevé.

✦ Task Check (TC) :

- ✓ Effectué pour permettre à une unité d'effectuer une tâche
- ✓ L'unité, si elle rate son TC, sera non seulement incapable d'effectuer la tâche en question mais aussi d'effectuer toute autre tâche au cours de cette phase
- EXC :** PAATC pour FPF raté ⇒ unité devient PIN

✦ Le DRM de leader :

- ✓ **Quoi ?** : seul DRM applicable au MC/TC DR (**EXC :** MC de LLMC/LLTC/WP/Bombardement)
- ✓ **Qui ?** : leader non-démoralisé dans la même localisation (ou pile en déplacement)
- ✓ **Restrictions :**
 - Les DRM de plusieurs leaders dans la même localisation **NE** sont **PAS** cumulatifs.
C'est le joueur qui détermine lequel d'entre eux est applicable.
 - Un leader ne peut appliquer son propre DRM à son MC/TC mais peut appliquer celui d'un autre leader de moral supérieur se trouvant dans la même localisation/pile que lui.

✦ MC raté :

- ✓ **Unité Good Order :**

Le personnel qui réussit son MC est indemne (mais peut être PIN). Ceux qui ratent deviennent automatiquement démoralisés (jeton retourné côté *Broken*)

EXC : *Broken*/héroïque (A15.2), *Berserk* (A15.42), non-armés (A20.54), unités qui patagent (*wading* - G13.421), sections et leaders japonais (G1.12 et G1.41), Passagers de *Landing Crafts* (G12.13), infanterie et cavalerie sur les plages (G14.32).

- ✓ **Unité démoralisée :**

- subit une Casualty Reduction.
- Voir D5.311 et D5.34 pour les équipages de chars.

- ✓ **Casualty MC :**

- **Quand ?** : personnel non-démoralisé obtient un DR original de 12 pendant un MC
- **Conséquences :** - Casualty Reduction **ET**
 - démoralisé **OU** éliminée si l'unité **N'est PAS** sujette à démoralisation.
- L'application d'une réduction suite à ELR s'applique **AVANT** la *Casualty Reduction*.

- **Unité déjà démoralisée** : élimination immédiate (voir D5.341 sur les équipages de chars)
- ✦ **Plafond de moral** : quelles que soient les circonstances, le moral d'une unité **NE** peut excéder 10.

Le moral – Perte de leader

- ✦ **Leader Loss Morale Check (LLMC)** :
 - ✓ **Quand ?** : lorsqu'un leader est éliminé soit suite à
 - leader à nouveau démoralisé alors qu'il l'est déjà.
 - une blessure mortelle
 - toute autre cause
 - ✓ **Quoi ?** : toutes les unités d'un niveau de moral inférieur à celui du leader passent un LLMC. Dans le cas d'un tir défensif, seules les unités qui bougeaient en même temps que le leader passent ce LLMC.
 - ✓ **Procédure** :
 - Les unités passent un NMC. Tenir compte du niveau de moral actuel de l'unité (même si elles sont démoralisées)
 - Le DRM de leader négatif du leader éliminé est appliqué **POSITIVEMENT** au test de moral des unités.
 - ✓ **Conséquences** : l'unité qui rate devient démoralisée
- ✦ **Leader Loss Task Check (LLTC)** :
 - ✓ **Quand ?** : lorsqu'un leader non-démoralisé se démoralise.
 - ✓ **Quoi ?** : toutes les unités d'un niveau de moral inférieur à celui du leader passent un LLTC. Dans le cas d'un tir défensif, seules les unités qui bougeaient en même temps que le leader passent ce LLTC.
(**EXC** : unités qui ne peuvent devenir PIN)
 - ✓ **Procédure** : idem que pour le LLMC.
 - ✓ **Conséquence** : l'unité qui rate son LLTC devient PIN.
 - ✓ **Exceptions** : *Riders* (A13.52, D15.55), *Passagers* (D6.651), troupes en escalade (B11.42) ou unités à des niveaux d'élévation différents (A2.8) ou en CC (A11.141) **NE** causent/subissent **PAS** de LLMC/LLTC.
Les passagers ne causent/subissent un LLMC/LLTC que suite à la perte d'un passager du même véhicule.

Le moral – Les unités démoralisées

- ✦ **Moral** : celui imprimé sur le côté *Broken*.
- ✦ **Attaque** : **INTERDITE**
- ✦ **Mouvement** : **UNIQUEMENT** en RtPh ou pour échapper à un CC.
- ✦ **Transport de SW** : **OUI** dans les limites de son IPC.
 - ✓ Les PP en excès sont abandonnés dans la localisation **AVANT** la déroute.
 - ✓ Une fois la déroute commencée, l'unité **NE** peut **PAS** récupérer ou abandonner une SW.

Le moral – Démoralisation volontaire

- ✦ **Quoi ?** : démoralisation volontaire au début de la RtPh d'une unité (même PIN).
- ✦ **Conditions** :
 - ✓ Unité dans la LOS et à portée normale d'une unité ennemie connue, armée et non-démoralisée et/ou
 - ✓ **ADJACENTE** à n'importe quelle unité terrestre ennemie
- ✦ **Conséquence** : l'unité peut se dérouter
- ✦ **Restriction** : Cette action **NE** peut **PAS** entraîner une réduction ou une élimination immédiate.

Heat of Battle (HoB)

- ✦ **Quand ?** : lorsqu'on obtient un DR = 2 original sur un MC ou un ralliement (**PAS Self-Rally**)
- ✦ **Qui ?** : Toutes les unités **SAUF**
 - unités non armées
 - Cavalerie et PRC
 - Héros
 - *Crew* (y compris inhérents et temporaires)
 - les participants à une *Human Wave*.
 - les unités *Berserk*
 - unités qui nagent, escaladent ou utilisent un gué
 - unités sur un jeton parachute ou dans un bateau
- ✦ **Quoi ?** : effectuer **IMMEDIATEMENT** un nouveau DR

✦ Résultats du DR :

DR	Résultat
≤ 6	Création de Héro
5 - 8	<i>Battle Hardening</i>
9 - 11	<i>Berserk</i> †
12	Reddition *

Un 5-6 est donc considéré à la fois comme une création de Héro **ET** un *Battle Hardening*.

† Traité comme *Battle Hardening* si aucune unité dans la LOS, Japonais dans un *Pillbox* ou dans une caverne ou si l'unité la plus proche est dans un hex d'océan.

* Les unités non élite italiennes/Axe Mineur se rendent sur un DR HoB final ≥ 10

* Traité comme *Berserk* si Japonais, Gurkhas, Partisans, Fanatiques, Commissaire, SS vs Russes ou sujet à *No Quarter*

* Traité comme *Battle Hardening* si Japonais dans un *Pillbox* ou une caverne ou si en phase d'assaut/rembarquement dans une localisation de plage.

✦ DRM applicables :

- 1 Elite, Britannique, Finlandais (cumulatif)
- +1 Démoralisé, inexpérimenté (cumulatif)
- +1 Français, Partisans
- +2 Russes, Alliés mineurs
- +3 Axe mineurs, Italiens
- +4 Japonais

✦ Reddition :

✓ Quand ? : sur DR = 12

✓ Quoi ? :

- L'unité devient *Broken* (si elle ne l'est pas déjà) **ET** DM
- Elle se rend **IMMEDIATEMENT** à toute unité
 - ennemie connue d'infanterie/Cavalerie **ET**
 - *Good Order* **ET**
 - ADJACENTE
- **SI aucune unité ADJACENTE** : l'unité devient *Disrupt* et **NE** se rend **PAS**.

Les Héros



✦ Quoi ? : SMC représenté par un jeton 1-4-9

✦ Héro qui rate MC : - considéré blessé
- jeton retourné du côté 1-3-8
- effectuer dr de sévérité de blessure

✦ Héro blessé rate son MC ⇒ éliminé

✦ Héro N'est **JAMAIS** - démoralisé

- *Berserk*
- sujet au *Cowering*
- soumis aux résultats PIN forcés (**EXC** : Mouvement Min, blessures, PF Check, hutte effondrée)

✦ Moral du héros : **JAMAIS** diminué mais peut être augmenté pour diverses raisons (pas au-delà de 10)

✦ Création :

✓ Le héros créé subit le sort du MMC dont il est issu (si le MMC est PIN, le héros le devient)

✓ Leader qui devient héros :

- Se rallie automatiquement
- Garde son DRM de leadership et toutes ses capacités de leader (un leader 10-3 deviendrait donc un héros 1-4-10 ou 1-3-9 si blessé)
- Marqué d'un jeton



- **NE** peut **PAS** combiner son DRM de leadership et son DRM de héros
- **Si éliminé** : il cause un LLMC

✦ Utilisation de l'armement

- ✓ Un héros peut tirer et transporter une SW comme s'il était un leader
- ✓ DRM -1 sur IFT (cumulatif)
- ✓ Un héros peut utiliser une arme qui nécessite deux personnes en ajoutant un DRM +1 au TH ou sur l'IFT
- ✓ L'utilisation d'une SW fait que le héros **NE** peut **PAS** utiliser sa FP inhérente

- ✓ Utilisation de canon ≤ 82 mm :
 - Autorisée même s'il faut normalement un *Crew*
 - L'arme est utilisée comme si elle était capturée par un *Crew* ennemi
 - Le DRM de héro **NE** s'applique **PAS**
- ✓ Utilisation de canon > 82 mm autorisée **MAIS** :
 - **UNE** seule **fois** par tour de jeu
 - **UNIQUEMENT** durant la MPh/DFPh.
- ✓ Modification du CA :
 - Arme NT : **NA**
 - **EXC** : Canon dont le M# ≥ 9
- ✓ AFV AAMG : le héro peut les utiliser lorsqu'il est *Rider*
- ✚ DRM héroïque :
 - ✓ Quoi ? : déduire 1 du DR de résolution IFT/CC
 - ✓ Qui ? : héro seul ou tout FG dont le héro fait partie
 - ✓ Comment ? :
 - DRM cumulable avec le DRM de leadership
 - Si **DEUX** héros **présents** : leur DRM peut être cumulé.
 - Le héro, contrairement aux leaders, **NE** doit **PAS** faire partie de la même localisation que les tireurs
 - ✓ CCPH : le héro est toujours considéré comme *Stealthy*
 - ✓ Le DRM peut être utilisé pour les tentatives de *Clearance*.
 - ✓ *Cowering* : Le héro **N'**empêche **PAS** le *Cowering*.
 - ✓ La DRM héroïque **N'**est **PAS** appliqué aux attaques FT/DC

Berserk



- ✚ Une unité qui devient *Berserk* est **AUTOMATIQUEMENT** ralliée
- ✚ Capacité de mouvement : 8MF (**SAUF** unité blessée : 3MF) qui peut être augmenté pour bonus de route ou skieurs en descente.
- ✚ **PAS** de tir en PFPh (puisque mouvement obligatoire en MPh)
- ✚ Un *Berserk* **NE** fait **PAS** de prisonniers.
- ✚ Leader *Berserk* :
 - ✓ **APRES** résolution des tirs effectués sur sa localisation, il doit tenter de changer le statut des unités présentes (**EXC** : celles qui ne sont pas concernées par le HoB)
 - ✓ **But** : que ces unités deviennent *Berserk*
 - ✓ Procédure :
 - Les unités passent un **NTC**
 - Application du DRM de leadership
 - Si **réussi** ⇒ *Berserk*
 - Si **échoué** : **PAS** de conséquences pour l'unité
 - ✓ Le leader **NE** dispose ensuite **PLUS** de son DRM de leadership jusqu'à ce qu'il redevienne "normal".
- ✚ Moral :
 - ✓ Une unité *Berserk* a un niveau de moral de 10 et ne voit **JAMAIS** ce moral diminuer
 - ✓ Test moral raté : l'unité **NE** devient **PAS** *Broken* mais subit une *Casualty Reduction*.
 - ✓ Unité *Berserk* **NE** subit **JAMAIS** - PAATC
 - LLMC/LLTC
 - démoralisation
 - *Cowering*
 - PIN **SAUF** suite à PF/ATMM Checks, Min *Move* ou hutte effondrée.
 - ✓ Unité qui devient *Berserk* perd automatiquement son statut
 - CX
 - TI
 - *Concealed*
 - PIN
 - ✓ Une unité *Berserk* **NE** reçoit **JAMAIS** le DRM de leadership (même si ce faisant, elle en prive aussi d'autres unités dans la localisation)
- ✚ Charge :
 - ✓ **Quand** ? : au début de la MPh (si pas en mêlée)
 - ✓ **Quoi** ? : charger l'unité ennemie connue la plus proche (en hex pas en MF) qui se trouve dans sa LOS jusqu'à entrer dans sa localisation (si l'unité dispose de suffisamment de MF) (**EXC** : *Pillbox* et immeubles fortifiés)

- ✓ **Comment ? :**
 - **Unité ennemies équidistantes :** au choix de l'attaquant
 - **Unité qui devient Berserk pendant son mouvement :** elle dépense les MF restant en commençant la charge
 - L'unité prend le plus court chemin vers l'unité ennemie connue la plus proche (inclus *Bypass*)
 - Plusieurs unités *Berserk* dans la même localisation **DOIVENT** charger la même cible **SAUF** si la sortie de la localisation requiert un nombre de MF différent (Ex : unité dans et hors d'un *Foxhole* dans la même localisation)
 - **Particularités :**
 - ❖ L'unité lâche toute SW > 1PP au début de sa charge.
 - ❖ **DC :** Ne peuvent être que jetées (**PAS** placée **NI** posées)
 - ❖ **JAMAIS** de - *Assault Move*
- APh
 - ❖ Le *Berserk* peut utiliser le *Dash*
 - ❖ L'unité *Berserk* pendant sa charge **TRAVERSE** : - les champs de mines connus
- les FFE
- les barbelés
 - ❖ **SI**, au cours du mouvement, une nouvelle unité ennemie connue apparaît et qu'elle est plus proche, le *Berserk* change alors de cible.
 - ❖ **SI** l'unité ennemie connue disparaît pendant la charge :
 - le *Berserk* poursuit la charge jusqu'à l'hex initialement occupé.
 - **SI** une autre unité ennemie est en LOS, il charge à nouveau vers cette unité
 - **SI PAS** d'autre unité ennemie connue en LOS : le mouvement s'arrête dans cet hex et le statut *Berserk* est perdu.
 - ❖ **Si la seule unité ennemie est un SMC**, il y a OVR infanterie **SANS** - NTC
- Coût de mouvement augmenté
- option pour le SMC de quitter l'hex
- ✓ **CC :**
 - On aura donc des unités ennemies dans la même localisation **AVANT** la CCPh
 - Le DEFENSEUR pourra utiliser le TPBF et FPF. L'ATTAQUANT pourra aussi utiliser le TPBF (divisé par deux pour AFPPh)
 - Les unités **NE** sont **PAS** en mêlée et la pile est marquée d'un jeton CC.
 - Les unités *Berserk* sont *Lax*
- ✚ **SI AUCUNE** unité ennemie connue dans la LOS : l'unité subit un *Battle Hardening* au lieu de devenir *Berserk*.
- ✚ **Restrictions concernant le terrain :**
 - ✓ **PAS** de charge à travers : - les obstacles aquatiques sans pont
- une falaise
- un *Blaze*
 - ✓ **Lorsque le Berserk arrive devant un tel obstacle :**
 - **SOIT** un chemin alternatif vers l'unité ennemie connue existe **ET** ce chemin est **TOUJOURS** plus court en hex vers l'unité ennemie connue initiale (par rapport à une autre) et la charge continue vers la même unité
 - **SOIT** ce **N'est PAS** le cas et on détermine une nouvelle unité ennemie connue la plus proche.
- ✚ **Retour à la normale :** **DEUX** possibilités
 - ✓ L'unité *Berserk*, à l'issue de sa charge, a éliminé les unités ennemies connues (et au moins une) dans la localisation qu'elle chargeait **OU**
 - ✓ A la fin d'une charge, il n'y a plus d'unités ennemies connues dans sa LOS

Battle Hardening

- ✚ **Quoi ? :** sorte de *Unit Substitution*.
- ✚ **Comment ? :** augmente l'unité d'une classe (même si démoralisée) en la substituant par une unité - non PIN
- non *Broken*
- de la même taille
- de qualité >
- ✚ **Principes :**
 - ✓ **AUCUN** des nombres de puissance **NE** peut diminuer **ET**
 - ✓ si le choix existe entre deux unités de la classe supérieure, on choisit celle qui est la moins bonne des deux
Ex : HS 2-4-7 allemande donnera une HS 2-4-8 et non une HS SS 3-4-8
 - ✓ Le *Battle Hardening* **PEUT** être refusé

- ✦ Les leaders : sont remplacés par le leader de niveau immédiatement supérieur. Un 6+1 devient donc un 7-0
- ✦ Si l'unité/leader est déjà du plus haut niveau possible :
 - ✓ l'unité/leader devient fanatique
 - ✓ Elle reste fanatique pour le restant du scénario même si elle est par la suite - remplacée **OU**
- réduite

Experience Level Rating – ELR

- ✦ Donné pour chaque nationalité dans l'OB du scénario.
- ✦ **Quoi ?** : représente le nombre **MAXIMUM** avec lequel une *Squad/HS/Leader* peut rater (dépasser son taux de moral) un MC sans subir de pénalité.
Exemple : unité de moral 7, ELR 3 ⇒ on peut aller jusqu'à 10 dans le dépassement et à 11, on remplace l'unité.
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ unité remplacée par une unité démoralisée de qualité inférieure (voir les caractéristiques de nationalités),
SAUF unités avec moral souligné qui sont remplacées par **DEUX HS** de **MEME QUALITE** démoralisées
Leader : 9-2 devient 9-1, 9-1 devient 8-1 etc.
MMC : remplacé par une unité dont au moins un élément ainsi que le niveau de qualité diminue.
 - ✓ Une HS avec moral souligné est *Disrupt* **SAUF** si elle est exempte d'ELR.
 - ✓ Si une *Squad/HS/leader* 6+1 dépasse l'ELR et ne peut plus être remplacée ⇒ démoralisée et marquée d'un jeton *Disrupt*
EXC : Commissaires, Gurkhas, Partisans, US Marines, Japonais, SS si vs Russes, unités fanatiques et PRC **NE** sont **JAMAIS** *Disrupt*.
 - Leaders non-6+1 ne deviennent *Disrupt* que suite au *Heat of Battle*
 - Une unité *Disrupt* **NE** peut **PAS** tenter le *Self-Rally*
- ✦ **DR 12 qui dépasse l'ELR** : unité réduite à une HS de qualité inférieure (**SAUF** si exempte)
- ✦ **Unités Disrupt** :
 - ✓ **Quand ?** : unité qui rate un MC mais qui n'est plus en mesure de diminuer de qualité.
 - ✓ **PAS** de tentative de *Self-Rally* autorisée
 - ✓ **Reddition automatique SI** :
 - Non-ralliée, elle commence sa RtpH ADJACENTE à une unité ennemie - *Good Order*
- connue
- **PAS** en mêlée
 - Au cours de n'importe quelle phase, elle occupe la même localisation qu'une unité ennemie *Good Order* et connue
 - **EXC** : *No Quarter*.
 - ✓ **PAS** de déroute **SAUF** si - en *Open Ground*
- dans un obstacle aquatique
- les seules unités ennemies ADJACENTES sont - en mêlée
- *Berserk*
- en véhicule
 - ✓ **PAS** d'utilisation de *Low Crawl* (**EXC** : Nuit)
 - ✓ L'unité reste *Disrupt* jusqu'à **SOIT** son ralliement **SOIT** sa capture
 - ✓ Les unités ennemies peuvent traverser la localisation d'une unité *Disrupt* **SAUF** dans le cas de la déroute, phase pendant laquelle elles ne peuvent pas s'en rapprocher.
 - ✓ **En mêlée** : **PAS** de retraite possible.
Si toujours présentes dans la mêlée à l'issue de la CCPh, elles sont **SOIT** capturées, **SOIT** éliminées.
- ✦ **Unités immunisées** : - *Crews*
- Commissaires
- Héros
- unités non armées
- unités déjà démoralisées
- unités avec moral souligné (**SAUF** si ELR ≤ 4 pour ces unités par SSR)

Manque de munitions

- ✦ **Quoi ?** : sur SSR
- ✦ **Quand ?** : sur DR 12 original lors de consultation de l'IFT par un MMC
- ✦ **Conséquences** : - remplacement de l'unité (ELR)
- D#, B# et X# diminué de 1 (**EXC** : DC)

- Véhicules et canons : B# encerclé diminué de 1 (ald du B# imprimé sur le jeton)
- Fire Lanes NA
- + Si l'unité NE peut PAS être remplacée : Broken après résolution de l'attaque SAUF si Berserk.
- + Fire Group :
 - ✓ Un seul MMC affectée (Random Selection)
 - ✓ Sélection APRES enrayage ou élimination éventuelle d'une SW.
- + PAS d'impact sur :
 - CC
 - Sniper
 - Attaques par FP résiduelle

Les leaders



- + PAS d'utilisation du DRM de leadership pour les activités du leader (ralliement par exemple) ou si le leader utilise une SW.
- + Le DRM du leader affecte les unités se trouvant dans la même localisation (EXC : un leader dans le statut Rider/passager ne peut directement aider au ralliement les unités se trouvant en dehors du véhicule que s'il est CE d'un half-track à l'arrêt (D2.13), de même, un leader ne peut affecter des unités à une autre élévation dans le même hex).
- + Utilisation multiple du DRM : OUI pour
 - rallier plus d'une unité dans la même RPh
 - diriger un DFF, SFF, FPF ou ROF multiple
 - assister les unités dans la même localisation lors d'un MC/TC ou PIN check
- + DRM diminué de 1 si le leader commande des unités alliées d'une autre nationalité.
- + Ralliement : si plusieurs leaders présents on désigne celui qui appliquera son DRM aux autres. Son niveau de moral doit être le plus élevé dans l'hex.
- + Un leader non-démoralisé peut suivre les unités démoralisées se trouvant dans la même localisation que lui au début de la R+Ph.
Ce faisant, même non-démoralisé, il est éliminé avec la/les sections si celles-ci le sont suite à application des règles d'interdiction ou de dérouté.
- + Leadership obligatoire :
 - Le joueur NE peut PAS décliner l'utilisation du DRM positif d'un leader se trouvant dans le même hex qu'une section pour les activités suivantes :
 - ✓ Tentative MC/TC ou de ralliement
 - ✓ Embuscade
 - ✓ Dissimulation
 - ✓ Recherche de pertes
 - ✓ Integrity Check
 à moins qu'un autre leader ne se trouve dans le même hex.
- + Combat rapproché :
 - ✓ Application du DRM de leadership à l'attaque/défense de l'unité qu'il accompagne (si la pile est divisée en plusieurs attaques/défenses.
 - ✓ Ajout de sa FP inhérente (1) à la FP du/des MMC ou augmentation du CCV.
 - ✓ Si le leader accompagne un MMC , il ne peut être attaqué comme unité isolée.
 - ✓ PAS d'application du DRM si
 - leader attaque/défend seul
 - l'unité qu'il accompagne est Berserk,
 - ✓ PAS de LLTC/LLMC en CC
- + Les leaders PIN :
 - ✓ NE provoque PAS de LLTC
 - ✓ S'il devient PIN pendant le mouvement : le bonus de 2MF ET le bonus de transport NE s'appliquent PLUS (s'ils n'ont pas encore été utilisés)
 - ✓ PAS en mesure de :
 - diriger une attaque
 - utiliser la dérouté volontaire MAIS peut toujours se démoraliser volontairement
 - fournir son DRM leadership
 - s'il est commissaire, d'utiliser le niveau de moral plus élevé.
- + Commandement de troupes alliées :
 - ✓ Qui ? : leader qui fournit son leadership à une unité d'une autre Nation.
 - ✓ Quand ? : SSR spécifie si deux nations se trouvant dans le même OB sont alliées
 - ✓ Conséquences :

- Niveau de leadership : DIMINUE de 1
- LLTC/LLMC : effectué sur base du DRM leadership modifié s'il est causé par la perte d'un leader allié.

Les blessures



- ✚ Qui ? : **UNIQUEMENT** SMC
- ✚ Quand ? : **TROIS** cas
 - Héro qui rate un MC
 - Casualty Reduction
 - attaque de *Sniper*
- ✚ Quoi ? :
 - ✓ Leader : marqué d'un jeton *Wound*
 - ✓ Héro : retourné du côté 1-3-8
- ✚ Comment ? :
 - ✓ Effectuer **IMMEDIATEMENT** un dr de sévérité de blessure
 - ✓ dr = 1-4 ⇒ blessure légère
 - ✓ dr = 5-6 ⇒ blessure grave ⇒ KIA
- ✚ DRM applicable :
 - ✓ SMC déjà blessé : DRM +1 au dr de sévérité
 - ✓ PAS de pénalités supplémentaires pour une blessure légère supplémentaire
- ✚ Conséquences :
 - ✓ Mouvement :
 - 3MF Max (même si *Berserk*) en MPH et RtPh
 - Si transporté par un véhicule, le SMC blessé est considéré ayant 4 MF.
 - IPC : 0
 - CX : NA
 - Blessé pendant la MPH après avoir dépensé > 3MF ⇒ PIN
 - Le blessé peut être transporté par un MMC au coût de 5PP
 - Bonus de route pour accompagnement de leader : **OUI** pour un leader blessé.
 - ✓ Effets sur les capacités du MMC :
 - Moral et DRM leadership : diminués de 1 (8-0 devient 7+1) (**EXC** : *Berserk*). Une deuxième blessure **N'**entraîne PAS de nouvelles conséquences.
 - Utilisation SW et radio : normal
 - Un leader qui devient blessé **N'**impose PAS un LLTC/LLMC.

Création de leader (Field Promotion)

- ✚ Quand ? : **DEUX** possibilités :
 - *Self-Rally*
 - en CCPh
- ✚ Création en *Self-Rally* :
 - ✓ Qui ? : **PREMIER** MMC
 - non *Disrupt*
 - non accompagné d'un leader
 - qui tente un *Self-Rally*
 - ✓ Quand ? : **UNIQUEMENT** durant la RPh de l'**ATTAQUANT**.
 - ✓ Comment ? : Obtenir un DR original = 2
 - ✓ Conséquences :
 - MMC rallié
 - Création d'un leader
 - ✓ La présence d'un DM **N'**empêche PAS la création du leader
- ✚ Création en CCPh :
 - ✓ Qui ? : tout MMC qui attaque en CC
 - ✓ Comment : Obtenir un DR original = 2
 - ✓ Conséquences :
 - dr immédiat sur la table de création de leader
 - le leader créé **DOIT** ajouter son DRM au CC en cours (DR 2 donc)
 - la FP supplémentaire du leader créé **PEUT** donc ainsi modifier le rapport de force
 - ✓ **SAUF** si un ou les deux côtés se retirent du CC, l'apparition de leader **DOIT** être gérée comme si ce dernier avait toujours été dans le CC.
- ✚ dr de création de leader :
 - ✓ Si le CC inclut plusieurs MMC, c'est celui qui a le plus BPV qui est pris en compte pour la création de leader.

- ✓ Si nécessaire on utilise la *Random Selection* pour avec quelle unité le leader se défend/attaque.
- ✓ Un leader créé **NE** peut **PAS** être refusé.
- ✓ La création de leader **N'**entraîne **AUCUNE** conséquence négative pour le MMC.

✦ **Table de création de leader :**

Cette table **N'est PAS** applicable aux - Finlandais
- Japonais

dr	Type de leader créé
≥ 7	Aucun
6	6 +1
4 - 5	7 -0
2 - 3	8 -0
≤ 1	8 -1

✦ **DRM applicables :**

-1	Américains, Anglais, Allemands
-1	CC vs AFV ou par colonne de rapport CC < 1-1
-1	L'unité de base a un moral ≥ 8
+1	L'unité de base a un moral ≤ 6
+1	L'unité de base était démoralisée
+1	Nationalistes chinois, Russes, Italiens

Le fanatisme



- ✦ Évoqué uniquement par SSR ou Battle Hardening.
- ✦ Un SMC créé à partir d'un MMC déjà fanatique l'est également (A15.21 et 18.2)
- ✦ **Caractéristiques :**
 - ✓ Niveau de moral normal et *Broken* est augmenté de 1
 - ✓ **PAS** sujet à
 - *Cowering*
 - reddition
 - PAATC
 - Disruption
- ✦ Ces unités peuvent être réduites et démoralisées normalement pour tout ce qui concerne la substitution d'unité.

La déroute – Généralités

- ✦ **A l'issue de sa R+Ph, une unité (non en mêlée) ne peut pas être :**
 - ✓ adjacente à une unité ennemie connue (en non en mêlée). Pour la déroute, un leader sans SW est considéré comme armé.
 - ✓ dans la même location qu'une unité ennemie connue Good Order.
 - ✓ dans une location Open Ground à portée normale et dans la LOS d'une unité ennemie en mesure d'interdire la déroute dans cet hex.
- ✦ **EXC :** règles de nuit (E1.54)
- ✦ L'attaquant commence la R+Ph.
- ✦ **Déroute à travers une Blast Area (FFE) :**
 - L'unité est attaquée comme si elle était une cible en mouvement pendant le tir défensif.
- ✦ Les unités démoralisées (autres qu'un SMC blessé) ont 6MF (non augmentable)
- ✦ Une unité démoralisée ne doit se dérouter que si elle est dans un incendie ou sous un jeton DM.
- ✦ Les unités démoralisées **NE** peuvent **PAS** utiliser le *Bypass*.
- ✦ Une unité qui n'est pas en mesure d'effectuer une déroute est éliminée (**EXC :** reddition (A20.21).

La déroute – Procédure

- ✦ **L'unité démoralisée NE peut PAS :**
 - ✓ Faire déroute en direction d'une unité ennemie armée connue (même démoralisée ou PIN) **ET** dans sa LOS si le mouvement réduit la distance existant entre les deux unités (**EXC :** Passagers [D6.1]) **NI**.
 - ✓ Faire mouvement vers une telle unité ennemie après avoir quitté sa LOS pendant la R+Ph **NI**

- ✓ Si elle est **ADJACENTE** à une unité ennemie connue et armée se déroutent dans une autres hex **ADJACENT** à cette même unité (**SAUF** si elle quitte un hex contenant une unité ennemie).
Une unité peut dérouter au *2nd Level* d'un immeuble pour ne plus être adjacente à une unité ennemie au *1st Level*.
- ✚ En dehors de ces exceptions, une unité peut faire mouvement en direction de l'ennemi.
- ✚ **Prisonniers :**
Une unité démoralisée qui est
 - ✓ **ADJACENTE** à une unité ennemie Inf/Cav - connue **ET**
 - *Good Order* **ET**
 - armée
 - ✓ **ET** incapable de se dérouter **OU** uniquement capable de dérouté en étant sujet à l'interdiction
Sera ou capturée ou détruite (*Failure to Rout*) par l'ennemi (voir le chapitre prisonniers)
- ✚ L'unité fait mouvement vers l'hex bois/immeuble le plus proche (en MF calculés au début de sa RtPh) **SAUF SI** cette route :
 - ✓ Passe à travers/dans un champ de mines/FFE connu (elle eut y entrer volontairement mais rien ne l'y oblige)
 - ✓ N'est **PAS** traversable (p.e. à travers un incendie, obstacles aquatiques dépourvus de pont, falaise, etc)
- ✚ Au début de sa RtPh, l'unité désigne sa destination et doit essayer de l'atteindre par la voie la plus courte (en MF) dans la même RtPh (**EXC** : utilisation du *Low Crawl*).
- ✚ Si une unité ennemie est découverte pendant la dérouté, un nouvel itinéraire est déterminé.
- ✚ Au moment où l'unité atteint un immeuble/bois non-adjacent à une unité ennemie connue, son mouvement s'arrête (même si les limites d'empilement **NE** sont **PAS** respectées) **SAUF SI** l'unité est en mesure d'entrer directement dans un autre hex bois/immeuble (adjacent donc).
- ✚ L'unité peut entrer dans des trous d'obus/bunker/retranchements pour éviter l'interdiction même si elle n'est pas en mesure d'atteindre l'hex bois/immeuble en une seule RtPh.
- ✚ Si une unité ne peut atteindre un immeuble/bois pendant sa RtPh, elle peut choisir tout hex logique avec les restrictions ci-dessus.
- ✚ Une unité peut continuer sa dérouté pendant une RtPh ultérieure uniquement si elle est DM.

La dérouté - Low Crawl

- ✚ Dérouté de **UN** hex qui consomme **TOUS les MF** de l'unité (considéré comme un mouvement d'assaut si l'unité entre dans un hex de la *Blast Area* d'un FFE).
- ✚ **PAS** d'interdiction mais, l'unité ne peut être adjacente à l'ennemi dans son nouvel hex.
- ✚ **Principe** : *Low Crawl* **TOUJOURS** effectués **VERS** l'hex abri le plus proche.
- ✚ Toutes les autres règles de la dérouté s'appliquent.
- ✚ **Restrictions :**
Le *Low Crawl* **NE** peut **PAS** être utilisé pour
 - ✓ **entrer** : - marais
 - obstacles aquatiques
 - ruisseau (**SAUF SI** à sec)
 - ✓ **quitter** : - une localisation contenant des unités ennemies (**EXC** : nuit [E1.54]).

La dérouté - Interdiction

- ✚ **PAS POUR :**
 - ✓ les unités utilisant le *Low Crawl*.
 - ✓ les unités ennemies en mêlée, CX, leader seul avec MG.
- ✚ **Quand ?** : l'unité entre dans un hex *Open Ground* (FFMO pourrait être utilisé en tir défensif), **SANS** utiliser le *Low Crawl*, dans la LOS et à portée normale d'une unité ennemie *Good Order* capable d'appliquer au moins 1FP à l'hex cible.
- ✚ **Quoi ?** : l'unité passe un NMC.
 - ✓ **NMC raté** : *Casualty Reduction* et l'unité continue ensuite sa dérouté.
PAS d'effet sur une unité amie se trouvant dans l'hex.
 - ✓ **L'unité devient PIN** : elle s'arrête dans cet hex. Elle est éliminée ou capturée si elle est toujours adjacente à l'ennemi.
- ✚ Une seule interdiction par hex (même si plusieurs unités ennemies voient cet hex).
- ✚ Un hex *Open Ground*, dans le cadre de la dérouté, est un hex où le DRM FFMO est applicable si un DFF devait y être effectué.

La déroute - Interdicteur

- ✦ Une unité peut interdire une unité ennemie dans plusieurs hex et/ou interdire plusieurs unités ennemies pendant la même RPh.
- ✦ Une SW peut interdire jusqu'à la limite de sa portée normale : 16 hex (même si cette portée est inférieure).
- ✦ NE peuvent PAS devenir "Interdicteur" :
 - ✓ Une unité CX ou encerclée
 - ✓ Une unité utilisant un *Spotted Fire*.
 - ✓ Une unité engagée dans une mêlée.
 - ✓ Un canon/AFV qui doit changer son TCA/VCA
 - ✓ Un AFV Buttoned Up ou Stun.
 - ✓ Un leader sans SW
 - ✓ Une unité dont la FP est réduite de moitié (EXC : mortiers) (PIN, *Motion*, tireur monté, etc)
 - ✓ Une SW/canon enrayé
- ✦ Unités *Concealed* :
 - ✓ Les unités dissimulées sont ignorées pour la détermination du chemin de déroute.
 - ✓ La présence d'une unité ennemie dissimulée dans l'hex immeuble/bois le plus proche n'exempte pas l'unité amie de se dérouter vers cet hex.
 - ✓ Procédure à l'entrée dans l'hex contenant la/les unités dissimulées :
 - Une des unités non-factices devient connue. Elle est déterminée aléatoirement.
 - Elle refoule l'unité ennemie démoralisée dans le dernier hex occupé ou accepte sa reddition (A20.21).
 - L'unité démoralisée termine alors son mouvement dans cet hex et est éliminée car elle est adjacente à une unité ennemie.
 - ✓ Une unité dissimulée peut toujours interdire la déroute à l'ennemi en perdant son statut dissimulé (AVANT entrée dans l'hex) pendant que l'unité ennemie se trouve dans sa LOS.

Le jeton DM



- ✦ Qui devient DM ? :
 - ✓ Unités qui ont subi le feu et raté le MC demandé par l'IFT
 - ✓ Unités démoralisées attaquées en CC ou par WP
 - ✓ Unités démoralisées qui deviennent ADJACENTES à une unité ennemie *Good Order* même si cette unité NE termine PAS son mouvement ADJACENTE à l'unité démoralisée.
 - ✓ Unité démoralisée qui subit un tir. Ce tir (tenant compte d'une possibilité de *Cowering*) doit être en mesure d'amener, au Min, un résultat NMC.
 - ✓ Unité démoralisée qui commence sa RPh en *Open Ground* dans la LOS et à portée normale d'une unité ennemie
 - ✓ TOUTES les unités démoralisées se trouvant dans un hex atteint par un tir de sniper réussi.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ L'unité DM doit effectuer une déroute
 - ✓ DRM +4 au test de ralliement
- ✦ Tir de canon qui rend une unité démoralisée DM :
 - ✓ Un coup but (*Hit*)
 - ✓ FFE non-Smoke est résolu dans l'hex
- ✦ Enlèvement : à la fin de la RPh.

Le ralliement

- ✦ Quand ? : en simultané pendant la RPh. Attaquant débute.
- ✦ Condition : présence d'un leader ami *Good Order* (EXC : Leader d'AFV (D3.4) et les passagers [D6.651]).
- ✦ Procédure :
 - ✓ obtenir un DR ≤ moral imprimé sur le jeton.
 - ✓ DRM : +4 si l'unité est DM.
 - + DRM leadership
 - 1 unité dans un bois/bâtiment/*Pillbox*/tranchée
 - ✓ Si DR = 12 (sans DRM) ⇒ *Casualty Reduction*
- ✦ Auto-ralliement (*Self-Rally*) :
 - ✓ Qui ? : unité dont le taux de moral imprimé sur la face démoralisée est entourée d'un carré.

- ✓ **DRM :** +1 (pour *Self-Rally*)
DRM leadership **PAS** applicable aux leaders
- ✓ **Exception :** l'**ATTAQUANT** peut tenter le *Self-Rally* d'un seul autre MMC qui n'en a normalement pas la possibilité.
Cette tentative s'effectue **AVANT** toute autre tentative de ralliement.
- ✓ Le self-Rally **NE** peut **PAS** être tenté dans une localisation contenant un leader *Good Order*.
- ✓ Une seule tentative de ralliement par tour et par unité.
- ✓ Il peut y avoir Promotion sur le terrain (A18.11)
- ✚ **PAS** de pénalité pour une tentative de ralliement ratée (**SAUF** DR = 12).

Le combat rapproché (CC)

CC

- ✚ **Quand ? :** Pendant CcPh (**EXC :** unités non-armées (A20.54), tir de réaction (D7.2), OVR d'infanterie (A4.152), Charge Héro Banzai [G1.423])
 - ✚ **Qui ? :** unités adverses se trouvant dans la même localisation (y compris des caractéristiques de terrain dans l'hex (trous d'obus p.e.).
 - ✚ **PAS** - d'application de TEM ou DRM *Hindrance* ou PBF/TPBF en CC
 - d'utilisation d'armes d'appui
 - LLTC/LLMC suite à une perte de leader
 - ✚ CC est simultané **SAUF** embuscade et CC contre AFV/véhicules.
 - ✚ **Résolution :**
 - ✓ Comparer les FP des unités en présence afin de déterminer un ratio attaquant-défenseur que l'on va arrondir **vers la gauche** au ratio le plus proche sur la *Close Combat Table* (CCT)
- | | | | |
|-------------------|--------|-------|-------|
| Exemples : | 12 - 4 | donne | 3 - 1 |
| | 7 - 4 | | 3 - 2 |
| | 11 - 2 | | 4 - 1 |
| | 4 - 15 | | 1 - 4 |
| | 4 - 5 | | 1 - 2 |
- ✓ Effectuer ensuite un DR par attaque (on commence par l'attaquant)
 - ✓ **Résultats :**
 - DR < K#** ⇒ unités éliminées
 - DR = K#** ⇒ *Partial Kill* (une ou plusieurs unités subissent un *Casualty Reduction* avec détermination aléatoire).
 - DR > K#** ⇒ **PAS** d'effet
 - ✓ On utilise les chiffres noirs de la CCT. Les chiffres rouges sont utilisés dans le cadre du CC à mains nues (J2.31)
 - ✚ **Mécanismes :**
 - ✓ L'attaquant spécifie l'ordre des attaques CC dans les différentes localisations concernées.
 - ✓ Toutes les attaques dans une localisation doivent être résolues avant de passer à une autre localisation
 - ✓ Au sein d'une localisation, chaque camp annonce les attaques CC qui devront être effectuées (Attaquant en premier) **AVANT** d'en commencer la résolution.
 - ✓ L'attaquant effectue ensuite **TOUTES** ses attaques dans l'hex. C'est ensuite le tour du défenseur (même avec les unités qui auraient été éliminées auparavant).
 - ✓ Les unités peuvent attaquer/défendre sous toutes les combinaisons possibles (**EXC :** SMC) à condition que chaque unité n'attaque ou est attaqué qu'une seule fois (**EXC :** OVR d'infanterie (A4.152) et CC contre/par AFV).
 - ✓ Toutes les unités dans une localisation **NE** sont **PAS** obligées d'attaquer ou de se défendre.
 - ✓ **Armes d'appui appartenant à une unité éliminée :**
 - Si DR **AVEC** dé coloré = 1 : l'arme est également éliminée.
 - Si DR **AVEC** dé coloré ≠ 1 :
 - ❖ Un dr subséquent pour chaque canon/SW possédée par l'unité éliminée
 - ❖ Si dr ≤ chiffre noir de la CCT pour l'attaque effectuée, l'arme est éliminée.
 - ❖ Si dr > chiffre noir CCT, l'arme reste
 - Les armes des unités détruites ou capturées restent dans l'hex jusqu'à ce qu'elles soient récupérées.
 - ✓ **SMC :**
 - **FP :** 1
 - Peut attaquer seul mais doit alors se défendre seul
 - Plusieurs SMC peuvent se combiner avec un MMC ou entre eux pour mener leur attaque (**EXC :** contre les véhicules).
 - S'il combine sa FP avec un MMC, il doit le faire avec celui sur lequel il est posé.

- Le joueur peut réarranger sa pile afin de coupler les SMC avec un MMC. Il doit le faire **AVANT** que les CC dans cette localisation soient déclarés.
- Un SMC se défend avec le groupe auquel il était rattaché pour l'attaque.
- **EXC** : un SMC connu **NE** peut **PAS** se combiner avec une unité dissimulée à moins que celle-ci ne renonce à son statut (ou vice-versa).
- **On ne peut distinguer une attaque CC faite uniquement par des SMC SAUF SI :**
 - ❖ Le(s) SMC attaque(nt) **SANS** le MMC
 - ❖ Le(s) SMC tente(nt) de se retirer du CC **SANS** le MMC
 - ❖ Le(s) SMC tente(nt) de rester dans l'hex **SANS** le MMC.
 - ❖ Autrement, la plus petite unité qui peut être engagée en CC est un MMC (éventuellement empilé avec un ou plusieurs SMC)
- Voir emploi particulier des leaders
- ✚ **Les unités démoralisées :**
 - ✓ Une unité démoralisée dans la même localisation qu'une unité ennemie peut être attaquée en CC.
 - ✓ L'unité **NE** peut **QUE** se défendre avec son niveau de FP non-démoralisé.
 - ✓ Une unité démoralisée en mêlée **NE** peut **PAS** se déroter pendant sa RtPh. Elle doit tenter le repli à moins qu'elle ne soit *Disrupted* ou qu'elle ne garde des prisonniers.
 - ✓ Une unité qui **NE** garde **PAS** des prisonniers et qui **N'est PAS** en mesure de se retirer du CC est éliminée.
 - ✓ Si elle réussit le retrait de mêlée, elle peut se rendre dans toute localisation accessible non-occupée par l'ennemi. Une fois dans cette localisation, elle suit les règles normales de dérouté.
- ✚ **Furtivité (Stealth) :**
 - ✓ **Qui ?** : ANZAC, Gurkhas, Finlandais, Héros, Commandos, Partisans **OU** unités désignées par une SSR comme étant particulièrement aptes au CC
 - ✓ **EXC** : **SAUF** si ces unités sont désignées comme *Lax*.
 - ✓ **Quoi ?** : drm -1 à leur dr
 - d'embuscade.
 - développement de dissimulation (A12.122)
 - recherche (A12.152)
 - recherche de pertes (A12.154)
- ✚ **Lax :**
 - ✓ **Qui ?** : unités inexpérimentées ou celles désignées par une SSR afin de représenter leur impréparation au CC.
 - ✓ **Quoi ?** : drm +1 à leur dr
 - d'embuscade.
 - développement de dissimulation (A12.122)
 - recherche (A12.152)
 - recherche de pertes (A12.154)
- ✚ **Dissimulation :**
 - ✓ **Conséquences** : FP de l'unité attaquant une unité "?" est réduite de moitié
 - ✓ L'unité dissimulée doit révéler sa puissance **AVANT** la déclaration des attaques CC dans la localisation.
 - ✓ Les unités factices (jetons ?) sont retirées du jeu puisqu'elles ne peuvent annoncer une FP.
 - ✓ **Perte du statut "?" :**
 - Si l'unité effectue/dirige un CC (**EXC** : embuscade réussie)
 - Si l'unité subit une *Casualty Reduction*.
 - ✓ **Unités HIP** : placées sur la carte sous un jeton "?" au début de toute CCPh pendant laquelle elle est dans la même localisation qu'une unité ennemie.

Le combat rapproché – La mêlée



- ✚ **Quand ?** : si, à la fin du CC initial, des unités des deux camps restent dans la localisation (**EXC** : cyclistes et skieurs).
- ✚ **Conséquences :**
 - ✓ Les unités **NE** peuvent **PAS** quitter l'hex
 - ✓ **PAS** d'autres activités que
 - attaque/défense en CC
 - tentative de retrait du CC
 - ✓ Placement d'un jeton MELEE.
 - ✓ Les unités **N'entrent PAS** en ligne de compte pour l'interdiction.
- ✚ **EXC** : **unités dissimulées** qui gardent leur statut pendant le CC
 - ✓ **NE** peuvent **PAS** retenir ou être retenues en mêlée.
 - ✓ Peuvent utiliser leur FP au cours de la phase de tir suivante avec TPBF.
 - ✓ Peuvent quitter l'hex au cours de leur phase de mouvement suivante

- ✓ Une unité dissimulée peut refuser d'attaquer en CC afin de sauvegarder son statut. Cependant, dès qu'elle perd ce statut, elle est automatiquement retenue en mêlée.
- ✚ D'autres unités peuvent rejoindre cette localisation dans les phases ultérieures. Elles sont alors automatiquement incluses dans le CC.
- ✚ **Tirs effectués sur la localisation** : **OUI** mais affectent **TOUTES** les unités dans cette localisation.
- EXC** : un sniper attaque un hex de mêlée **SANS** atteindre les unités amies

Le combat rapproché – Le retrait de mêlée

- ✚ **Qui ?** : unité engagée dans une mêlée **ET PAS** PIN.
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Annoncer l'intention (attaquant en premier) **AVANT** déclaration des attaques CC dans la localisation
 - ✓ L'unité qui se replie **NE** peut **PAS** engager un CC pendant cette phase.
 - ✓ **SMC** :
 - **Si seul** : attaqué **SEUL** avec une valeur de défense de 1.
 - **Si accompagné d'une MMC** : il se défend avec elle.
 - ✓ Les unités qui se replient sont attaquées en CC avec celles qui restent dans l'hex. Les DRM s'appliquent uniquement aux unités qui se replient.
 - ✓ Si l'unité après CC **N'est PAS** réduite/capturée/ éliminée, elle se replie. Si elle était "?", elle peut conserver ce statut **SI** l'hex de retraite **N'est PAS** un *Open Ground*.
 - ✓ **Transport** : PP ≤ IPC de l'unité
 - ✓ Le repli s'effectue dans un hex adjacent que l'unité serait en mesure d'atteindre en conditions normales APh (avec placement CX si nécessaire).
- ✚ **Interdit pour** : *Berserk* et unités *Disrupted*.
- ✚ **DRM applicables** :
 - ✓ DRM -2 pour les attaques faites contre les unités qui se retirent pendant cette phase.
 - ✓ DRM +1 pour chaque unité **AMIE** dans la mêlée et qui **NE** se retire **PAS**
- ✚ **Conditions sur l'hex de repli** :
 - ✓ **PAS** occupé par une unité ennemie connue
 - ✓ Si occupé par une pile "?" (pas *Dummy*) : l'unité est automatiquement éliminée et une unité ennemie perd (détermination aléatoire) sa dissimulation.
- ✚ **Résultats particuliers sur DR CC original** :
 - ✓ **DEUX** :
 - **Quand ?** : obtenu par l'unité lors de son attaque
 - **Qui ?** : unité infanterie/cavalerie
 - **Condition** : l'unité **N'a PAS** été capturée/éliminée/PIN
 - **Quoi ?** : possibilité de retraite immédiate pendant la même CCPh **SANS** être attaqué **MEME SI** les défenseurs **NE** sont **PAS** éliminés. Voir aussi Promotions sur le terrain.
 - ✓ **DOUZE** :
 - **Quand ?** : obtenu par l'unité adverse lors de son attaque.
 - **Qui ?** : unité infanterie /cavalerie
 - **Conditions** : unité **PAS** éliminée suite à ce 12.
 - **Quoi ?** : possibilité de retraite immédiate pendant la même CCPh
 - ✓ **Dans ces deux cas**, l'unité qui se retire de la mêlée/CC le fait **SANS** attendre le résultat de sa propre attaque (si elle **N'a PAS** encore attaqué).

Le CC séquentiel : l'évasion

- ✚ Si un des joueurs désire effectuer un retrait de CC, cette action prend le pas sur un CC séquentiel.
- ✚ **Tentative de fuite des prisonniers**:
- ✚ Les prisonniers qui essayent d'éliminer leurs gardiens effectuent leur attaque en premier.
- ✚ **Conditions** :
 - le gardien est démoralisé
 - les prisonniers passent un NTC
- SAUF** si une mêlée existe dans l'hex
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Les prisonniers éliminent leurs gardiens
 - ✓ Les prisonniers attaquent ensuite les éventuelles autres unités ennemies dans l'hex
 - ✓ Les prisonniers ont également d'attaquer les gardiens **ET** les autres unités dans la même attaque
 - ✓ Les prisonniers effectuent **TOUTES** leurs attaques **AVANT** qu'une unité ennemie ne puisse les attaquer en retour.

- ✓ Si une mêlée apparaît, les prisonniers peuvent tenter de se retirer du CC dans une CCPh ultérieure.
- ✦ Fuite réussie SI : - si aucune autre unité ennemie (autre que des prisonniers) ne se trouve dans l'hex OU
- les prisonniers ont réussi à se retirer de l'hex de mêlée.

Le CC séquentiel - L'embuscade (Ambush)

- ✦ Si un des joueurs désire effectuer un retrait de CC, cette action prend le pas sur un CC séquentiel.
- ✦ Le camp qui obtient l'embuscade résout ses attaques en premier jusqu'au développement d'une mêlée.
- ✦ Quand ? : - CC dans un hex bois/immeuble OU
- CC avec/contre une unité dissimulée OU
- si une unité cachée est placée sur la carte
- ✦ Procédure :
 - ✓ Chaque camp effectue un dr.
 - ✓ Le camp qui obtient un dr < 3 à celui de son opposant réussit l'embuscade et attaque en premier.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ L'ATTAQUANT reçoit un DRM -1 pour son attaque et un DRM +1 aux attaques effectuées contre lui (et ce jusqu'à la mêlée).
 - ✓ L'ATTAQUANT peut garder son statut "?" SAUF si l'attaque N'élimine/capture PAS la cible.
 - ✓ Le camp qui subit l'embuscade perd son statut "?".
- ✦ DRM d'application au dr embuscade :

+2	Cavalerie, véhicule ou dans un bunker
+2	Sur un jeton berge
+1	Sur un jeton Panji
+1	AFV BU ou <i>Stun</i> (chaque)
+1	CX, Lax, démoralisé, PIN ou Berserk (chaque)
+1	ATTAQUANT en Jungle, Bambou, Kunai
-1	Furtif
-2	Dissimulé
+x	DRM Leadership du meilleur leader <i>Good Order</i> SAUF si isolé ou si une unité est Berserk.

- ✦ Retrait d'embuscade :
 - ✓ Qui ? : Si unité PAS Berserk/PIN/ *Disrupted*
 - ✓ Procédure :
 - L'unité qualifiée pour l'embuscade la décline AVANT résolution et se retire dans un hex adjacent OU
 - L'unité qualifiée quitte l'hex de CC après résolution de son attaque et des attaques contre elle et AVANT que la mêlée se produise.

Le CC séquentiel - Le CC infanterie vs AFV

- ✦ Quand ? : Même si le véhicule est abandonné et même si (occupé), il n'a pas attaqué pendant la MPh.
- ✦ Si des véhicules adverses se trouvent dans la même localisation, c'est l'ATTAQUANT qui effectue la première attaque et on alterne ensuite les opportunités d'attaque au sein de la même localisation.
- ✦ Qui ? : infanterie et cavalerie
- ✦ Procédure :
 - ✓ Réussir un PAATC (SAUF SMC, fanatiques et Berserk). Si échoué ⇒ PIN
Unités inexpérimentées : 1TC ald NTC
 - ✓ Les unités entrent une par une dans l'hex de CC DES QUE le PAATC est réussi
 - ✓ Effectuer un DR CC en tenant compte du CCV (*Close Combat Value*) de l'unité. Si 12 : *Casualty Reduction*.
 - ✓ Résultats :
 - $DR \leq \frac{1}{2} CCV \Rightarrow$ AFV KIA ET en feu
 - $\frac{1}{2} CCV < DR < CCV \Rightarrow$ AFV KIA
 - $DR = CCV \Rightarrow$ véhicule immobilisé
 - $DR > CCV \Rightarrow$ PAS de résultat
 - ✓ PAS plus de DEUX unités en attaque combinée. Dans ce cas, une des deux DOIT être un SMC.
- ✦ CCV : - Squad : 5
 - Equipage : 4
 - HS : 3
 - SMC : 2
- ✦ Modifié par : +1 Génie de combat
 - 1 unité inexpérimentée
 - +1 SMC se combine avec l'unité principale qui attaque

- ✦ **UNE** seule attaque **NE** peut **PAS** affecter le véhicule et de l'infanterie dans la localisation. Seul le PRC est affecté par le résultat KIA du véhicule (il est également KIA).
- ✦ **Si plusieurs unités ans le même hex** : on peut d'abord attaquer l'infanterie d'accompagnement puis le véhicule.
- ✦ **PRC** : automatiquement éliminé si l'AFV est éliminé.
- Riders** : peuvent être attaqués en CC infanterie contre infanterie avec DRM -1 pour l'attaque contre eux et DRM +1 lors de leur attaque
- ✦ **Unlikely Kill** :
 - ✓ **Quand ?** : Sur un CC DR = 2
 - ✓ **Conséquence** : lancer un troisième dé
 - ✓ **Résultats 3^e dé** :
 - 1 ⇒ épave en flammes
 - 2 ⇒ AFV éliminé
 - 3 ⇒ AFV immobilisé
 - ≥ 4 ⇒ PAS de résultat
 - ✓ **EXC** : si le DR original de 2 avait un résultat pour l'AFV ce résultat s'applique quel que soit le résultat du 3^e dé.
- ✦ **DRM applicables** :
 - ✓ -3 : Contre Véhicule non blindés
 - ✓ -2 : véhicule OT ou semi blindé
 - ✓ -1 : véhicule **SANS** MG opérée par l'équipage inhérent (Incl MA ≤ 15 mm et véhicules *Stun*, *Schock* ou MG AA lors de BU). Les BMG ne peuvent être utilisées en CC mais si elles sont le MA, elles empêchent l'utilisation du DRM.
 - ✓ -1 : AFV immobile
 - ✓ -1 : véhicule CT CE
 - ✓ +1 : par HS/Crew ennemi non PIN/Broken dans l'hex de CC **SAUF** si BU en half-track
 - ✓ +2 : par section ennemie non PIN/Broken dans l'hex de CC **SAUF** si BU en half-track
 - ✓ +2 : véhicule *Motion*/non arrêté
 - ✓ DRM leadership s'applique si le leader attaque avec une autre unité.
- ✦ **PAS** d'application des facteurs de blindage en CC.
- ✦ **Capture de véhicule en CC** :
 - ✓ **Condition** : **UNIQUEMENT** si véhicule abandonné
 - ✓ **Comment ?** :
 - **SOIT** automatiquement si aucune unité amie n'occupe la même localisation que l'AFV
 - **SOIT** après élimination des unités ennemies dans l'hex ou capture de passagers de l'AFV
 - DRM applicables** :
 - 2 pour l'attaque contre les passagers
 - +2 pour la défense des passagers
 - +1 pour tentative de capture

Le CC séquentiel – Le CC AFV vs infanterie

- ✦ **Quand ?** : si l'AFV survit au CC initié par l'infanterie
- ✦ **Quoi ?** : il utilise ses
 - AAMG (si CE)
 - CMG (**SAUF** si elle ne peut tirer que dans le VCA)
 - FP IFE du MA ≤ 15 mm
 - RMG
 - Riders
 - Passagers half-tracks (si CE)
 - Armes de défense rapprochée (**JAMAIS** combinées avec les autres possibilités)
- La BMG **NE** peut **PAS** être utilisée (sa présence empêche cependant l'application du DRM pour véhicule ne disposant pas de MG utilisable)
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Combiner une ou plusieurs armes
 - ✓ Comparer les valeurs avec celle du CCV utilisé. La puissance **N'est JAMAIS** augmentée suite à quelle condition que ce soit.
 - Si véhicule *Motion*/contre unités dissimulées/par unités PIN** : FP réduite de moitié.
 - ✓ Le CCV du défenseur **NE** peut **PAS** être réduit en-dessous de 1. Toute condition qui donnerait un tel résultat sera utilisée comme un DRM
 - ✓ Passer sur la CCT en utilisant les chiffres **NOIRS**.
 - ✓ **PAS**
 - d'application de ROF multiple
 - tir intensif
 - en CC
 - ✓ Cette procédure s'applique pour les véhicules non blindés également.

Le CC séquentiel – Le CC AFV vs infanterie – Les armes de défense rapprochée

- ✦ **Qui ?** : certains AFV allemands **APRES** Juin 44. Ils sont marqués sN sur l'arrière du jeton.
- ✦ **Quoi ?** : attaque HE si l'AFV est BU
- ✦ **Quand ?** : **APRES** attaque CC par l'infanterie
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ **DR de placement** : DR ≤ au sN #/# (en 44/en 45)
 - ✓ Passe sur IFT avec 16 FP (attaque **TOUTES** les unités d'infanterie (amies/ennemies) dans l'hex.
 - ✓ **PAS** d'application de TEM/Smoke/LOS Hindrance

Le CC séquentiel – Retrait du véhicule lors du CC

- ✦ Un véhicule **N'est JAMAIS** retenu en mêlée. S'il est *Motion*, il peut quitter l'hex pendant la MPh suivante. Ceci d'applique également à la cavalerie, aux cyclistes, skieurs, passagers/Riders de véhicules mobiles qui survivent à leur CC initial. Ils peuvent **SOIT** quitter l'hex **SOIT** démonter de manière à poursuivre le CC. S'ils démontent, leur "véhicule" est soumis à une possible capture.
- ✦ Un véhicule immobile ou qui décide de rester dans un hex contenant des unités ennemies **NE** peut tirer **QUE** sur ces unités en utilisant le cas E TH.
- ✦ Si le véhicule reste dans l'hex, c'est lui qui retient les unités d'infanterie ennemie en mêlée. Cette dernière s'arrête dès qu'il quitte l'hex.

Street Fighting

- ✦ **Quand ?** : véhicule dans une rue avec un bâtiment de chaque côté.
- ✦ **Qui ?** : applicable à l'infanterie qui passe en CC depuis un des bâtiments
- ✦ **Quoi ?** : DRM +1/-1 d'embuscade pour *Street Fighting*
- ✦ **Procédure** : l'unité bouge sur l'AFV, effectue son attaque puis rejoint son hex de départ. Les mines éventuelles fonctionnent après le départ de l'infanterie.
- ✦ L'AFV peut également être tout d'abord attaqué en CC *Reaction Fire* en tant que DFF. Les règles de *Street Fighting* s'appliquent. Dans tous les cas, le PAATC est d'application.
- ✦ Si l'unité est PIN/démoralisée sur au-dessus des barbelés, elle **NE** rejoint **PAS** son hex d'origine.

La dissimulation (Concealment) - Généralités



- ✦ **Quoi ?** : unités dissimulées sous un jeton "?"
- ✦ **Quand ?** :
 - début de scénario
 - à l'issue du la CCPh (**ATTAQUANT** uniquement)
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ Une ou plusieurs unités sous un jeton "?" **NE** constitue **PAS** une pile d'unité(s) connue(s)
 - ✓ Possibilité de créer des piles de "Dummies" (si ? fourni dans l'OB du scénario)
 - ✓ Attaque de ces unités s'effectue en *Area Fire* (**EXC** : OBA et *Ordnance*, FP résiduelle, *Sniper* et champs de mines) cumulatif avec d'autres causes d'*Area Fire* possibles.
 - ✓ Le joueur adverse **N'a PAS** la possibilité de consulter la pile
 - ✓ L'adversaire peut effectuer des contrôles de LOS **SANS** pour autant être obligé de tirer
 - **Unité "?" en CC** :
 - ❖ est attaquée à puissance réduite de moitié. (même si une seule dans la pile)
 - ❖ L'unité doit révéler temporairement sa puissance **AVANT** résolution du CC.
 - ❖ *Dummies* sont retirés immédiatement
 - ❖ Une unité HIP dans un hex CC, est placée automatiquement sous un jeton "?" dans cette localisation.
 - ❖ L'unité "?" perd son statut si elle effectue/dirige une attaque CC (**EXC** : *Ambush* réussie).
- ✦ **Placement** :
 - ✓ **En début de scénario** : hors de la vue de l'adversaire et sur des unités *Good Order*.
- ✦ Les piles *Concealed* doivent se trouver en *Concealment Terrain* (donnés en **ROUGE** sur la *terrain Chart*)
- ✦ **Dummies** :
 - ✓ Créés **UNIQUEMENT** en début de scénario ou lors de l'arrivée de renforts disposant de jetons "?"

- ✓ Peuvent être déplacés comme s'ils représentaient des unités réelles, avec respect des taux de mouvement (avec leader, CX, ...)

La dissimulation – Gain de Concealment

- ✚ Effectuer le contrôle sur la *Concealment Table* (EXC : nuit). Il faut donc déterminer :
 - ✓ L'unité est-elle dans la LOS ou non d'une unité terrestre ennemie non-démoralisée ?
 - ✓ A quelle distance de cette unité ?
 - ✓ L'unité amie occupée-t-elle un *Concealment Terrain* ?
 - ✓ Entrer dans la table avec ces données et déterminer le triangle (et donc les cas, concernés)
- ✚ La *Concealment Table* prime sur le RB.
- ✚ dr de gain de "2" :
 - ✓ DEUX cas possibles :
 - Unité infanterie qui ne sert pas un canon - DANS les 16 hex d'une unité ennemie terrestre non-démoralisée ET
 - PAS en *Concealment Terrain* ET
 - HORS de la LOS de toute unité terrestre ennemie non-démoralisée connue
 - (cas K de la *Concealment Table*)
 - Unité - AU-DELA de 16 hex des unités terrestres ennemies non-démoralisées ET
 - DANS la LOS de minimum une d'entre elles ET
 - EN en *Concealment Terrain*.
 - ✓ Procédure :
 - Obtenir dr final ≤ 5
 - Les unités composant une pile passent ce dr séparément
 - DRM cumulatifs :

+X	US# de l'unité ou de son canon/cheval possédé
+Z	DRM de leadership du meilleur leader dans la localisation
+1	Lax
-Y	DRM TEM et Hindrance de l'hex occupé [TEM côté d'hex/avantage de hauteur NA]
-1	Stealthy
-2	Japonais

La dissimulation – Perte de Concealment

- ✚ La perte de "2" en cours de tour de joueur s'effectue selon les mêmes principes que ceux du expliqués pour le gain de "2"
- ✚ AUTOMATIQUE :
 - ✓ L'unité (quelle que soit la distance d'une unité ennemie) : - se démoralise OU
 - est blessée/réduite OU
 - subi une attaque de Sniper OU
 - devient Berserk/Overstacked.
 - ✓ L'unité (DANS les 16 hex d'une unité terrestre ennemie Good Order) :
 - N'utilise PAS l' *Assault Movement* OU
 - (EXC : derrière le bocage ou entre des tranchées connectées)
 - Bouge/avance/se replie dans un hex *Open Ground* OU
 - dirige/effectue un tir ou est désignée pour un *Opportunity Fire* OU
 - attaque en CC (EXC : Ambush qui détruit/capture l'unité adverse) OU
 - une unité Inf/Cav ennemie tente d'entrer dans l'hex pendant la MPh/RtPh
- ainsi que toute autre activité effectuée dans la LOS d'une telle unité (LLTC/LLMC, tentative de retranchement/incendier, déploiement/et retour à normale, Check Sniper/PF/MOL/ATMM, rallier une unité démoralisée, tentative de Clearance, changement CA, application d'un leadership à toute activité autre que PAATC, placement de grenades Smoke)
- ✓ Actions N'entraînant PAS la perte du "2" : utilisation de radio ou de téléphone, passer un PAATC, NTC de placement de DC, lâcher une SW/canon ou tenter la réparation, Spotting, application du DRM de leadership à une autre unité "2" qui passe un PAATC (EXC : OVR).
- ✚ Un *Assault Movement* en non *Open Ground* NE fait PAS perdre le "2". Idem pour une unité "2" qui devient ainsi ADJACENTE à une unité ennemie.

- ✦ Si une unité effectue une action qui devrait lui faire perdre son "?", cette dernière doit temporairement lui montrer sa FP (pour lui prouver qu'elle n'est pas un *Dummy*). L'ennemi reprend son statut "?" immédiatement après.
- ✦ Présence d'un TEM ou DRM défensif bénéfique le long de la LOS vers une unité "?" N'empêche PAS la perte du statut "?"
- ✦ Une unité qui perd son "?" dans une localisation n'entraîne pas la perte du statut "?" des autres unités dans la localisation.

La dissimulation – Détection

- ✦ **Quand ?** : tentative de pénétration d'une unité ennemie dans un hex occupé par une unité *Concealed*.
- EXC** : *Bypass, Human Wave*
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ L'unité ennemie tente de pénétrer dans l'hex. Cette unité est non-*Berserk* ou Cav qui ne charge pas
 - ✓ Le DEFENSEUR révèle **IMMEDIATEMENT** au moins une unité *Concealed* dans cet hex.
 - ✓ L'ATTAQUANT est alors forcé de retourner dans le dernier hex occupé (même si barbelés) où il termine sa MPH **SAUF** s'il devient *Berserk*.
 - EXC** : unités autorisées à pénétrer les localisations occupées par l'ennemi pendant leur MPH.
 - ✓ L'unité ATTAQUANTE subit alors les éventuels DFF/SFF/FPF.
 - ✓ Si l'unité qui tentait de pénétrer était démoralisée, elle est alors éliminée ou capturée pour *Failure to Rout*.
 - ✓ Effectuer une *Random Selection* pour déterminer quelle unité de la pile DEFENSEUR perd son *Concealment*. Si des unités HIP se trouvaient également dans l'hex, elles sont placées sous un jeton "?" **AVANT** d'effectuer la *Random Selection*.
 - ✓ **Si L'ATTAQUANT est Concealed** :
 - DEFENSEUR force l'ATTAQUANT à révéler temporairement **UNE** unité dans la pile. Si la pile attaquante est une *Dummy*, elle est retirée du jeu.
 - Perte immédiate de *Concealment*
 - ✓ **Si le DEFENSEUR est une pile Dummies** :
 - Pile retirée du jeu
 - L'ATTAQUANT entre dans la localisation
 - ✓ **Si la seule unité révélée du DEFENSEUR est un SMC isolé** :
 - L'ATTAQUANT **PEUT** tenter un *Overrun* d'infanterie (si possible).
 - Le DEFENSEUR est alors forcé de révéler une autre unité non-*Dummy* dans l'hex (s'il y en a).
- ✦ **Tirs défensifs** :
 - ✓ Les MP dépensés pour entrer dans l'hex contenant l'unité "?", le sont dans l'hex précédent.
 - ✓ Si l'hex contient une FP résiduelle, l'unité qui y retourne subit **A NOUVEAU** le tir de la FP. Idem pour champs de mines et FFE OBA.
 - ✓ **Barbelés** : l'unité est placée **SOUS** le jeton *Wire* lors de son retour dans l'hex.
 - ✓ **Localisation Depression** : l'unité est placée **DANS** la localisation et **PAS** en statut *Crest*.
 - ✓ **Entrenchment/Shellhole** :
 - **DFF** : **PAS** d'application des TEM
 - **SFF/FPF** : application des TEM
 - ✓ **PAS** de tirs défensifs **DANS** l'hex que l'unité a tenté de pénétrer.
 - ✓ **Snap Shot** : **OUI** mais lors du retour dans l'hex.
- ✦ **Bypass** :
 - ✓ Une unité ennemie en *Bypass* dans l'hex contenant des unités "?" **NE** cause **PAS** la perte du statut *Concealed*.
 - ✓ Si l'unité ennemie en *Bypass* est, quelle qu'en soit la cause, forcée de terminer son mouvement dans cet hex, toute unité "?" **PERD** alors son statut.
 - Le DEFENSEUR peut alors utiliser le TPBF contre l'unité ennemie (**EXC** : unités PIN).
 - FFNAM et FFMO s'appliquent **SAUF** si le *Bypass* s'effectue dans un autre terrain que l'*Open Ground* (Ex : I9-H8 en 2I9).
 - Si l'unité **N'est PAS** en mesure d'entrer dans la localisation contenant les unités "?" (immeubles fortifiés p.e.), elle est retournée à son avant-dernier hex.
 - En AFPh, l'unité pourra attaquer en TPBF et *Area Fire*.
 - Les survivants **NE** seront considérés en mêlée **QU'** à l'issue de la CCPh. L'hex est marqué d'un jeton CC.
 - ✓ Un AFV utilisant le VBM peut être attaqué en *Reaction Fire*.

La dissimulation – Searching

- ✦ **Quoi ?** : révéler des unités "?" ou des champs de mines dans des hex accessibles par lui (y compris le sien)
- ✦ **Qui ?** : MMC Inf/Cav *Good Order* (ou pile qui en contient au moins un)
- ✦ **Quand ?** : à la fin du mouvement de l'unité
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Dépenser 1MF supplémentaire
 - ✓ Effectuer un dr *Search*.
 - ✓ L'unité est alors placée sous un jeton TI pour le reste de ce tour de joueur (quel que soit le résultat).
 - ✓ dr = nombre d'hex accessibles (autre que son propre hex) que l'unité/*stack* **NE** peut **PAS** fouiller, au choix de l'ATTAQUANT.
- ✦ **DRM applicables** :

-1	Par unité <i>Stealthy</i> qui effectue le <i>Search</i>
-1	Par HS équivalent > la première HS qui fouille
+x	DRM leadership du meilleur leader dans la localisation
+1	Par unité <i>Lax</i> ou <i>CX</i> qui fouille (cumulatifs)
+2	vs Japonais (EXC : uniquement vs décombre/immeuble)
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ Tous les hex fouillés révèlent automatiquement leur contenu (y compris toutes les localisations au-dessus du niveau du sol).
 - ✓ Les champs de mines sont révélés **MAIS PAS** leur puissance et leur type.
 - ✓ Les immeubles fortifiés sont révélés.
 - ✓ Les unités ennemies *Concealed* perdent leur statut.
 - ✓ Les unités HIP sont placées sur la carte sous un jeton "?".
- ✦ **Conditions** : les unités qui effectuent le *Search* **NE** sont **NI** - PIN
- en *Assault Movement*.
- ✦ **Pertes lors du *Search/Mopping Up*** :
 - ✓ **Conditions** :
 - la localisation fouillée contient : - Une unité armée *Good Order*
 - un champ de mine
 - une FP résiduelle
 - une *Blast Area* FFE OBA
 - **OU** le DEFENSEUR a la capacité de poser des *Booby Traps*.
 - ✓ **Procédure** :
 - DEFENSEUR effectue un *Casualty* dr par *Search* dr effectué.
 - dr ≤ 1 cause une *Casualty Reduction* de l'unité qui effectue le *Searching/Mopping Up*
 - ✓ **Le *Casualty* dr** : - **N'**implique **PAS** une perte de "?".
- est effectué en plus des tirs défensifs éventuels.
 - ✓ **DRM applicables** : basés sur le statut *Concealed* au moment du dr.

-1	Par unité DEFENDERESSE <i>Stealthy Concealed</i>
-1	Par équivalent HS > une HS <i>Concealed</i> DEFENDERESSE
+x	DRM Leadership du meilleur leader DEFENSEUR <i>Concealed</i> si pas isolé
+1	Par unité DEFENDERESSE <i>Lax</i>

La dissimulation – Les jetons 5/8"

- ✦ Les règles ci-dessus s'appliquent également à
 - véhicules et leur PRC
 - Cavalerie et chevaux
 - Vélos et motos
 - canons non-*Emplaced*.
- SAUF** que le "?" est perdu immédiatement (et quelle que soit la portée) lorsque l'unité
 - ✓ est dans la LOS d'une unité terrestre ennemie *Good Order* **ET**
 - ✓ **PAS** en *Concealment Terrain* (Cas H de la *Concealment Table*). **OU SI**
 - ✓ L'unité bouge (ou devient *Motion*)
 - dans les 16 hex **ET**
 - dans la LOS d'une unité ennemie *Good Order*
- même si en *Concealment Terrain*.
- ✦ Le joueur recevant des jetons 1/2 " dans son OB peut choisir de remplacer tout ou partie par des jetons "?" 5/8".
- ✦ **Routes *Orchard*** :
 - ✓ Véhicule sur une telle route est considéré en *Concealment Terrain* au début du scénario pour placement d'un jeton "?".
 - ✓ Ensuite, il est considéré sur la route si une LOS peut être tracée le long de cette route

✦ Perte du Concealment :

- ✓ Si dans la LOS (portée sans importance) d'une unité terrestre ennemie *Good Order* **ET**
- ✓ Touché par une attaque sur THT **OU**
- ✓ Résultat Min PTC appliqué à son PRC vulnérable **OU**
- ✓ Résultat sur la ligne ★ pour OBA quelle que soit la vulnérabilité du PRC **OU**
- ✓ Résultat d'attaque mines AT donnant au minimum une immobilisation.

✦ DRM de taille du véhicule/canon :

- ✓ Révélé uniquement à l'issue du DR TH.
- ✓ **UNIQUEMENT** s'il fait la différence entre un raté et un *Hit* et vice-versa.
- ✓ Si un DRM de taille réduite rend un *Hit* raté, le véhicule/canon ne perd pas son "?".

✦ Placement de *Smoke* (sD, sP, etc) :

Seul un placement réussi fait perdre le "?". Une tentative ratée **NE** fait **PAS** perdre le statut "?".

✦ Si le statut "?" est perdu par un véhicule/canon/cheval/moto, les passagers/ *Crew* perdent également leur statut "?".

✦ Le statut BU, TCA et VCA d'un véhicule *Concealed* est noté secrètement et révélé lors de la perte du statut "?".

Mouvement de véhicule à travers un Concealment

✦ Un véhicule peut toujours entrer dans un hex contenant des unités *Concealed*.

✦ *Overrun* :

- ✓ **Quand ?** : véhicule non-démoralisé entre dans la localisation contenant une unité **SANS** utiliser le *Bypass* ou une route forestière.
- ✓ **Quoi ?** : Personnel (**SAUF** ceux exempts de PAATC) **SOIT** - est révélé automatiquement
- passe un PAATC (ou 1PAATC).

Le véhicule effectue ensuite (s'il en a la possibilité) un *Overrun*.

✓ **PAATC** :

- Utilisation du niveau de moral le moins élevé de ceux existant dans la localisation
- Application du meilleur DRM leadership
- *Dummies* : passent le PAATC avec niveau 7.
- **PAATC réussi** :
 - ❖ Les unités "?" sont attaquées par l'*Overrun* en *Area Fire*
 - ❖ Si pas d'*Overrun*, l'AFV peut être attaqué y compris en *Reaction Fire*.
- **PAATC raté** :
 - ❖ Unité sont révélées et PIN
 - ❖ *Dummies* sont retirés du jeu

✦ *Bypass* :

- ✓ Un véhicule qui entre dans un hex contenant une unité "?" en utilisant le *Bypass* :
 - Ne peut tenter l'*Overrun* de cette unité
 - Ne peut être averti de la présence d'une unité HIP.
- ✓ Les unités "?" ne sont révélées suite à la présence du véhicule que :
 - **SOIT** volontairement
 - **SOIT** à la fin de la MPh **SI** le véhicule/ses *Riders*/Passagers terminent leur mouvement dans cette localisation
- ✓ Le véhicule en *Bypass* **N'a** **AUCUN** effet sur une unité *Concealed* se trouvant dans un hex adjacent.

Mopping Up

✦ **Quoi ?** : Fouille d'immeuble multi-hex ou multi-niveaux (une *Rowhouse* doit être fouillée hex par hex)

✦ **Qui ?** : MMC d'infanterie armée et *Good Order* non-PIN

✦ **Condition** :

- ✓ L'immeuble **NE** contient **PAS** d'unité ennemie non-*Concealed* non-démoralisée.
- ✓ Une seule tentative de *Mopping Up* par immeuble et par tour de joueur.
- ✓ Peut être tenté même si un escalier n'existe pas dans l'hex.
- ✓ Des décombres ou un hex immeuble *Blaze* n'est pas considéré comme une partie de l'immeuble dans le cadre d'un *Mopping Up*.
- ✓ **PAS** autorisé **SI** *No Quarter*/Massacre est utilisé par un des adversaires.

✦ **Quand ?** : PFPh

✦ **Procédure** :

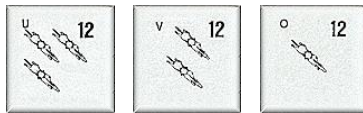
- ✓ L'unité déclare sa tentative et devient TI
- ✓ L'unité se trouve à Min **DEUX** hex de toute localisation niveau du sol de cet immeuble qu'elle ou une autre unité amie contrôle.

- ✓ Deux unités peuvent effectuer le *Mopping Up* du même immeuble à condition de respecter la condition ci-dessus.
- ✓ **Enlèvement du jeton TI** : à la fin de la CPh du joueur.

✦ Conséquences :

- ✓ Toute unité HIP dans l'immeuble est placée sur la carte sous un jeton "?". Possibilité de *Casualty* dr.
- ✓ Tous les *Dummies* sont enlevés
- ✓ Les unités *Concealed* le restent.
- ✓ Si aucune unité *Concealed* ne reste dans l'immeuble, il est considéré comme sécurisé et toutes les localisations sont contrôlées
- ✓ Toutes les unités ennemies démoralisées se trouvant dans l'immeuble se rendent immédiatement une unité se trouvant dans l'immeuble au choix de l'ATTAQUANT.
- ✓ Toutes les localisations immeubles fortifiées sont révélées.

La cavalerie - Généralités



✦ Qui ? : unité d'infanterie placée sur un jeton cheval

✦ Empilement :

- ✓ Même limites que celles pour l'infanterie
- ✓ **PAS** de limite au nombre de jetons chevaux **NON** montés dans le même hex.

✦ Capacité de transport :

- ✓ **Jetons avec trois chevaux** : - UN équivalent *Squad* **ET**
- SMC illimité
- ✓ **Jeton avec deux chevaux** : - UN équivalent HS **ET**
- ≤ 4 SMC
- ✓ **Jeton avec un cheval** : UN SMC
- ✓ Une unité peut monter un jeton prévu pour une unité de taille supérieure
Le jeton cheval **SOIT** - se déploie en deux jetons à deux chevaux (si HS) **SOIT**
- crée un jeton à un cheval (si SMC)
- EXC** : on **NE** crée **PAS** de jeton cheval si le SMC monte sur un cheval **DEJA** monté par un MMC
- ✓ Un jeton cheval peut être créé pendant la MPh **SI** le SMC qui accompagne **NE** termine **PAS** le mouvement dans le même hex que le MMC.

✦ IPC :

- ✓ Idem infanterie
- ✓ La cavalerie **NE** peut **PAS** - démonter de SW (mais transporter des SW dm de préférence)
- posséder un canon
- récupérer une SW/canon
- ✓ **PAS** de bonus IPC **SI** un leader accompagne le MMC
- ✓ Le transfert d'armes entre MMC est autorisé.

✦ Mouvement :

- ✓ **PAS** de bonus de mouvement suite à la présence d'un leader
- ✓ **Minimum Move** : **AUTORISE** comme pour l'infanterie
EXC : l'unité et le cheval deviennent CX.
- ✓ **Monter/descendre de cheval** :
 - **Coût** : 1MF
 - **Perte de $\frac{1}{4}$ de l'allocation de mouvement**
 - ❖ **Infanterie** : perte de 1MF pour chaque quart de l'allocation de mouvement du cheval passé à cheval
 - ❖ **Cheval** : perte de $\frac{1}{4}$ allocation de mouvement pour chaque MF dépensé par l'infanterie
 - **PAS** en APh
 - On peut descendre de cheval après être monté et avoir bougé dans la même MPh
 - On **NE** peut **PAS** remonter à cheval après avoir démonté après mouvement.

✦ Tableau de mouvement :

Terrain	Normal	Galop/Charge
Immeuble / Hutte	<i>Bypass</i> (peut terminer dans l'hex)	NA - PAS de <i>Bypass</i>
Décombres	NA	NA
Bois / Light Jungle	4	NA* - PAS de <i>Bypass</i> *
Jungle dense / bambou	NA	NA
Sentier dans bois/jungle	2	NA*
<i>Trailbrak</i> bois/jungle	3 (dans jungle chevaux uniquement/cavalerie NA)	NA
Broussailles / Kunai	2	2
Route (quel que soit le terrain)	1 (1MF <i>Road bonus</i>)	1 (1MF <i>Road bonus</i>)
Sentier	Réduit de moitié	Réduit de moitié
<i>Shellholes</i>	2 (DANS NA)	2 (DANS NA)
<i>Crag</i>	4	NA*
Cimetière	2	NA*
Haie / mur	1 + COT	1 + COT
Bocage / haie de cactus	Traversée NA	Traversée NA
Egout / cave	NA	NA
Marais / marécage	TOUS	NA
Rivière	2/3/4	2/3/NA
Sec/peu profonde/profonde		
Obstacle aquatique	Gué/nage = TOUS	NA
Pont à une voie	1	NA*
Colline	doublé	doublé
Descente de crête		NA charge
Changement abrupt d'élévation	+2 up / +1 down	NA
Falaise	NA	NA
Barbelés	NA	NA
Tranchées	+1MF (DANS NA)	+1MF (DANS NA)
Roadblock	Comme mur	Comme mur
Mouvement d'assaut	NA (Inclus PRC)	
Minimum Move	CX (pas PIN) cheval + cavalier	

* Le Galop peut être commencé ici

✦ Mouvement dans/à travers des hex contenant des unités ennemies :

- ✓ **AUTORISE SI TOUTES** les unités dans l'hex sont - non armées **OU**
- *Disrupted* **OU**
- *Concealed*.

- ✓ **Autre cas** : la cavalerie charge l'ennemi

✦ FPF :

- ✓ Le DEFENSEUR qui utilise le TPBF vs cavalerie : effectue un FPF (et donc *Area Fire*)
- ✓ L'infanterie qui utilise un canon : utilise les procédures de défense contre un OVR par véhicule

✦ Effets des/sur les tirs :

- ✓ **PAS** de - *Heat of Battle*.
- PTC
- LLMC/LLTC
- ✓ La cavalerie tire en *Area Fire* **SAUF** pendant - la charge
- le CC
- ✓ La cavalerie **NE** peut **PAS** utiliser - SW (**EXC** : MOL et lancement de DC)
- *Assault Fire*
- *Spraying Fire*
- SMOKE

✦ Vulnérabilité :

- ✓ **TOUJOURS** DRM -2 pour - tirs sur IFT vs cavalerie (**EXC** : champs de mines)
- TH vs cavalerie
- ✓ **DRM -2 PAS CUMULATIF** avec FFMO/FFNAM
- ✓ **Mouvement d'assaut** : **NA** pour la cavalerie **NI** pour l'infanterie qui vient de démonter.
- ✓ **TEM** :
 - **mur/haie** : **NON AUTORISE** pour la cavalerie
 - *Shellholes/Entrench* et mouvement hasardeux : **NA** pour cavalerie **ET** chevaux

✦ Tirs contre la cavalerie :

- ✓ **Sur IFT** : utilisation de la ligne ★ tant contre les chevaux que contre les *Riders*.
- ✓ **TEM PAS applicables aux chevaux** : - DRM -2 de cavalerie
- FFMO/FFNAM
- ✓ **Procédure** :
 - **DR FINAL < ★ véhicule Kil/#** ⇒ élimination d'un nombre de jetons chevaux égal au KIA# le plus élevé de cette colonne
 - **DR FINAL = ★ véhicule Kil/#** ⇒ **UN** jeton cheval subit une *Casualty Reduction* (**EXC** : *Random Selection* donne une égalité)
 - La *Random Selection* inclut les chevaux qui se seraient éventuellement emballés.
 - **Cheval éliminé** ⇒ *Riders* font *Bail Out* **APRES** résolution de tout MC/réductions causées par cette attaque.
 - **Jeton cheval de niveau Squad est réduit** :
 - ❖ *Random Selection* pour déterminer quel HS cheval transportait chaque SMC, *Rider*, SW.
 - ❖ **SI la Squad transportée N'est PAS affectée par le tir** :
 - *Random Selection* pour déterminer quelle HS monte le cheval éliminé.
 - La HS sélectionnée effectue un *Bail Out*.

✦ Moral :

- ✓ Les chevaux **N'ont PAS** de taux de moral inhérent
- ✓ **SI infanterie qui monte rate son MC** :
 - **Infanterie Bail Out** ⇒
 - ❖ Dépense **TOUS** ses MF restant dans l'hex
 - ❖ soumise à FFNAM
 - ❖ passe un NMC
 - ❖ SW sont éliminées
 - le cheval qui la transportait est enlevé du jeu (il s'échappe du champ de bataille après s'être emballé).
 - **EXC** : si une unité transportée **NE** se démoralise **PAS**, le jeton cheval est transformé en un jeton approprié à la taille de l'unité qui reste à cheval.

La cavalerie – Le galop

- ✦ **Utilisé par la cavalerie pour** : - augmenter la capacité de mouvement
- charger
- ✦ **Nombre de MF** :
 - ✓ **SI déclaré au début de la MPh** : +8 (20)
 - ✓ **SI déclaré pendant la MPh** : +4 (16)
- ✦ **Conséquence** : placement d'un jeton CX sur le cheval concerné
- ✦ **Déclaration de galop INTERDITE SI l'unité est** - dans un - marais
- rivière profonde
- obstacle aquatique guéable
- déjà CX (cheval ou infanterie)
- ✦ La cavalerie **NE** peut **PAS** utiliser le *Bypass* **NI** passer dans certains types de terrain (voir tableau ci-dessus) lorsqu'elle galope.

La cavalerie – La charge

- ✦ **Conditions pour charger une localisation contenant une unité ennemie connue** :
 - ✓ Déclarer la charge alors que l'unité est dans la LOS **ET**
 - ✓ être à une distance ≥ 3 hex de la cible **ET**
 - ✓ être au galop (ou déclarer le galop) lorsqu'on déclare la charge **ET**
 - ✓ être en mesure de galoper jusqu'à la cible **ET**
 - ✓ dépenser 3MF (pour l'attaque) simultanément au coût d'entrée dans l'hex cible
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Charger l'ennemi
 - ✓ L'ennemi effectue tous les DFF/SFF/FPF
 - ✓ **SI** la cavalerie survit, elle attaque ensuite en - TPBF/MOL
 - **PAS** réduit en *Area Fire* pour *Mounted Fire*
 - **PAS** pénalisé par le statut CX du cheval
- ✦ **Les unités chargent séparément SAUF SI elles** - se déplacent empilées
- effectuent une *Cavalry Wave*
auquel cas elles attaquent simultanément.

- ✦ **APRES** résolution de la charge, l'unité **PEUT**
 - rester montée dans l'hex qu'elle occupe **OU**
 - démonter dans l'hex **OU**
 - bouger vers un autre hex (si applicable) **OU**
 - déclarer une nouvelle charge (si applicable).
- ✓ **SI** l'unité reste dans un hex occupé par l'ennemi :
 - N'est **PAS** encore considérée en mêlée
 - peut attaquer et être attaquée en CC
 - est marquée d'un jeton CC
- ✦ Une unité qui a chargé en MPh :
 - ✓ **NE** peut **PAS** tirer (et autre) dans l'AFPh suivante **MEME SI** elle a démonté
 - ✓ est marquée d'un jeton *Prep Fire* à l'issue de la MPh pour rappeler ce statut
- ✦ **Cavalry Wave** :
 - ✓ La cavalerie suit les règles de la *Human Wave* (voir Par sur les unités Russes ci-dessous) **SAUF SI** statué autrement
 - ✓ **TOUTES** les nationalités peuvent effectuer une *Cavalry Wave*.
 - ✓ **Conditions** :
 - Au moins UN équivalent *Squad* de cavalerie dans chaque hex de la chaîne (et donc au moins 1 MMC par hex)
 - Au moins UN leader dans la chaîne
 - **AUCUNE** unité de la chaîne **NE** peut se trouver **A MOINS** de 3 hex d'une unité ennemie
 - Au moins UNE unité doit se trouver **DANS LES** 16 MF et avoir une LOS vers une unité ennemie
 - **TOUTES** les unités doivent **IMMEDIATEMENT** passer au galop.
 - ✓ **Moral de la cavalerie** : **PAS** augmenté pendant la charge.
 - ✓ Au moins une unité de la chaîne doit attaquer une unité ennemie pendant cette MPh.
 - ✓ Toutes les unités de la chaîne ne sont pas obligées de terminer leur MPh en entrant dans un hex occupé par l'ennemi.
 - ✓ **PAS** de combinaison de *Human Wave* et de *Cavalry Wave*.

La cavalerie – Les chevaux

- ✦ **NE** sont **JAMAIS** considérés comme des unités ennemies.
- ✦ **Capture** : comme les SW via récupération.
- ✦ **NE** doivent **PAS** être récupérés par le camp qui les possédait en dernier.
- ✦ **Transport des chevaux par véhicule** : **NA** (**EXC** : *Landing Crafts*)
- ✦ **PAS** de mouvement des chevaux en
 - R+Ph
 - APh
 - *Assault Movement*
- ✦ Les chevaux démontés **DOIVENT** être accompagnés par de l'infanterie/cavalerie pour pouvoir se déplacer (**EXC** : *Landing Crafts*).
 - ✓ Au coût de l'infanterie (et **SANS** pénalité pour l'infanterie) **OU**
 - ✓ Au coût de la cavalerie **ET**
 - ✓ En respectant les localisations interdites aux chevaux **SAUF** via *Bypass*.
- ✦ Chaque unité peut "détenir" jusqu'à **TROIS** jetons chevaux équivalents à sa taille.
- ✦ **Elimination par leurs possesseurs** : même procédure que celle appliquée aux SW.
- ✦ Un cheval **NE** peut **PAS** transporter de SW (**EXC** : *Animal Pack*)
- ✦ **Statut CX du cheval** : N'affecte **PAS** le *Rider* si ce dernier N'est **PAS** CX. Donc, **PAS** de DRM -1 pour les tirs et pas de DRM -1 pour l'Ambush

Les Snipers



- ✦ **Placement du Sniper** :
 - ✓ **Avant le début du jeu** :
 - chaque joueur (le DEFENSEUR en premier) place un pion de *Sniper* dans un hex inoccupé dans les six hex d'au moins six hex occupés par l'ennemi (en incluant les ?). S'il n'y a pas moyen, on passe à un rayon de 5 hex et ainsi de suite.
 - ✓ **Pendant le jeu** :
 - Après dr 1 ou 2, le joueur déclare une tentative de remplacement du sniper
 - Effectuer un DR

- **SI DR = SAN**, le *Sniper* peut être déplacé selon les mêmes critères que ci-dessus.
- ✚ **SAN (Sniper Activation Number) :**
 - ✓ Un joueur peut subir une attaque de *Sniper* quand il fait un DR original de MC, TH, TC, de retranchement ou d'IFT égal au SAN de son adversaire durant les PFPh, MPh, DFPh et AFPh.
 - ✓ Le SAN sera toujours compris entre 7 et 2. Si le SAN est réduit à moins de 2, le jeton *Sniper* est retiré du jeu et le camp concerné **NE** dispose **PLUS** de *Sniper* pour le reste du scénario.
- ✚ L'attaque du *Sniper* se produit immédiatement après avoir résolu tous les effets du DR qui l'a activé.
- ✚ **Procédure :**
 - ✓ **Effectuer un dr.** Si dr = 1 ou 2, le *Sniper* est activé.
 - ✓ **Si activé**, effectuer un DR de localisation de l'attaque. Le dé coloré donne la direction d'erreur et le dé blanc donne le nombre d'hex d'erreur dans la direction concernée.
 - ✓ **SI cible possible dans l'hex :**
 - déplacer le *Sniper* sur cet hex.
 - Si plusieurs localisations sont possibles : le *Sniper* choisit la localisation.
 - **AVANT Random Selection**, le *Sniper* peut choisir d'attaquer dans cette localisation (si présent)
 - ❖ Le *Sniper* ennemi **OU**
 - ❖ Un *Crew* inhérent vulnérable **OU**
 - ❖ Un véhicule non-blindé
 - L'unité attaquée est ensuite déterminée par *Random Selection* (si plusieurs unités présentes). Voir tableau des résultats ci-dessous
 - Les autres unités dans la localisation sont ensuite attaquées chacune à leur tour en effectuant un nouveau dr d'activation de *Sniper*.
 - ✓ **SI pas de cible dans l'hex :**
 - déplacer le *Sniper* vers l'hex le plus proche contenant une unité éligible qui subira alors l'attaque
 - **SI DEUX hex possibles :**
 - ❖ Choisir celui dont le TEM est le plus bas (avec 0 Max)
 - ❖ **SI les TEM sont identiques :** le sniper choisit sa cible
- ✚ **Unités Concealed :**
 - ✓ Si la localisation cible contient à la des fois des unités connues et des unités "?", on considère la pile "?" comme **UNE** cible (quel que soit le nombre d'unités ainsi "?") dans le cadre de la *Random Selection*.
 - ✓ Si la pile "?" est désignée pour être attaquée (par *Random* ou parce qu'elle est la seule dans la localisation),
 - le DEFENSEUR annoncer le nombre d'unités éligibles contenues dans la pile
 - **SI AUCUNE unité éligible :** élimination automatique
 - **SI une seule unité**, elle subit l'attaque
 - **SI plusieurs unités :** effectuer une nouvelle *Random Selection*.
- ✚ **Cibles non-permises :**
 - AFV sans PRC vulnérable
 - Unités en localisation sous-terrain
 - unité dans une localisation intérieure d'un immeuble
 - Prisonniers
 - unités HIP
 - unités amies HIP ou aériennes
 - véhicule non-blindé sans PRC (au choix du tireur)
- ✚ **Résolution du tir :**
 - ✓ **dr 1 :**
 - **Elimine :** SMC, Dummies, *Sniper*
 - **Démoralise :** MMC, *Crew* inhérent des véhicules non blindés ou des AFV partiellement blindés
 - **Stun & Recall :** Crew CE
 - **Réduit :** MMC qui ne peut se démoraliser
 - **Immobilise :** véhicule non-blindé
 - **Unités démoralisées :** DM
 - ✓ **dr 2 :**
 - **Elimine :** Dummies
 - **Blesse :** SMC
 - **Stun :** Crew CE
 - **PIN :** MMC non immunisés, *Crew* inhérent des véhicules non blindés ou des AFV partiellement blindés, *Sniper*.
 - **Unités démoralisées :** DM
 - ✓ **Tir contre *Sniper* :**
 - Un *Sniper* **NE** peut être attaqué **QUE** par un *Sniper Check* **OU** s'il est sélectionné comme une cible d'une activation de *Sniper*.
 - Le jeton *Sniper* est considéré comme se trouvant dans toutes les localisations d'un hex.
 - **Sniper PIN :**

- ❖ Jeton retourné
- ❖ **PAS** d'autre attaque ou de repositionnement pendant ce tour de joueur.
- ✓ **Sniper Check :**
 - **Quand ? : APRES** résolution d'une attaque *Sniper*
 - **Qui ? :** toute unité
 - Inf/Cav armée *Good Order*
 - non PIN, non TI
 - **DANS** la localisation qui a subi le tir
 - qui **N'a PAS** encore tiré/bougé pendant ce tour de joueur
 - **Quoi ? :** tentative d'éliminer le *Sniper*.
 - **Procédure :**
 - ❖ Effectuer un *Sniper Check* DR
 - ❖ DR final ≤ 2 : élimination du *Sniper*
 - ❖ DR = 3 : *Sniper* PIN
 - ❖ Toute unité éligible dans la localisation devient PIN et doivent effectuer un DR combiné afin d'optimiser le DR
 - ❖ **DRM applicables :**
 - +x DRM leadership qui dirige toute unité autre que lui-même
 - 1 Par héro participant
 - 1 Par *Crew*/HS équivalent participant
 - ❖ **SI *Sniper* éliminé :** le SAN est diminué d'une unité pour le restant du scénario. Ceci peut être cumulé jusqu'à descendre à 1 auquel cas, le *Sniper* de ce camp est totalement éliminé pour la durée restante du scénario.
- ✓ **Tir *Sniper* sur mêlée :** le tir **N'**affecte **QUE** les unités ennemies.
- ✓ **Tir *Sniper* contre véhicule non blindé :**
 - Le véhicule et son PRC **NE** peuvent **PAS** être attaqués par le même dr *Sniper*.
 - Le tir *Sniper* **NE** peut **QU'**immobiliser le véhicule (et sur dr=1 seulement)
 - **PAS** d'autre effet sur un véhicule déjà immobilisé.

Grenades fumigènes d'infanterie



- ✚ **Placement : UNIQUEMENT** pendant la MPh amie
- ✚ **Grenades Fumigènes**
 - ✓ Placement uniquement par des unités disposant d'un exposant à leur FP inhérente
 - ✓ Placée sur un dr ≤ exposant *Smoke*. Jeton type MMC
 - ✓ **Si *Assault Engineer* par SSR :** l'exposant *Smoke* est augmenté de 2
 - ✓ **Si dr = 6 :** l'unité termine son mouvement
 - ✓ **Placement :**
 - dans le même hex : 1MF
 - dans un hex adjacent : 2MF
 - ✓ **Hindrance :** TEM +2 sur **DEUX** niveaux
 - ✓ Les jetons sont retirés à l'issue de la MPh
 - ✓ **Unité CX** ⇒ exposant *Smoke* diminué de 1
 - ✓ L'*Assault Move* **DOIT** être déclaré **AVANT** la tentative de placement de la *Smoke*
- ✚ **Grenades WP :**
 - ✓ Procédure idem à la grenade fumigène normale **SAUF :**
 - **Hindrance** TEM +1 mais sur **QUATRE** niveaux
 - Exposant *Smoke* WP est < 1 à celui de la grenade normale
 - **UNIQUEMENT** pour les US, UK à partir de 44 ou les Jap Elite
 - L'unité se trouvant dans la localisation cible (**SAUF** les AFV CT BU) passe un NMC avec DRM terrain appliqués négativement.
Un NMC réussi/raté avec un 6 au dé coloré ⇒ WP Critical Hit. Les TEM deviennent alors **POSITIFS** pour le MC.
 - Unités HIP et "?" perdent leur statut
 - ✓ Le WP peut déclencher un incendie dans l'hex cible **SI**
 - **EC** = Dry ou Very Dry
 - **Procédure :** Kindling # du terrain **PLUS** - DRM -1 pour Dry
- DRM -2 pour utilisation WP vs immeuble (si applicable)

Les prisonniers - Généralités

- ✦ Quand ? : **SOIT** pendant - RtPh **OU**
- CCPh **OU**
SOIT par *Mopping Up*.
- ✦ Valeur : Toute unité qui se rend ou est capturée **ET** qui est toujours sous la garde d'une unité ennemie à la fin d'un scénario est comptée **DOUBLE** pour les conditions de victoire.
- ✦ Unités *Berserk* : **NE** peuvent **PAS** - être capturées
- capturer d'unités ennemies

Les prisonniers - Capture

- ✦ Pendant la RtPh :
 - ✓ Qui ? : unité démoralisée qui est à la fois - **ADJACENTE** à une unité ennemie - infanterie/cavalerie
- connue
- *Good Order*
- armée
- incapable de s'éloigner d'elle **OU**
- uniquement capable de se dérouter via *Low Crawl*.
 - ✓ Quoi ? : l'unité est capturée par une unité ennemie de la pile adjacente (au choix du joueur).
 - ✓ **SI** l'unité démoralisée est aussi - *Disrupted* **OU**
- encerclée **OU**
- se rend suite à un DR *Heat of Battle*,
elle se déroute comme prisonnier **MEME SI** elle avait un chemin de déroute **N'**impliquant **PAS** - interdiction
- *Low Crawl*.
 - ✓ Procédure :
 - L'unité, **AVANT** d'être capturée, abandonne toutes ses SW
 - **SI** les unités capturées forment une pile : la pile **EN TANT QUE TELLE** doit être acceptée ou rejetée par l'ennemi qui capture.
 - Les unités capturées **NE** sont **PAS** sujettes - au FFE
- aux attaques par champs de mines
 - Les SW **DOIVENT** être récupérées normalement par l'unité qui capture pour être possédées par cette dernière.
 - ✓ **SI** les unités qui capturent **NE** sont **PAS** en nombre suffisant : les unités ennemies en surnombre sont libérées (ou choix du joueur qui capture) comme unités non armées.
 - ✓ **SI** l'unité qui capture est - en mêlée alors l'unité **DOIT** - se dérouter (même si *Disrupt*) **OU**
- *Berserk* - être éliminée pour *Failure to Rout*
- en véhicule
 - Dans un tel cas, l'élimination **NE** déclenche **PAS** les pénalités couplées au *No Quarter*.
 - ✓ **JAMAIS** de reddition via la RtPh pour - Partisans
- Fanatiques
- Gurkhas
- Commissaires
- SS face aux Russes
- Japonais
- unités qui font face au *No quarter*.
 - Ces unités utilisent alors **SOIT** - le *Low Crawl* pour éviter la capture.
- l'interdiction
 - **SI PAS** en mesure de le faire : elles sont éliminées plutôt que capturées.
- ✦ Pendant la CCPh :
 - ✓ Qui capture ? : toute unité - non véhiculée
- non *Berserk*
 - ✓ Qui est capturé ? : toute unité **SAUF** un AFV avec équipage
 - ✓ Procédure :
 - L'attaquant désigne le CC comme une tentative de capture
 - On ajoute un DRM +1 au CC DR.
 - Résultats :
 - ❖ CC DR final < CC K# : **TOUTES** les unités défenderesses sont capturées
 - ❖ CC DR = CC K# : **UNE** unité (au choix du défenseur) est capturée.
SI la seule unité en CC est une *Squad* : l'ennemi capture une HS et l'autre reste non capturée.

- **SI la tentative de capture s'effectue contre des unités inexpérimentées** : le DRM +1 est transformé en DRM -1.
- ✓ **Combat rapproché simultané ou mêlée** :
 - **un côté est totalement éliminée/capturé** : toutes les unités qu'il avait capturées pendant cette phase sont inchangées.
 - **Les unités des DEUX côtés se capturent/s'éliminent** : **TOUTES** les unités prisonnières non armées restantes restent dans cette localisation mais sont échangées pour des unités *Green/ Conscripts*.
SI suite à cela, des unités armées des deux camps se retrouvent dans l'hex, elles sont alors immédiatement mises en mêlée.
TOUTES les SW dans une telle localisation sont considérées abandonnées.
- ✚ **Pendant le *Mopping Up*** :
 - ✓ Toutes les unités démoralisées dans un immeuble qui a subi un *Mopping Up* réussi sont **AUTOMATIQUEMENT** capturées par les unités ennemies. Voir Par *Mopping Up* pour détails.

Les prisonniers – No Quarter

- ✚ **Quand ?** : au moment de la capture en RtPh
- ✚ **Quoi ?** : l'unité qui devrait capturer élimine le défenseur au lieu de le capturer
- ✚ **Conséquences** :
 - ✓ Les unités ennemies **NE** sont **PLUS** sujettes à la capture.
 - ✓ Les unités ennemies utilisent le *Low Crawl* ou risquent l'interdiction pour éviter la reddition (**MEME SI Disrupted**).
- ✚ **Si un camp décide d'utiliser le *No Quarter***, l'autre camp est toujours à même de capturer des unités ennemies.
- ✚ Une unité rejetée à la capture **N'**entre **PAS** en ligne de compte pour la comptabilisation des pertes dans le cadre du *Battlefield Integrity*.

Les prisonniers - Massacre

- ✚ **Qui ?** :
 - SS
 - Japonais
 - Partisans
 - Russes
 - infanterie/cavalerie *Berserk*.
- ✚ **Quoi ?** : élimination de prisonniers non armé - dans la localisation
 - qui ne sont pas en train de s'évader.
- ✚ **Conditions** : **PAS** en mêlée
- ✚ **Quand ?** : pendant leur phase de tir
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Déclarer que les prisonniers sont la cible de leur tir
 - ✓ Les prisonniers sont automatiquement éliminés
 - ✓ Ceci compte comme une utilisation de SW
- ✚ **Conséquences** :
 - ✓ ELR du camp qui subit le massacre : augmenté de 1 (Maximum 6)
 - ✓ l'unité **N'**entre **PAS** en ligne de compte pour la comptabilisation des pertes dans le cadre du *Battlefield Integrity*
- ✚ **Unités *Berserk*** :
 - ✓ dans la même localisation que des prisonniers :
 - élimine les prisonniers au début de leur phase de tir.
 - Ceci est valable que le *Berserk* garde ou pas les prisonniers.
 - Le *Berserk* perd alors son statut.
 - ✓ **PAS dans la même localisation que des prisonniers** :
 - Les prisonniers **NE** sont **PAS** pris en ligne de compte pour la détermination de l'unité ennemie la plus proche.

Les prisonniers – Les gardes et les unités non armées



✚ Qui ? :

- ✓ **Garde** : personnel armé (même SMC démoralisé ou cavalerie)
- ✓ **Prisonniers** : unité capturée remplacée par un jeton unité non armée de la taille correspondante.
- ✓ **SMC prisonniers** : tenir un registre à part. Le SMC garde son niveau de moral et de leadership.

✚ Quoi ? : les prisonniers sont placés au-dessus du jeton de l'unité qui les garde.

✚ Caractéristiques des gardiens :

- ✓ **Déploiement** : **AUTOMATIQUE** à n'importe quel moment - quelle que soit la nationalité.
- **SANS** présence de leader
- ✓ **Déroute** : les gardiens **N'affectent PAS** la déroute
- ✓ **Ils peuvent obliger les prisonniers à**
 - tenter le retranchement
 - enlever les décombres
 - éteindre un incendie
 - enlever un Roadblock

Les gardiens partagent alors le TI et le mouvement hasardeux avec leurs prisonniers

- ✓ **Overstacking** : **APPLICABLE UNIQUEMENT** aux gardiens.

✓ FP des gardiens :

- **SI US# gardien < US# total des prisonniers** :
 - ❖ **NE** peut **PAS** attaquer une autre unité que ses prisonniers **SAUF** en CC
 - ❖ **NE** peut **PAS**
 - utiliser SW
 - être interdicteur
 - mettre le feu
- **En CC vs une autre unité que ses prisonniers** :
 - ❖ **Attaque** : FP réduite de moitié
 - ❖ **Défense** : FP normale

✚ Caractéristiques des unités non armées :

- ✓ **FP** : (1) **NE** peut être utilisée **QU'**en CC vs personnel
 - ✓ Une unité non armée « libérée » **NE** peut **PAS** entrer dans une localisation occupée par l'ennemi.
 - ✓ Elles perdent leur identité précédente (un *Crew* devient une HS non armée par exemple)
 - ✓ **PAS** d'applications des pénalités pour *Overstacking*.
 - ✓ **Statut Entrenched** : partagé avec leurs gardiens
 - ✓ **Riders/passagers** : **OUI SI** le véhicule dispose d'une capacité de transport suffisante pour contenir les prisonniers **ET** leurs gardiens.
 - ✓ Jetons personnel non armé = unités inexpérimentées.
 - ✓ Les prisonniers abandonnés sont également soumis à la règle du massacre.
 - ✓ Les unités non armées
 - sont soumises au PIN.
 - **NE** sont **PAS** un obstacle au mouvement
 - Peuvent **TOUJOURS** être capturées à nouveau via CC ou par une unité ennemie infanterie/cavalerie qui entre dans leur hex et engage un CC immédiat pendant la MPh.
- Si la capture est ratée, les unités sont alors en mêlée.

✚ Changement de gardien :

- ✓ **OUI UNIQUEMENT** pendant
 - RPh amies
 - APh
- ✓ Les unités **NE** sont **PAS** en mêlée
- ✓ **Transfert entre les unités gardiennes** : exécuté comme un transfert SW.
- ✓ **SI PAS de transfert** : l'unité non armée peut être abandonnée.
- ✓ Le transfert de prisonnier **N'empêche PAS** le gardien d'effectuer des activités RPh/APh.

✚ Nombre de prisonniers par unité :

- ✓ **Nombre de prisonnier par unité** : US# prisonniers = 5 x US# gardiens
- ✓ **Echange en Squad en HS/Crew et vice-versa** : **TOUJOURS** autorisé
- ✓ **SI** l'unité est incapable de garder **TOUS** les prisonniers :
 - Elle **NE** garde **QUE** le nombre maximum d'unité dont elle peut prendre la garde
 - **Autres unités non armées** : sont déplacées par leur camp comme si la localisation **NE** contenait **PAS** d'unités ennemies.

- ✦ **Mouvement :**
 - ✓ Au taux de déplacement à pied (pas le taux de cavalerie) de leurs gardiens
 - ✓ Comme une seule pile avec les gardiens
 - ✓ **Quand ?** : MPh/APh des gardiens
 - ✓ **Déroute** : **OUI MAIS UNIQUEMENT** si les gardiens déroutent eux-mêmes.
 - ✓ **Sortie de carte** :
 - Les prisonniers peuvent être conduits hors de la carte par leurs gardiens. Voir Par conditions de victoire.
 - Les gardiens **NE** comptent **PAS** comme des unités ennemies éliminées pour les conditions de victoire.
- ✦ **Effets des tirs :**
 - ✓ **Emanant d'une autre localisation** : ils affectent les gardiens **ET** les prisonniers comme s'ils étaient en mêlée
SAUF :
 - Prisonniers **NE** se démoralisent **PAS** : ils subissent une *Casualty Reduction*.
 - Prisonniers **PAS** soumis au LLTC/LLMC
 - ✓ **CC** : un CC vs les gardiens par une autre unité **N'affecte PAS** les prisonniers.
 - ✓ **SI éliminés par un tir ami** : ils comptent **TOUJOURS DOUBLE** pour les conditions de victoire.
 - ✓ **Obtention d'un K# ou d'un #KIA dans une localisation contenant des gardiens et de prisonniers** : l'unité affectée est choisie parmi **TOUTES** les unités présentes via *Random Selection*.
- ✦ **Elimination du gardien :**
 - ✓ **Si accompagné d'une autre unité amie** :
Cette unité devient la gardienne des prisonniers, quelle que soit la phase
 - ✓ **Si PAS accompagné d'une autre unité amie** :
 - L'unité non armée **N'est PLUS** prisonnière
 - L'unité non armée peut être déplacée par son camp.

Les prisonniers - Evasion

- ✦ **Quand ?** : CCPh
- ✦ **Qui ?** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** unités d'infanterie
 - ✓ **INTERDIT** pour
 - Italiens
 - Japonais
 - Axe mineurs non Finlandais (**SAUF** Hongrois en Hongrie)

SAUF S'ils sont abandonnés par leurs gardiens.
- ✦ **Comment ?** : attaque des gardiens par les unités non armées.
- ✦ **Conditions :**
 - ✓ **Une mêlée existe dans la localisation** : Les unités non armées **NE** doivent **PAS** passer de NTC et les gardiens peuvent être *Good Order*.
 - ✓ **Une mêlée N'existe PAS dans la localisation** :
 - Les gardiens **DOIVENT** être démoralisés
 - Les unités non armées passent un NTC
- ✦ **Procédure :**
 - ✓ Les unités non armées **DOIVENT**
 - Détruire leurs gardiens **AVANT** d'attaquer toute autre unité dans la localisation **OU**
 - Attaquer **TOUTES** les unités ennemies dans la localisation en une seule fois
 - ✓ **CC séquentiel** : les unités non armées effectuent **TOUTES** leurs attaques **AVANT** qu'elles ne puissent être attaquées à leur tour par les survivants.
 - ✓ **SI une mêlée se déclare** : les prisonniers peuvent tenter un retrait de mêlée **OU** une infiltration pendant une CCPh ultérieure
 - ✓ **Evasion réussie** :
 - **SI PLUS AUCUNE** unité ennemie dans la localisation **OU SI** le retrait de mêlée est réussi
 - Les prisonniers évadés **NE** comptent **PAS** dans les conditions de victoire **SAUF SI** - capturés à nouveau - éliminés
 - ✓ **SI les prisonniers sont éliminés durant leur tentative d'évasion** :
 - **PAS** de pénalité pour l'adversaire
 - **Conditions de victoire** : les unités éliminées **NE** comptent **PAS** double.
- ✦ **Réarmement des unités évadées :**
 - ✓ **SMC** : **TOUJOURS** armés
 - ✓ **TROIS possibilités**
 - **En CC** : par unité ennemie de taille équivalente éliminée/capturée en CC, une unité évadée retrouve son armement inhérent.

- **Par capture d'une unité ennemie :**
 - ❖ l'unité évadée se trouve dans le même hex qu'une unité amie
 - ❖ cette unité amie capture une unité ennemie
 - ❖ L'unité évadée reçoit alors son armement.
- **Par *Scrounging* :**
 - ❖ **Dans un hex :**
 - Armes trouvées dans un hex de type non marais/aquatique
 - Pendant la MPH pendant laquelle l'unité a dépensé **TOUS** ses MF (pas dans le même hex)
 - Obtention ensuite d'un 2 sur un DR *Scrounging* (Δ)
 - **UN SEUL DR** par hex par MPH quel que soit le nombre d'unité dans l'hex.
 - Remplacement de l'unité non armée par une unité *Green/Conscript*.
 - ❖ **Dans un véhicule :**
 - Pendant sa propre RPh
 - Un véhicule est capable de « réarmer » **UNE** unité de niveau HS
 - Si l'unité non armée est de niveau *Squad*, elle sera alors remplacée (si *Scrounge* réussi) par une HS *Green/Conscripts* et une HS non armée.
 - dr 1-3 (Δ) = *Scrounge* réussi
 - L'unité réarmée est TI pour le restant du tour de jeu et un jeton *Scrounged* est placé sur le véhicule.
- ✓ L'unité évadée qui retrouve son armement est alors remplacée par un *Squad/HS Green* ou *Conscript* de sa taille et de sa nationalité.

L'infanterie inexpérimentée – Conscripts (C)/Green (G)



- ✚ **Unités *Conscripts* (C) :**
 - ✓ **Mouvement :** 3 MF (5MF avec leader)
 - ✓ **CX accompagnée d'un leader :** 7 MF
 - ✓ **Berserk/ Human Wave :** 8 MF (inchangé)
 - ✓ **Cowering :** on se déplace de **DEUX** colonnes vers la gauche sur l'IFT (y compris pour un FG qui ne contient qu'une seule unité inexpérimentée).
 - ✓ **Utilisation de Panzerfaust :** Sur un jet TH 11 ou 12, l'unité souffre d'une *Casualty Reduction*
 - ✓ **B# SW (même inhérent) :** diminué de 1
 - ✓ **CC :**
 - automatiquement sous statut *Lax*.
 - **Capture :** DRM -1 aux unités qui tentent de capturer une unité inexpérimentée.
 - **CCV** modifié par -1
 - **PAATC :** 1TC ald NTC
- ✚ **Unités *Green* (G) :** **SI** accompagnée d'un leader non-démoralisé, elles **NE** sont **PAS** soumises aux restrictions imposées aux unités *Conscripts*.
- ✚ **Déminage :** unité subit une *Casualty Reduction* sur un DR *Clearance* ≥ 11.
- ✚ **Stealth :** **JAMAIS** pour unités inexpérimentées (**MEME SI** accompagnées d'un leader)

Human Wave

- ✚ **Qui ? :** Russes, Japonais, Chinois. Règle de base pour la charge de cavalerie
- ✚ **Quand ? :** pendant la MPH
- ✚ **Conditions :**
 - ✓ **Unités**
 - doivent
 - se trouver dans une chaîne continue de localisations ADJACENTES.
 - être en mesure de se déplacer
 - être *Good Order*
 - **NE** peuvent **PAS**
 - encore avoir commencé leur MPH
 - être des unités de Garde ou des PRC (**EXC** : Cavalerie)
 - ADJACENTES ou dans le même hex qu'une unité ennemie
 - utiliser le mouvement d'assaut
 - Effectuer un *Dash* ou un *Search*
 - Porter plus que leur IPC
 - utiliser le mouvement en colonne
- ✓ **Au moins UNE** unité de la *Human Wave* doit avoir une LOS sur l'unité ennemie à **MAX** huit hex

✦ Procédure :

- ✓ Sélectionner ≥ 1 MMC par hex dans une chaîne de Min TROIS hex contigus et ≥ 1 leader pour l'ensemble.
- ✓ L'ATTAQUANT choisit un *hex grain* ou un *alternate* qui - inclut l'unité cible
- se trouve à huit hex de l'unité cible



et le marque avec un jeton

- ✓ Les unités disposent de 8 MF (sans possibilité d'augmenter) ou 3MF (*Wounded*) et peuvent entrer dans l'hex occupé par l'ennemi.
- ✓ **Mouvement par impulsion** : toutes les unités de la HW font mouvement vers une nouvelle localisation comme une pile multi-hex. Chaque unité dépense le même nombre de MF que celle qui en a dépensé le plus pour effectuer cette impulsion.
- ✓ **Lors de chaque impulsion, les unités doivent** :
 - bouger vers une localisation *Forward* **OU**
 - bouger une localisation *Side* qui contient une unité ennemie **OU**
 - monter/descendre dans un immeuble de manière à se rapprocher du niveau du sol et/ou d'une unité ennemie dans cet hex **OU**
 - bouger **SOUS** un *Wire/Panji* (avec un dr de sortie différent pour chaque unité) **OU**
 - bouger **SUR** un jeton *Pillbox/Entrenchment* **OU**
 - bouger **SOUS** un jeton *Entrenchment* contenant une unité ennemie **OU**
 - passer **SOUS** un jeton *Entrenchment* ou en statut *Crest* si elle manque de MF pour entrer dans une nouvelle localisation **ET**
 - **A LA FIN** de l'impulsion et **AVANT** la nouvelle impulsion effectuer toute activité qui n'implique pas une dépense de MF (lâcher une SW p.e.)
Tout mouvement incluant *Entrenchment/Wire/Panji* peut être inclus dans l'entrée dans une nouvelle localisation pendant cette impulsion
- ✓ **Range** : pendant le mouvement, toute unité qui, pour l'une ou l'autre raison, augmente sa distance par rapport à la



HW *hex grain* se voit marquée d'un jeton *Range*

Elle ne peut alors plus augmenter cette distance tant qu'elle est marquée.

Le jeton est retiré dès que la distance est à nouveau réduite lors d'une impulsion ultérieure.

- ✓ **Pendant le mouvement, une unité NE peut PAS** :
 - entrer dans une localisation qui a été quittée lors d'une impulsion antérieure dans la même MPH
 - entrer dans une localisation ADJACENTE à celle décrite ci-dessus.

✦ Unités ennemies :

- ✓ Si une localisation *Forward* qui contient une unité ennemie - connue
- armée
- non *Disrupt*

l'unité HW de cette localisation **DOIT** - entrer dans l'hex contenant l'unité ennemie **OU**

- toute autre localisation qui contient **SOIT** une unité ennemie

SOIT un *Pillbox* occupé par une telle unité.

Les unités sont alors marquées d'un jeton *CC*.

- ✓ Une fois qu'un hex contenant une unité ennemie est occupé par une unité amie, les autres unités de la HW **NE** sont **PAS** obligées de converger vers cet hex.
- ✓ Si la localisation ainsi pénétrée ne contient qu'un SMC, on applique immédiatement l'OVR par infanterie, **SANS** NTC, au coût MF normal. Le SMC **NE** peut **PAS** bouger vers une autre localisation.
- ✓ Si la localisation contient des unités *Disrupt*/non armées on applique les règles *Disrupt* et de mêlée à la fin de l'impulsion.

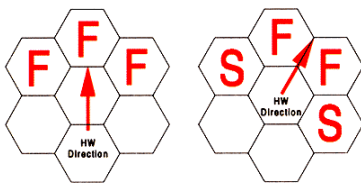
✦ Tirs défensifs :

- ✓ **A l'entrée dans un hex** : attaques FP résiduelles/OBA/Champs de mines sont résolues lorsque **TOUTES** les unités entrant dans une localisation ont **TERMINE** leur impulsion.
- ✓ **A la sortie de l'hex** : attaques FP résiduelles/OBA/Champs de mines sont résolues **DES QU'**une unité de la HW **QUITTE** la localisation, **UNITE PAR UNITE**.
- ✓ Le DEFENSEUR peut ensuite effectuer ses *First Fire* sur les localisations occupées par les unités de la HW avant que l'impulsion ne se termine.

✦ Fin de la HW :

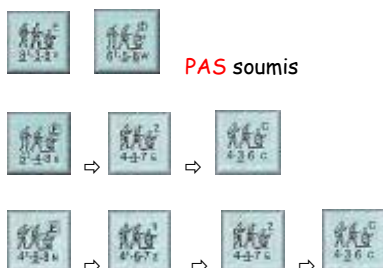
- ✓ Une unité reste membre de la HW (même si plus adjacente à une unité de la HW) jusqu'à ce qu'elle soit :
 - éliminée **OU**
 - démoralisée **OU**
 - à court de MP à l'issue d'une impulsion **OU**

- au début d'une impulsion dans une localisation (ou dans un hex contenant un *Pillbox*) contenant une unité ennemie connue armée **OU**
- une unité qui garde une unité *SMC/Disrupt/non armée*
- **La HW se termine lorsque** - il ne reste aucune unité de HW
 - aucune unité de HW n'est capable de pénétrer une nouvelle localisation
- ✓ Une unité qui a effectuée une HW peut, ensuite, utiliser l'AFPh et l'APh (si elle en est capable) **SAUF** si elle est marquée d'un jeton *CC* ou *Melee*.
- ✚ **Conséquences :**
 - ✓ Unités exemptes de - *Heat of Battle*
 - PAATC
 - résultat PIN (**EXC** : *Minimum Move, Wounded SMC* et huttes effondrées)
 - pendant qu'elles font parties de la *Human Wave*.
 - ✓ Unités perdent leur *Concealment*.
 - ✓ Pour le restant du tour de joueur, les unités de la *Human Wave*
 - ont leur moral augmenté de 1 (**EXC** : *Broken*)
 - sont *Lax*
- ✚ **Localisations *Forward* et *Side* :**
 - ✓ Dépendent de l'hex *grain* choisi :



Les Allemands

- ✚ **THT** : chiffres noirs
- ✚ **OBA** : 8B/3R
- ✚ **Les SS :**
 - ✓ **SMC et Crew** : représentés par les jetons normaux et ne voient donc pas leur niveau de moral *Broken* augmenté de 1.
 - ✓ **Assault Fire** : capacités accordées aux unités pour les scénarios en 1944-45.
 - ✓ **Si engagés contre les Russes :**
 - **PAS** de capture via la RtPh
 - **PAS** *Disrupted*
 - peuvent effectuer un massacre
 - ✓ **D# des armes/AFV** identifiés comme appartenant aux SS sont augmentés de 1
- ✚ **Combat Engineers :**
 - ✓ **Qui ?** : unités 8-3-8
 - ✓ **ELR** : 5 quel que soit l'ELR des autres unités allemandes du scénario
 - ✓ Ces unités **NE** sont **PAS** automatiquement considérées comme des *Assault Engineers* (uniquement via SSR ou DYO).
 - ✓ **Si SS** : les caractéristiques des SS sont cumulatives avec celles reprises ci-dessus.
- ✚ **Remplacements ELR :**



Les Finlandais

- ✚ **OBA** : 6B/3R
- ✚ **TH** : Chiffres **ROUGES**

- ✦ Ralliement : **TOUTES** les unités finlandaises peuvent tenter le *Self-Rally* à la RPh.
- ✦ Cowering : **NA**
- ✦ Structure du leadership : 10-1, 10-0, 9-1, 9-0, 8-0
- ✦ Stealthy : **OUI SAUF SI** *Green*.
- ✦ Déploiement : autorisé **SANS** leaders en passant un 1TC. Les *Squad* se recombinaient **SANS** présence de leader.
- ✦ Leader : **PAS** de *Field promotion*.
- ✦ *Crew* et héros : utiliser les jetons allemands.
- ✦ Scénarios se déroulant en-dehors des frontières de 1939 :
 - ✓ Spécifiés par SSR
 - ✓ Finlandais sont alors représentés par des *Squad* 5-4-8
 - ✓ Les caractéristiques de ralliement, *Lax*, *Cowering*, *Stealthy*, déploiement **NE** s'appliquent **PAS**
- ✦ *Sissi* :
 - ✓ Unités d'élites représentées par les 8-3-8
 - ✓ Entraînement particulier : ski
- ✦ *Battle Hardening* et remplacement :
 - ✓ suivre la structure de leadership nationale pour les leaders
 - ✓ *1st Line* : deviennent des fanatiques lorsqu'ils subissent un *Battle Hardening*.
- ✦ Remplacements ELR :



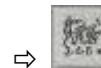
PAS soumis



⇒

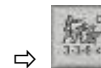
Les Italiens

- ✦ OBA : 7B/3R
- ✦ TH : Chiffres **ROUGES**
- ✦ Elite :
 - ✓ Seules *Squad* qui peuvent se déployer (**EXC** : garde de prisonniers et *Crew* temporaire)
 - ✓ **ELR** : **SI** elles le subissent, elles sont remplacées par des 3-4-6
- ✦ *1st Line* de type 3-4-7 :
 - ✓ Représentent les *Bersaglieri*.
 - ✓ **ELR** : **SI** elles le subissent, elles sont remplacées par une unité de Conscrits. Si l'unité de Conscrits ainsi formée bénéficie d'un *Battle Hardening*, elle se transforme en une *Squad* 3-4-6.
- ✦ Capture :
 - ✓ **DRM CC +1** : **PAS** d'application dans les CC impliquant des unités italiennes non élite
- ✦ Evasion : **APRES** capture, **AUCUNE** unité italienne n'essaie de s'évader.
- ✦ *Lax* : **TOUJOURS** pour les unités non élite
- ✦ **PAATC** : **TOUTES** les unités non élites passent un 1PAATC lorsqu'un PAATC est requis.
- ✦ Remplacements ELR :



⇒

⇒



⇒

Les Hongrois

- ✦ OBA : 6B/3R
- ✦ TH : Chiffres **ROUGES**
- ✦ Caractéristique : Lorsqu'ils combattent sur le sol national, les Hongrois devraient être représentés par des *Squad* élite.
- ✦ Remplacements ELR :

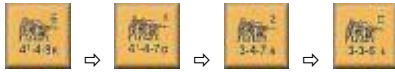


⇒

⇒

Les Japonais

- ✦ OBA : 5B/3R
- ✦ TH : Chiffres NOIRS
- ✦ Remplacements ELR :



Axe Mineurs

- ✦ OBA : 6B/3R
- ✦ TH : Chiffres ROUGES
- ✦ Pays représentés : Roumanie, Slovaquie et Bulgarie
- ✦ Remplacements ELR :



Les Russes

- ✦ THT : Chiffres rouges
- ✦ OBA : 5B/2R
- ✦ Garde :
 - ✓ Sont des unités d'élite.
 - ✓ D# : augmenté de 1 pour les armes/AFV appartenant à des unités de la Garde
- ✦ Déploiement : NA SAUF - *Casualty Reduction* (recombinaison alors possible)
 - pour garder des prisonniers
- ✦ Commissaires :
 - ✓ Quoi ? : représente un leader 9-0 ou 10-0 avec capacités spéciales
 - ✓ Caractéristiques du commissaire :
 - Première unité d'une localisation à passer le MC/TC requis par l'IFT.
 - Exempt du LLTC/LLMC
 - Cause le LLTC/LLMC aux unités dans la même localisation MEME aux leaders de niveau supérieur.
 - SI non PIN et non démoralisé : les unités infanterie/cavalerie dans la même localisation ont leur niveau de moral augmenté de 1 (EXC : commissaire et leaders de niveau 10)
 - Empêche l'application des DRM leader dans les activités liées au moral
 - Doit TOUJOURS utiliser le *Self-Rally* même si un leader est présent.
 - Ne reçoit JAMAIS le DRM d'un autre leader
 - PAS sujet à Unit Substitution.
 - ✓ En début de scénario (AVANT 10/42) : possibilité de remplacer
 - UN leader 8-0 par UN commissaire 9-0 OU
 - UN leader 8-1 par UN commissaire 10-0
 - UNIQUEMENT SI l'OB du scénario NE fournit PAS déjà plus de commissaires que de leaders.
 - ✓ Ralliement :
 - Le commissaire peut tenter de ralliement des unités dans la même localisation
 - L'unité qui se rallie
 - est immunisée contre le statut DM
 - reçoit le DRM +1 pour la présence du commissaire
 - L'unité qui rate son ralliement
 - est remplacée par une unité de qualité inférieure OU
 - si pas possible, subi une *Casualty Reduction* OU
 - est éliminée si elle est déjà un HS/Crew/SMC
 - ✓ Berserk : SI le commissaire devient *Berserk*, TOUTES les unités dans la même localisation le deviennent également (EXC : unités immunisées contre HoB).
- ✦ Remplacements ELR :





PAS de remplacement possible

Les Partisans

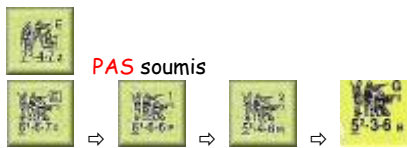


- ✦ Considérés *Stealthy* **SI** *Good Order*.
- ✦ **JAMAIS** - considérés comme - élite (même les SMC)
 - Inexpérimentés
 - *Disrupt*
- ✦ Les Partisans russes peuvent recevoir des commissaires. Sinon, les partisans **NE** sont **PAS** affectés par la nationalité qu'ils représentent.
- ✦ **Leaders** : les leaders partisans **N'**ont **AUCUN** effet sur les unités non partisans (et vice-versa)
- ✦ **ELR** : 5 **SAUF SI** spécifié autrement par une SSR et **MEME SI** les autres unités alliées ont un autre ELR dans le scénario.
- ✦ **Reddition** : les partisans **NE** se rendent **JAMAIS** par la méthode de la R+Ph.

Les Américains

- ✦ **Moral** :
 - ✓ **Unités élite** : niveau de moral *Broken* 2 plus élevé que celui *Good Order*.
 - ✓ **Autres** : niveau de moral *Broken* 2 plus élevé que celui *Good Order*.
- ✦ **2nd Line** : utilisés en général pour représenter les unités US non préparées au combat.
- ✦ **Parachutistes** :
 - ✓ **Type d'unité** : 7³-4-7
 - ✓ **ELR** : 5 **QUEL QUE SOIT** le niveau ELR des autres unités US dans le scénario.
- ✦ **OBA** :
 - ✓ 10N/3R
 - ✓ **TOUJOURS** considérés comme disposant de *Plentiful Ammo* **SAUF SI** spécifié autrement par SSR
 - ✓ **SI** le niveau de munitions spécifié par SSR est **NORMAL** : retirer une carte noire à l'OBA
- ✦ **TH** :
 - ✓ **Pré-44** : **ROUGES**
 - ✓ **Après 1944** : **NOIRS**
- ✦ **Grenades fumigènes** : les *Squad* US peuvent placer des grenades fumigènes normales ou WP à leur convenance **MAIS** le placement du WP reste soumis aux pénalités d'usage.
- ✦ **Ordnance** :
 - ✓ **Si utilisé par une autre nationalité** :
 - reçoit un (a) dans sa dénomination
 - **Chiffres TH ROUGES** : avant 1944
 - **Chiffres TH NOIRS** : à partir de 1944
- ✦ **SW construites par les US et utilisées par les Britanniques (avec jetons de couleur UK)** :
 - ✓ **Types possibles** : MMG, HMG, HMG .50, mortier 60mm M2, BAZ 44.
 - ✓ **Identification** : dénomination de la SW accompagnée d'un (a)
 - ✓ Peuvent aussi être utilisées par les Forces Françaises Libres.
 - ✓ **BAZ 44 Scrounged** :
 - **Par FFL** : représenté par un jeton UK avec (a)
 - **Par autres nationalités** : jeton BAZ 44 US normal
 - ✓ **MG Scrounged d'un AFV Lend-Lease UK** :
 - Représentée par le jeton UK(a) approprié si enlevé par unité britannique
 - **SI enlevé par une autre nationalité** : utiliser un jeton LMG britannique normal.
 - ✓ **PAS d'application de pénalité d'utilisation d'arme capturée pour** :
 - utilisation d'une MG de couleur US par des Britanniques
 - utilisation d'une MG(a) par des unités britanniques ou américaines.

✦ Remplacements ELR :



Les Britanniques (y compris Commonwealth et FFL)

✦ OBA : 8B/2R

✦ TH : Chiffres NOIRS

✦ Sont considérés comme élite :
 - Guardsmen
 - Gurkha
 - ANZAC
 - FFL et Polonais Libres
 - Canadiens

✦ Sont représentés par des 2nd Line :
 - troupes coloniales
 - troupes indiennes et birmanes pré-1944

✦ Parachutistes :

✓ Représentés par : 6²-4-8

✓ ELR : QUEL QUE SOIT le niveau ELR des autres unités britanniques dans le scénario

✦ Gurkhas :

- ✓ Peuvent utiliser le *Hand-to-hand* en CC/mêlée SI : - ≥ 1 unité Gurkha non démoralisée - participe à l'ATTAQUE
- a l'initiative du joueur UK SAUF SI - toutes les unités Gurkha ont été - Ambush l'ennemi en CC
- Ambushed ET/OU
- PIN/retrait de mêlée.
- ✓ DRM CC : -1 extra pour le HtH SAUF SI toutes les unités Gurkha participantes sont - PIN OU
- non armées

✓ Les Gurkha sont considérés comme des Commandos SAUF SI Green.

✓ Les Gurkhas :

➢ NE se rendent PAS via la RtPh

➢ NE deviennent PAS Disrupted.

✦ ANZAC : SI Good Order, ces unités sont considérées Stealthy SAUF SI Green.

✦ Covering :

✓ Elite et 1st Line : PAS soumis au Covering. (EXC : FFL)

✓ Autres : OUI

✦ Utilisation des grenades fumigènes :

✓ Pré 1944 : grenades normales UNIQUEMENT

✓ A partir de 1944 : grenades normales OU WP à l'initiative du joueur. les pénalités WP s'appliquent.

✦ Les Forces Françaises Libres :

✓ Jetons d'unités : on utilise les jetons UK

✓ Règles britanniques s'appliquent SAUF ce qui suit :

➢ Covering : TOUTES les unités FFL appliquent cette règle

➢ Assault Fire : à partir de 12/43, les unités FFL ont cette capacité

✓ Equipement avant 12/43 :

➢ Utilisation des SW aux couleurs britanniques avec (a) et (f)

➢ Utilisation de véhicules/canons aux couleurs US avec (f)

➢ PAS de pénalités d'équipement capturé pour ces armes ou véhicules.

✓ Equipement entre 12/43 et 05/45 :

➢ Utilisation des SW aux couleurs britanniques avec (a) et (f)

➢ Utilisation de véhicules/canons aux couleurs US avec (f)

➢ PAS de pénalités d'équipement capturé pour ces armes ou véhicules

➢ Moral des équipages inhérents aux véhicules : voir moral des équipages britanniques.

✓ Equipement de construction française :

➢ Jetons de couleur britannique ou US avec (f) dans la dénomination ET jetons français

➢ Utilisation :

❖ Par Vichy et FFL : PAS de pénalités pour utilisation d'armes capturées

❖ Par autres nationalités : application des pénalités d'utilisation d'armes capturées.

✚ Remplacements ELR :



PAS soumis



Les Français (y compris Vichy)

✚ OBA : 6B/2R

✚ TH :

- ✓ AFV : Chiffres ROUGES (EXC : MG MA)
- ✓ Autres : chiffres NOIRS

✚ Remplacements ELR :



Les Chinois

✚ OBA :

- ✓ Normal : 6B/3R
- ✓ Si une majorité de *Squad* 5-3-7 : 6B/2R
- ✓ Si une majorité de *Squad* 3-3-7 : 5B/3R

✚ TH : Chiffres ROUGES

✚ Remplacements ELR :



Alliés Mineurs

✚ OBA : 6B/3R

✚ TH : Chiffres ROUGES

✚ Niveau de moral : le niveau de moral démoralisé est de UN inférieur à celui du moral de l'unité *Good Order*.

EXC : Les unités grecques et yougoslaves qui font face à un OB **ENTIEREMENT** Italien voient le niveau de moral démoralisé de leur MMC **AUGMENTE** de UN.

✚ Pologne et Belgique : les *Squads* élite et *1st Line* sont généralement dotée de l' *Assault Fire* par SSR.

✚ PAATC : Les unités non élite doivent passer un 1PAATC lorsqu'un PAATC est exigé.

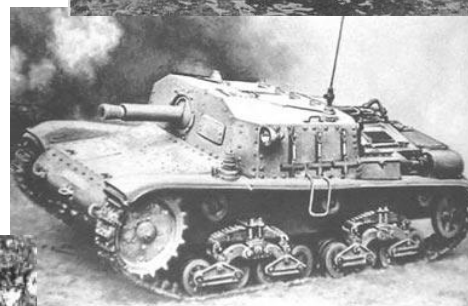
✚ Représentation après conquête des pays :

- ✓ Les pays sont alors représentés **SOIT** par des jetons britanniques **SOIT** par des jetons russes.
- ✓ Les troupes représentées suivent alors les règles propres aux Britanniques ou aux Russes.

✚ Remplacements ELR :



BLINDES ET VEHICULES



Généralités

- ✦ Types d'AFV :
 - ✓ *Armored Car* : MP imprimés sur disque blanc
 - ✓ *Half-track* : MP imprimés sur disque **ET** ovale blancs
 - ✓ *Fully Tracked* : MP imprimés sur ovale blanc
- ✦ MP imprimé en rouge : possibilité d'incident mécanique au démarrage.
- ✦ Facteurs de blindage (AF) :
 - ✓ DEUX facteurs l'un au-dessus de l'autre.
 - Supérieur : blindage **AVANT**
 - Inférieur : blindage arrière/côté
 - ✓ Blindage de tourelle :
 - AF entouré d'un carré = valeur de blindage de tourelle supérieur
 - AF entouré d'un cercle = valeur de blindage de tourelle inférieur
 - ✓ Valeurs de l'AF : 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 et 26.
- ✦ Les épaves :
 - ✓ Où ? : imprimée à l'arrière du jeton
 - ✓ SI pas de représentation d'épave : le jeton est retiré du jeu (et l'éventuel incendie également) s'il est détruit

Les types de tourelle

- ✦ Tourelles à rotation rapide (T)
 - ✓ Quand ? : AFV entouré d'un fin cercle blanc.
- ✦ Tourelles à rotation lente (ST)
 - ✓ Quand ? : AFV entouré d'un fin carré blanc
- ✦ tourelles restreintes (RST)
 - ✓ Quand ? : AFV entouré d'un épais carré blanc.
 - ✓ Procédure TH : MA en tourelle RST est considéré comme ST.
 - ✓ PAS d'utilisation MA/CMG si l'équipage est CE.
- ✦ Tourelle à un seul homme (1MT)
 - ✓ Quand ? : AFV entouré d'un épais carré blanc **SANS** les coins
 - ✓ PAS d'utilisation MA/CMG si l'équipage est CE.
 - ✓ Procédure TH : identique à ST
 - ✓ Lorsqu'il devient *Stun*, il est automatiquement en statut *Recall*. De plus, il ne peut redevenir CE pour le temps qu'il lui reste sur la carte.
- ✦ AFV **SANS** tourelle
 - ✓ Quand ? : AFV sans cercle ni carré (NT)
 - ✓ EXC : éventuelles MG AA de ces AFV
- ✦ Armement secondaire (SA) :
 - ✓ Quoi ? : armement indiqué au-dessus du MA (en plus petit) (**EX** : Char italien M11/39)
 - ✓ Doit être repris comme SA dans le listing des Veh.

Dimensions d'AFV

- ✦ Types :
 - ✓ Très grande cible : **DEUX** AF en **ROUGE**
 - ✓ Grande cible : AF avant en **ROUGE**
 - ✓ Cible moyenne : **DEUX** AF en noir
 - ✓ Petite cible : AF avant sur point blanc
 - ✓ Très petite cible : **DEUX** AF sur point blanc
- ✦ Conséquence : DRM TH varie de -2 (très petite cible) à +2 (très grande cible)

Les MG d'AFV

✚ Représentation sur le jeton : BMG/RMG /CMG /MG AA

✚ MG de Caisse (BMG) :

- ✓ Uniquement utilisable dans le VCA de l'AFV et **PAS** possible dans le cas du VBM *Freeze*.
- ✓ Si la BMG **N'**est **PAS** le MA de l'AFV, elle ne peut être utilisée si le Veh est *Hull Down* (HD)
- ✓ Si le Veh s'enlise (*Bag*), la BMG ne peut être utilisée que contre une cible se trouvant dans le même hex et **UNIQUEMENT**
 - en DFF (elle ne peut donc être utilisée en CC) **ET**
 - **SI** la cible est entrée dans l'hex via le VCA
- ✓ Portée : 8 hex
- ✓ Tir sur cible à élévation supérieure : autorisé si la distance de tir est ≥ la différence d'élévation entre la cible et le tireur (**EXC** : falaises)
- ✓ RMG :
 - MG arrière sur certains AFV
 - Représentée par un R# en exposant au FP BMG
 - Ne peut tirer que dans l'arc couvert arrière du Veh ou dans son hex
 - **PAS** d'utilisation en OVR
- ✓ Si BMG sur un disque blanc :
 - Représente une MG montée sur axe fixe.
 - DRM +1 pour les tirs sur cible en mouvement (y compris Veh en mouvement)

✚ MG Coaxiale (CMG) :

- ✓ Uniquement utilisable dans le TCA du Veh.
- ✓ Portée : 12 hex
- ✓ Utilisation contre une autre cible que celle acquise par le canon = perte de l'acquisition
- ✓ Rear Turret CMG :
 - MG arrière de tourelle présente sur certains AFV
 - Représentée par un R# en exposant au FP CMG
 - Portée : 8 hex
 - **PAS** d'utilisation - en OVR
 - dans la même phase de tir que le MA
 - Tir **UNIQUEMENT** dans l'arrière du TCA OU sur une cible dans le même hex
- ✓ Si le jeton possède l'inscription "CMG : VCA only" - **PAS** de FP CMG en CC
 - annule DRM -1 pour attaque d'AFV sans MG
- ✓ **PAS** d'application du Mandatory Fire Direction.

✚ MG AA (AAMG) :

- ✓ Utilisation :
 - hors VCA/TCA **SANS** pénalité
 - Crew **OBLIGATOIREMENT** CE
 - Par héros en position de Rider : **OUI**
- ✓ Portée : 8 hex
- ✓ **EXC** : certaines MG AA ont des restrictions et ne peuvent être utilisées que dans le TCA/VCA. Le Cas A pour changement de VCA/TCA s'applique alors à leur tir.

Tirs fumigènes par les véhicules

✚ **SOIT** - par MA (procédure TH normale et drift applicables)
- par pots fumigènes
- par grenades fumigènes

✚ Tirs obus fumigènes par le MA :

- ✓ Qui ? : tout AFV disposant de munitions **SOIT** *Smoke* **SOIT** WP (voir arrière du jeton)
- ✓ Quand ? :
 - **Smoke** : **UNIQUEMENT** en début de - PFPh (*Full*) **OU**
 - DFPh (*Dispersed*)**ET AVANT** tout autre tir
 - **WP** : **SOIT** en début de - PFPh (*Full*) **OU**
 - DFPh (*Dispersed*) **OU**
 - AFPh (*Dispersed*)**ET AVANT** tout autre tir
- ✓ On utilise l'*Area Fire* sur la THT **AVEC** application du DRM C4 pour fumigène (+2 jusqu'à 12 hex puis 0)
- ✓ Si WP : l'unité ennemie dans l'hex cible doit passer le NMC demandé par la munition employée.

✚ Pots fumigènes :

- ✓ **UN** essai par tour
- ✓ Si DR raté, on peut réessayer le tour suivant
- ✓ **Placement** : pendant la MPh (amie ou ennemie)
- ✓ Le véhicule **NE** peut **PAS** être
 - abandonné
 - Stun
 - Schock
 - Crew démoralisé
- ✓ DRM +1 si AFV BU
- ✓ Utilisation **AVANT** utilisation de toute autre arme de l'AFV. Les autres armes peuvent être utilisées ensuite
- ✓ **Coût** : 1MP si placement réussi
- ✓ Placement d'un jeton Dispersed Smoke
- ✚ **Types de lance-pots fumigènes** :
 - sD : Smoke Discharger
 - sP : Smoke Pot
 - sM : Smoke Mortar
 - sN : Nahverteidigungswaffe
- ✓ **sD** :
 - Pendant la MPh
 - DRM +1 au placement si AFV BU
 - Jeton *Dispersed Smoke* dans l'hex du véhicule
- ✓ **sP**
 - Idem sD **SAUF**
 - Equipage **DOIT** être CE
 - Uniquement sur véhicules US
- ✓ **sM**
 - Idem sD **SAUF**
 - Placement du jeton de 1 à 3 hex de l'AFV, **DANS** le TCA **ET** la LOS
 - DRM +1 si équipage BU
 - Si véhicule *Moving/Motion*, DRM +2 lors du tir
 - Application du cas A si la tourelle bouge pour le placement
 - Application d'un DRM *Hindrance* si d'application
- ✓ **sN**
 - **DEUX** possibilités d'emploi : *Smoke* (MPh) ou HE (CCPh)
 - Crew **DOIT** être BU pour l'utiliser ⇒ DRM +1 **SAUF** en CCPh
 - Placement de la *Smoke* dans l'hex du véhicule
 - **En CCPh** :
 - ❖ Utilisation **APRES** résolution de l'attaque ennemie (**SAUF** si *Ambush*)
 - ❖ dr lancement
 - ❖ Si réussi, résolution sur l'IFT avec FP 16
- ✚ **Grenades fumigènes** :
 - ✓ Placées par l'équipage de la même manière que celles de l'infanterie
 - ✓ Placées dans l'hex occupé par l'AFV
 - ✓ **Placement sur**
 - dr ≤ 2 si AFV CT CE
 - dr ≤ 1 si - Veh non blindé
 - AFV OT BU
 - ✓ Placement pendant MPh amie ou ennemie
 - ✓ **dr = 6** : le mouvement du véhicule peut continuer
- ✚ Peuvent être utilisées si **AUCUNE** autre forme de *Smoke* n'est placée par le véhicule. Les murs/haies sont considérés comme des extensions d'hex pour cette règle.
- Le contrôle s'effectue **APRES** dépense des MP prévus pour pénétrer dans l'hex. Si le *Bypass* **N'est PAS** possible, le véhicule s'arrête dans l'hex. Il peut ensuite redémarrer pour poursuivre le mouvement dans une autre direction.

Le mouvement des véhicules - Généralités

- ✚ **Principes** :
 - ✓ Mêmes règles que le mouvement d'infanterie
 - ✓ Le véhicule peut consommer tout ou partie de son allocation de mouvement. Il peut même, sous les conditions ESB, parfois la dépasser.
- ✚ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** durant la MPh
- ✚ **Conditions** :

- ✓ le véhicule **NE** peut **PAS** - avoir tiré pendant la PFPh précédente
 - être TI
- ✓ Le véhicule est *Mobile*. (**EXC** : véhicules **SANS** radio)
- ✚ Un véhicule peut, pendant son mouvement, entrer dans un hex contenant une unité ennemie ou un autre véhicule.
- ✚ Dès qu'un véhicule a bougé vers un nouvel hex/côté d'hex pendant sa MPH, tout tir effectué contre lui pendant la DFPh est qualifié pour recevoir le DRM Cas J. Il est considéré comme une cible en mouvement même s'il s'est arrêté dans l'hex ainsi pénétré.
- ✚ Un véhicule qui termine son mouvement dans un hex et qui s'arrête dans cet hex est supposé avoir consommé **TOUT** le reste de son allocation de mouvement de cet hex.
- ✚ **Démarrage :**
 - ✓ **Coût** : 1MP
 - ✓ **Quand ?** : début de la MPH pour un véhicule immobile qui veut se déplacer
 - ✓ **Où ?** : dépense s'effectue **DANS** l'hex de départ
 - ✓ **Conséquence** : le véhicule peut subir un DFF mais N'est **PAS** considéré comme une cible en mouvement
 - ✓ **Véhicule entrant sur la carte comme renfort** : **PAS** de MP de démarrage nécessaire car il est déjà *Motion*.
- ✚ **Arrêt :**
 - ✓ **Coût** : 1MP
 - ✓ **Quand ?** : - à la fin de la MPH du véhicule **OU**
 - pendant le mouvement pour permettre le tir (le véhicule put ensuite redémarrer **SI** MP disponibles)
 - ✓ **Où ?** : dans l'hex où l'arrêt s'effectue
 - ✓ **Conséquence** :
 - même après s'être arrêté dans le dernier hex pénétré, le véhicule est toujours considéré comme *Moving* pour les tirs défensifs effectués
 - pendant la DFPh suivant son mouvement **OU**
 - s'il a commencé sa MPH en étant *Motion*.
- ✚ **Epaves et véhicules :**
 - ✓ **Coût** :
 - **Normal** : COT + 1MP pour entrer dans un hex contenant un véhicule/épave (**EXC** : motos)
 - **Via route** : COT + 2MP
- ✚ **Mouvement minimum :**
 - ✓ **Quoi ?** : mouvement de **UN** hex
 - ✓ **Quand ?** : entrée dans l'hex concerné consomme plus de MP que ceux alloués au véhicule.
 - ✓ **Où ?** : en terrain autorisé pour le véhicule concerné.
 - ✓ **Comment ?** :
 - Déclarer un mouvement minimum
 - Démarrer le véhicule (si nécessaire)
 - Entrer dans le nouvel hex en dépensant **TOUS** les MP restants
 - Effectuer le DR d'enlèvement (si nécessaire)
 - **SI** toujours mobile, placer un jeton *Motion* sur le véhicule.
 - Le véhicule peut alors tirer en appliquant le Cas C⁴.
 - ✓ **Lors d'un mouvement minimum, il est **INTERDIT**** :
 - de changer de VCA
 - d'entrer sur un pont à une voie/route encaissée bloqués
 - ✓ Les règles du mouvement minimum s'appliquent à la marche arrière
 - ✓ **Si le véhicule cale au démarrage** : **PAS** de mouvement minimum possible.
- ✚ **Mouvement sur route :**
 - ✓ **Coût normal** via un côté d'hex route : $\frac{1}{2}$ MP
 - ✓ **SI** le véhicule est *Buttoned Up* : 1MP
- ✚ **Delay :**
 - ✓ **Quoi ?** : dépense de MP **SANS** bouger.
 - ✓ **Quand ?** : **NE** peut être utilisé **QUE SI** le véhicule
 - est arrêté
 - utilise le mouvement en peloton
 - ✓ **Pourquoi ?** : Pour
 - augmenter la dépense de MP dans la LOS de l'ennemi et éviter le Cas C au lieu des Cas C¹ ou C² **OU**
 - changer de TCA **OU**
 - attirer le DFF ennemi **OU**
 - utiliser une partie de ses MP pendant qu'il est stoppé **AVANT** de commencer son mouvement
- ✚ Un véhicule peut **TOUJOURS** consommer plus de MP que nécessaire pour entrer dans un hex.
- ✚ **Présence de deux véhicules ennemis dans le même hex :**

- ✓ Un véhicule ne peut **JAMAIS** - s'arrêter **OU**
 - terminer son mouvement
- DANS** un hex contenant un AFV ennemi **SAUF SI**
 - il le fait en étant hors de la LOS du véhicule ennemi (Ex : *Bypass* des deux côtés d'un immeuble) **OU**
 - il est en mesure, au moment où il entre dans l'hex,
 - ❖ d'attaquer cet AFV (sans tenir compte des possibilités TH) **ET**
 - ❖ de le détruire **OU** de le mettre *Schock* avec un DR TK original de 5 (en utilisant un type de munition **NE** requérant **PAS** un D#).
- ✓ Un véhicule qui ne peut pas entrer dans un hex contenant un véhicule ennemi **NE** peut **PAS** tenter l'ESB dans cet hex.
- ✚ **Terrain qui requiert la consommation de TOUTE l'allocation de mouvement :**
 - ✓ **Qui ?** : ceux listés comme tels dans la table des coûts de mouvement.
 - ✓ **Quoi ?** : ils autorisent la consommation de
 - MP de démarrage
 - MP de traction
 - MP d'arrêt.
 - ✓ Il **NE** s'agit donc **PAS** d'un mouvement minimum qui fait que le véhicule reste *Motion*.
 - ✓ Tout autre mouvement est **INTERDIT**, et donc notamment :
 - ESB
 - la charge

Statut Motion / Moving / Non-Stopped / Stopped

- ✚ **Motion :**
 - ✓ **Phase en cours** : MPH du tour de joueur
 - ✓ **TOUJOURS** avant/après (jamais pendant) sa propre MPH selon que l'on dépense 1MP pour s'arrêter ou démarrer.
 - ✓ Un véhicule qui termine sa MPH **SANS** dépenser 1MP pour stopper ou de Delay est marqué d'un jeton *Motion*.
 - ✓ Un véhicule peut terminer sa MPH *Motion* **SANS** dépenser toute son allocation de mouvement **S'**il **NE** lui reste **PAS** suffisamment de MP pour entrer dans l'hex suivant.
 - ✓ **PAS** de tir préparatoire autorisé **SI** *Motion*.
 - ✓ Un véhicule qui commence sa MPH en statut *Motion*, il **DOIT** dépenser au minimum 1MP (ne fut-ce que pour stopper).
 - ✓ Un véhicule *Motion* **N'**est **JAMAIS** considéré comme une *Hindrance* ou un TEM.
 - ✓ **Tir défensif effectué par un véhicule Motion (basé sur une réponse de Perry Saze) :**
 - DRM appliqués :
 - Cas B (car Cas C)
 - Cas C (demandé par C⁴)
 - Cas C⁴ - dr le plus bas du DR TH multiplié par deux (**SI** tourelle **PAS** gyrostabilisée)
 - +1 (si tourelle gyrostabilisée)
 - en plus : tous les autres cas possibles (A, J, K, L,)
- ✚ **Moving :**
 - ✓ Concerne la cible
 - ✓ Etat qui qualifie un véhicule qui
 - est entré dans un nouvel hex.
 - utilise le VBM
 - commence sa MPH en étant *Motion*
 - est *Motion*
- ✚ **Non-Stopped :**
 - ✓ Concerne le tireur
 - ✓ Indépendant de
 - la phase en cours
 - tour de joueur en cours
 - ✓ S'applique à un véhicule depuis sa dernière dépense de MP de démarrage (et qui n'a pas encore dépensé de MP d'arrêt)
- ✚ **Stopped :**
 - ✓ Dans la MPH du véhicule
 - ✓ Etat du véhicule qui est entré dans un nouvel hex et qui a dépensé 1MP d'arrêt.
- ✚ **On peut donc être à la fois :**
 - ✓ Non-Stopped, Moving et Motion
 - ✓ *Stopped* et *Moving* **SI** on
 - est entré dans un nouvel hex et stop
 - utilise le VBM et stop
 - a commencé la MPH *Motion* et stop
 - ✓ Moving et Motion
- ✚ Un AFV **NE** peut être à la fois *Motion* et *Stopped*.

- ✦ Un véhicule qui dépense des MP pour d'autres raisons (charger/décharger, sortie d'enlèvement, changement de VCA) N'est PAS considéré comme *Moving*.

Le mouvement des véhicules – Motion Attempt

- ✦ **Quand ?** : MPh ENNEMIE
- ✦ **Quoi ?** : tentative de mise en mouvement d'un véhicule immobile.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ effectuer un dr ≤ nombre MP/MF dépensé par l'unité ennemie dans la LOS du véhicule concerné pendant la MPh.
 - ✓ **Motion Attempt réussie** : le véhicule
 - est marqué d'un jeton *Motion ET*
 - peut changer son VCA/TCA librement (éventuellement DR *Bog*) ET
 - peut utiliser le *Motion Fire* (Cas C⁴) par après.
- ✦ **Conditions** :
 - **UNIQUEMENT** suite au mouvement d'une unité terrestre
 - le véhicule ennemi NE peut PAS avoir été dans la LOS amie auparavant au cours de ce tour de joueur.
 - **UNE SEULE** *Motion Attempt* par véhicule et par MPh ennemie.
 - le véhicule du DEFENSEUR NE peut PAS être marqué d'un jeton *First Fire* (ou *Final/Intensive*)
 - le véhicule DEFENSEUR doit également vérifier la fiabilité mécanique si nécessaire. S'il cale, on considère qu'il s'agit seulement d'une tentative ratée.
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ **Pour la cible Motion** :
 - le véhicule reçoit le DRM du Cas J
 - le DRM +2 s'applique également pour les attaques
 - MOL
 - DC
 - OVR
 - CC
 - mais pour **AUCUNE** autre attaque effectuée sur l'IFT
 - ✓ **Pour le tireur Motion** :
 - le véhicule et les passagers se voient appliquer le Cas C⁴ pour les tirs canons
 - les autres tirs (y compris FT/*Canister*) sont réduits de moitié (cumulatif avec d'autres).
 - EXC** : la DC jetée utilise le DRM +3
- ✦ Un contrôle de LOS peut être fait **SANS** pénalité pour l'attaquant. Si on découvre une LOS antérieure, la tentative de *Motion* est **AUTOMATIQUEMENT** ratée.
- ✦ **SI la Motion Attempt est ratée** : PAS de pénalité pour le DEFENSEUR (inclus perte de *Concealment*).
- ✦ Un véhicule *Motion* peut effectuer une *Motion Attempt* pour changer librement son VCA/TCA.

Le mouvement des véhicules – changement de VCA

- ✦ **Quoi ?** : VCA = arc couvert par l'**AVANT** du véhicule.
- ✦ **Quand peut-on changer le VCA ?** :
 - ✓ Pendant la MPh du véhicule
 - ✓ Suite à une *Motion Attempt* réussie
 - ✓ Pour tirer en dehors du CA pendant n'importe quelle phase de tir (autre que sa MPh propre)
 - ✓ A l'issue de toute phase de tir à l'issue de laquelle le véhicule est toujours en mesure de tirer avec ses armes de tourelle ou de caisse.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Le VCA doit **TOUJOURS** être clairement marqué. L'avant du véhicule est donc pointé vers un des six *hexspines* de l'hex dans lequel le véhicule se trouve.
 - ✓ **Coût de changement** :
 - Par *hexspine* : 1MP
 - Par *hexspine* dans un immeuble/bois/décombres : 2MP (**PAS SI** le véhicule est en *Bypass* d'un tel hex)
 - ✓ **Tir défensif contre un véhicule qui change son VCA** :
 - Le joueur annonce clairement ses changements de VCA au sein de l'hex.
 - Le joueur adverse doit avoir la possibilité de tirer entre deux changements de VCA dans l'hex **OU AVANT** que le véhicule ne quitte cet hex.
 - **Tir défensif effectué sur un véhicule qui change de VCA dans son hex INITIAL de la MPh** : le véhicule N'est PAS considéré comme une cible en mouvement.
- ✦ **Changement de VCA dans un hex soumis au Bog** : également soumis à ce DR d'enlèvement.

Le mouvement des véhicules – la marche arrière

- ✦ **Quoi ?** : entrée d'un véhicule dans un nouvel hex **NE** se trouvant **PAS** dans son VCA **SANS** changer ce dernier.
- ✦ **INTERDIT pour** :
 - motos
 - véhicules qui tractent un canon ou une remorque
- ✦ **Coût** :
 - ✓ véhicules chenillés : **QUATRE** fois le coût normal
 - ✓ camions : **TROIS** fois le coût normal
 - ✓ voitures blindées : **DEUX** fois le coût normal.
 - ✓ **Exceptions** : sont listées à l'arrière du jeton véhicule de la manière : "REV x#" avec # = le facteur de multiplication à appliquer.
 - ✓ **SI le mouvement/hex pénétré engendre une pénalité de coût de mouvement** : la multiplication s'effectue **APRES** application de la pénalité (Ex : coût de mouvement doublé pour VBM)
- ✦ **Où ?** :
 - ✓ la marche arrière, dans le **PREMIER** hex de ce mouvement, **N'est possible QUE** vers les deux hex formant un CA (RCA) sur le côté **ARRIERE** du véhicule **AVANT** le début de cette marche arrière
 - ✓ Le *Bypass* **N'est** donc possible **QUE** sur le côté d'hex commun à ces deux hex
- ✦ **Changement de VCA en marche arrière** : **N'est possible QU'APRES** avoir reculé d'un hex.
- ✦ **Démarrage et arrêt** :
 - ✓ Il faut **TOUJOURS** spécifier la marche arrière **SI** on désire l'utiliser
 - ✓ **SI, dans le même mouvement, on combine marche avant et marche arrière** : il faut **D'ABORD** stopper **PUIS** redémarrer dans le nouveau sens de marche (avec toutes pénalités s'y afférant).
- ✦ **Motion et mouvement minimum** :
 - ✓ Le véhicule peut terminer sa MPH en marche arrière et est alors marqué d'un jeton *Reverse Motion* (**EXC : NA SI** le véhicule **NE** peut **PAS** utiliser la marche arrière).
 - ✓ Les règles de mouvement minimum s'appliquent à la marche arrière.

Le mouvement des véhicules - le Bypass

- ✦ **But** : traverser un hex bois/immeuble **SANS** encourir un *Bog Check*
- ✦ **Coût de mouvement** : double de celui normalement prévu pour le terrain ainsi utilisé (la plupart du temps *Open Ground*). Idem pour les coûts additionnels dans cet hex (*Smoke* par exemple)
- ✦ **Condition** : l'intérieur de chaque côté d'hex traversé **DOIT** être libre d'obstacle sur la largeur d'un jeton unité. Le contrôle s'effectue **APRES** la dépense des MP prévus (dans l'hex occupé précédemment). Le véhicule s'arrête alors dans cet hex en dépensant un MP supplémentaire. Il peut ensuite redémarrer pour repartir dans une autre direction s'il est encore en mesure de le faire
- ✦ **Bypass NA** :
 - hex *Rubble*
 - à travers tout côté d'hex connecté à un *Roadblock*.
 - dans les terrains contenant un *Blaze* au niveau du sol.
 - le long d'un côté d'hex contenant déjà un véhicule/épave.
- ✦ **VCA et Target Facing** :
 - ✓ VCA plus restrictif lors du VBM
 - ✓ Placer le Veh sur le côté d'hex traversé de manière à ce qu'il enjambe le côté d'hex avec VCA sur le vertex et pointé dans la direction de mouvement.
 - ✓ **Vertex** = CAF (Covered Arc Focal Point).
 - ✓ **CAF** = point d'où et vers lequel tous les tirs du/vers l'hex sont tracés.
 - ✓ L'arc couvert se calcule alors à partir de l'hex qui fait face au CAF.



- ✓ **Target Facing** :

- On détermine le côté touché se basant sur l'hex d'où le tir est originaire et non pas sur le côté d'hex cible touché)
- Pour toucher l'arrière du véhicule, le tir doit donc provenir d'un hex situé dans le CAFP arrière.
- Tout tir provenant d'un autre hex qu'un de ceux compris dans le CAFP avant ou arrière touche donc le côté du véhicule.
- ✚ **TCA en Bypass :**
 - ✓ **Le TCA est :**
 - **SOIT** pointé vers le CAFP avant ou arrière
 - **SOIT** dirigé vers un des coins d'hex qui forme le CA de côté
 - ✓ On calcule le Cas A TH en fonction des *Target Facing* "passés" plutôt qu'en *hexspines*.
 - ✓ **DRM TH applicables :** Cas A (en fonction de la tourelle) + DRM+1 additionnel pour changement de TCA en *Bypass*.
- ✚ **Modification du VCA en Bypass :**
 - ✓ **Limité aux :** **DEUX** côtés d'hex du VCA dans le CAFP.
 - ✓ **Une fois dans l'hex de Bypass, le Veh a donc DEUX choix possibles :**
 - Sortir de l'hex **OU**
 - Continuer le *Bypass* de l'obstacle en modifiant son VCA et payant les pénalités de mouvement nécessaires.
 - **Exemple :**



Le véhicule dépense les MP désignés en rouge pour *Bypasser* l'immeuble en bois. Il lui en coûte $6\frac{1}{2}$ MP pour arriver face à K3. Noter que le *Bypass* de J2 n'est pas possible car l'immeuble est trop proche de ses limites d'hex. Un véhicule en *Bypass* **NE** peut **PAS** pénétrer dans l'obstacle ainsi contourné depuis sa position de *Bypass*. Il doit d'abord sortir de l'hex pour à nouveau y entrer ensuite.

- Un véhicule qui modifie son TCA **DOIT** aller occuper sa nouvelle (nouveau côté d'hex) position dans l'hex. S'il subit le feu avant son mouvement ou est immobilisé, il est considéré comme étant toujours dans son VCA précédent.
- ✚ **Fin de mouvement :** contrairement à l'infanterie, un véhicule peut terminer son mouvement en *Bypass*.
- ✚ **Restrictions au tir :** **PAS** de tir d'armement de caisse **HORS** du VCA.
- ✚ **PRC :**
 - ✓ Tir effectué contre un PRC qui embarque/débarque : tracé vers le CAFP du Veh
 - ✓ L'embarquement/débarquement s'effectue depuis/dans l'hex de *Bypass*.
- ✚ **LOS :**
 - ✓ La LOS depuis/vers le véhicule en *Bypass* est tracée vers/depuis le CAFP
 - ✓ L'obstacle *Bypassé* bloque la LOS si elle traverse l'obstacle **AVANT** d'atteindre le CAFP.
 - ✓ Un mur/haie **NE** bloque **JAMAIS** la LOS vers un véhicule en *Bypass* même si le Veh est de l'autre côté de l'hex. Le Veh **NE** pourra donc **JAMAIS** dénier un *Wall Advantage* à une unité ennemie dans ce cas.

Le mouvement des véhicules – Excessive Speed Breakdown (ESB)

- ✚ **Quoi ? :** tentative d'un véhicule de dépasser son allocation de mouvement.
- ✚ **Quand ? :** à n'importe quel moment de sa MPH.
- ✚ **Conditions :**
 - **UNIQUEMENT** pour les véhicules chenillés
 - **UNE** seule fois par MPH et par véhicule
 - **gain maximum de MP** = $\frac{1}{4}$ (FRD) de l'allocation de mouvement du véhicule.
- ✚ **Procédure :**
 - déterminer le nombre de MP que le véhicule va essayer de gagner.
 - effectuer un DR
 - **DRM applicables :**
 - +1 par MP (FRD) extra souhaité (**EXC** : pour les véhicules dont la MP est imprimée en **ROUGE**, on FRU)
 - + DRM de nationalité du constructeur de véhicule (pas d'équipage)
- ✚ **Résultats :**
 - ✓ **DR ≤ 11 :** réussi. Le véhicule gagne les MP désirés. Ils peuvent être utilisés dans un ou plusieurs hex
 - ✓ **DR = 12 :** raté. Le véhicule est immobilisé dans son hex actuel. Il est toujours considéré comme une cible en mouvement pour le reste des MPH/DFPh **SI** - il est entré dans un nouvel hex pendant cette MPH avant d'essayer l'ESB **OU**
 - il a commencé sa MPH *Motion*.
- ✚ **DRM ESB de nationalité de véhicules :**

0	U.S.(a), Tchèque(t)
+1	Russe(r), tous les Chinois

+2	Allemand(g), Britannique(b)
+3	Français(f), Italien(i), autres

Le mouvement des véhicules – Fiabilité mécanique

- ✦ **Qui ?** : véhicules dont l'allocation MP est imprimée en **ROUGE**
- ✦ **Quoi ?** : possibilité de caler le moteur au démarrage.
- ✦ **Quand ?** :
 - chaque fois que le véhicule dépense 1MP de démarrage **OU**
 - lorsque le véhicule effectue une *Motion Attempt* **OU**
 - n'importe quand, à l'initiative du DEFENSEUR, dans la MPH du véhicule si son joueur a oublié d'effectuer le DR au démarrage
- ✦ **Comment ?** : effectuer un DR
- ✦ **Résultats** :
 - ✓ **DR < 12** : **PAS** de pénalité
 - ✓ **DR = 12** : le véhicule stoppe son mouvement **IMMEDIATEMENT**
- ✦ **Conséquence** : DFF possible (il a dépensé 1MP pour démarrer) **MAIS PAS** contre une cible en mouvement (**SAUF SI** le véhicule est entré dans un nouvel hex pendant cette MPH) **OU** s'il a commencé la MPH en statut *Motion*.
- ✦ **Cas particulier - les véhicules de l'Axe en Afrique du Nord** :
 - ✓ **Qui ?** : **TOUS** les véhicules (y compris ceux à roues) de l'Axe **SAUF** les motos
 - ✓ **Quand ?** : dans les scénarios **AVANT** octobre 1941
 - ✓ **Où ?** - **Afrique du Nord** = Egypte, Lybie, Tunisie, Maroc ou Algérie.
 - ✓ **Quoi ?** : l'allocation de mouvement est considérée comme imprimée en **ROUGE**.

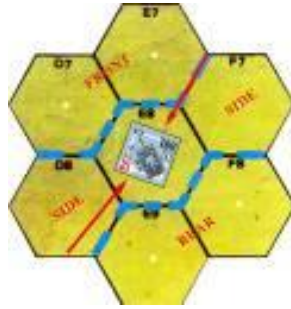
Les arcs couverts (CA)

- ✦ **Arc couvert** : un AFV possédant une tourelle possède en général **DEUX** arcs couverts :



Arc couvert de véhicule (VCA) en ROUGE et arc couvert de tourelle en BLEU (TCA)

- ✦ **Arc couvert de véhicule** :
 - ✓ **Utilisé pour**
 - les armes montées en caisse (BMG, MA des AFV sans tourelle, ...)
 - le mouvement
 - la détermination de la face de blindage touchée par un tir.
 - ✓ **Le VCA peut être modifié** :
 - Lors de toute phase de tir pendant laquelle une arme de tourelle en-dehors du VCA (application du cas A) **OU**
 - A l'issue de toute phase de tir amie dans laquelle le véhicule est en mesure d'utiliser son armement **SANS** utiliser le tir intensif
 - ✦ **Arc couvert de tourelle** :
 - ✓ **Utilisé pour**
 - les armes montées sur la tourelle (CMG et MA)
 - déterminer la face touchée lors d'un coup but tourelle si VCA ≠ TCA
 - ✓ Il peut différer du VCA. Dans ce cas, il doit être représenté par le positionnement d'un jeton tourelle.
 - ✓ **Le TCA peut être modifié** :
 - Lors de toute phase de tir pendant laquelle une arme de tourelle en-dehors du VCA (application du cas A) **OU**
 - A l'issue de toute phase de tir amie dans laquelle le véhicule est en mesure d'utiliser son armement **SANS** utiliser le tir intensif **OU**
 - à chaque dépense de MP pour
 - mouvement
 - démarrage
 - arrêt
 - *Delay*.
- SANS** pénalité additionnelle pour le mouvement de tourelle
- ✦ **Target Facing** :



- ✓ Permet de déterminer quel AF sera utilisé pour modifier le TK#
- ✓ Le *target Facing* est donc déterminé sur base du côté d'hex traversé par la LOS du tireur (voir également le cas particulier du *Bypass*).
- ✓ **SI** la LOS passe exactement par un *hexspine* qui change le *Target Facing* : prendre le moins favorable au tireur (E7-F7 donne donc un coup but sur la face **AVANT**).
- ✓ Tir effectué **DEPUIS** l'hex contenant la cible (Cas E) : on considère le résultat du dé coloré du DR TH.
 - 1-2 : arrière
 - 3-4 : côté
 - 5-6 : avant
- EXC : *Bypass*.
- ✓ FT/MOL/DC : on utilise **TOUJOURS** le côté arrière **SI** l'attaquant se trouve dans l'hex de la cible (même en *Bypass*).

Le Bounding (First) Fire

- ✚ Qui ? : véhicule et PRC
 - ✚ Quoi ? : possibilité d'effectuer un tir **PENDANT** sa phase de mouvement. Ceci remplace l' *Opportunity Fire* qui ne peut être employé que par l'infanterie.
 - ✚ Comment ? :
 - ✓ Le véhicule consomme au minimum 1MP
 - ✓ Le défenseur reçoit la possibilité d'annoncer un DFF
 - ✓ Il annonce son intention d'effectuer un BFF.
 - ✓ Le tir est résolu en utilisant un des cas C de la THT (C, C¹, C², C³ ou C⁴)
 - ✓ le véhicule peut dépenser ensuite des MP additionnels sous la forme de *Delay* dans le même hex pendant qu'il est stoppé en annonçant leur dépense en une seule fois.
 - ✓ Le défenseur reçoit à nouveau la possibilité d'effectuer un tir défensif **APRES** toute dépense de MP et **AVANT** l'annonce d'un nouveau B(F)F.
 - ✚ Condition : Le BFF **DOIT TOUJOURS** utiliser le CA avec lequel le véhicule est entré dans l'hex.
 - ✚ Conséquence :
 - ✓ Le véhicule est marqué d'un jeton *Bounding Fire* (**EXC** : **PAS SI** la seule arme qui a tiré a conservé sa ROF).
 - ✓ Le véhicule marqué d'un jeton *Bounding Fire* **NE** peut **PAS** tirer dans son AFPh.
 - ✚ MG/Canister/FT :
 - ✓ Peuvent être utilisés en BFF
 - ✓ **MG et Canister** : sont réduits de moitié s'ils utilisent le B(F)F (**EXC** : CMG d'un véhicule avec tourelle gyroscopisée tirant sur une cible acquise)
 - ✓ Utilisation d'une autre arme que le MA pendant la MPh : **AUCUN** autre tir avec d'autres armes/PRC **N'est** autorisé pendant l'AFPh.
 - ✚ Final Fire :
 - ✓ **PAS** de Bounding Final Fire possible (en comparaison du Defensive Final Fire)
 - ✓ **SI** le véhicule **N'a PAS**
 - épuisé sa ROF pendant la MPh
 - tiré avec d'autres armes (inclus PRC) pendant la MPh
- il peut alors utiliser cette arme à ROF multiple (et **UNIQUEMENT** cette arme) à nouveau pendant l'AFPh
- Procédure :
 - Utilisation du cas C de la THT **OU**
 - FP MG/IFE réduite de moitié **SI** le véhicule **N'est PAS** *Motion* **OU**.
 - FP MG/IFE réduite au quart **SI** le véhicule est *Motion*.

Les leaders de blindé



- ✦ **Qui ?** : SMC représentant un leader dépassant d'une écoutille de tourelle.
- ✦ **Quoi ?** : affecte **UNIQUEMENT** les performances du véhicule et de son armement (**EXC** : un leader de blindé ou un leader passager peuvent diriger un FG composé de son half-track/ *Carrier* CE et des passagers/infanterie/cavalerie).
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Leader de blindé est considéré inhérent à l'équipage s'il **N'est PAS** CE. On note sa présence dans un véhicule donné sur un papier.
 - ✓ Une fois CE, on utilise un jeton CE banalisé. Ce n'est que lorsqu'on a besoin d'ajouter les caractéristiques du leader à une action qu'on place le jeton sur le véhicule.
- ✦ **Niveau de moral de l'équipage inhérent** : est toujours égal à celui du leader contenu dans le véhicule.
- ✦ **Test de moral ou TC** : **UN SEUL DR** pour le leader et son équipage. Si le leader rate, l'équipage rate.
- ✦ **Caractéristiques** :
 - ✓ le leader de blindé **N'affecte QUE** le véhicule (et son équipage) qui le contient.
 - ✓ **Crew quitte le véhicule** : le leader de blindé cesse d'exister jusqu'à ce que l'équipage occupe à nouveau un véhicule.
 - ✓ **Utilisation du DRM de leadership UNIQUEMENT pour** - modifier un DR lié au MA du véhicule (TH **OU** IFT)
 - DR OVR
 - DR CC
 - dr de manœuvre *Hull Down*
 - FG sur half-track
 - DR *Bog Removal*
 - MG/FT attaques non OVR **SI** MG/FT = MA
 - ✓ Son utilisation de la MG AA **N'empêche PAS** l'application du DRM de leadership pour les autres utilisations.
 - ✓ **SI véhicule BU** :
 - DRM de leadership s'applique normalement
 - Le DRM TH I (véhicule BU) s'applique
 - ✓ **Interdiction** : tout DRM de leadership qui annule un DRM positif **N'est PAS** suffisant pour que le véhicule soit autorisé à interdire.

Les leaders de blindés – Equipages inexpérimentés

- ✦ **Quand ?** : **SI** une SSR spécifie qu'un type de véhicule est occupé par des équipages inexpérimentés.
- ✦ **Quoi ?** : l'équipage est alors supposé contenir un leader 6 +1.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Le leader **N'apparaît JAMAIS** en tant que pion
 - ✓ **Les règles de leaders de blindés s'appliquent normalement SAUF** :
 - le DRM de leadership **DOIT** être utilisé chaque fois qu'un leader "normal" pourrait l'utiliser de manière optionnelle.
 - le leader 6 +1 **NE** peut **JAMAIS** être éliminé ou retiré de l'équipage concerné.

MG d'AFV et IFE

- ✦ **Caractéristiques** :
 - ✓ **UN** seul tir par tour de joueur **SAUF SI** - ils sont le MA avec ROF multiple **OU**.
 - le véhicule effectue plusieurs OVR dans le même mouvement
 - EXC** : RMG/CMG/MG AA peuvent être utilisées plusieurs fois si on tient compte de leur utilisation en CC
 - ✓ Le tir de **TOUT** l'armement de l'AFV doit être effectué dans la même phase de tir (**EXC** : B(F)F et CC) sinon, le joueur perd la possibilité de tirer avec l'armement non utilisé pour le restant du tour de joueur.
 - ✓ **FP des MG et de l'IFE peuvent être utilisées** : - contre des cibles séparées **OU**
 - combinées en un seul FG contre la même cible
 - **Conditions** : - toutes les armes doivent être pointées dans le même CA (pour être utilisées ensembles).
 - les FG obligatoires **DOIVENT** être respectés.
- ✦ **Lors d'un tir combiné** :
 - ✓ le DRM CA le **MOINS** favorable s'applique au DR d'attaque.
 - ✓ Les MG peuvent attaquer une autre cible que le MA
 - ✓ L'ordre d'attaque (MA ou MG en premier) **N'a AUCUNE** importance.
 - ✓ Les MG peuvent être utilisées contre une cible qu'elles ne peuvent affecter dans le seul but de vérifier une LOS.

- ✦ **Maintien du CA :**
 - ✓ **SI** après un tir pour lequel le TCA/VCA a dû être modifié, les autres armes en tourelle effectuent un tir :
 - **SANS** changer le TCA/VCA : application du même DRM TH de modification de CA que le premier tir
 - **AVEC** nouveau changement de TCA/VCA : on recalcule un DRM TH Cas A avec comme origine le TCA/VCA du tir précédent
 - ❖ **Condition** : le tir précédent a été effectué contre une unité ennemie connue
 - ❖ **SI** unité ennemie non connue : **PAS** de modification de TCA/VCA autorisée.
 - ✓ **Modification du VCA :**
 - Le TCA suit le même mouvement que le VCA en gardant le même décalage (s'il y en avait un **AVANT** le changement de VCA).
 - **SI** modification du TCA **APRES** modification du VCA : application de
 - Cas A pour TCA **ET**
 - Cas A pour NT (modif VCA)
- EXC** : BFF **N'**implique **PAS** - DRM de modification de CA
- une impossibilité de modifier TCA/VCA par après.
- ✦ Une fois les armes utilisées contre une cible, les autres armes, au cours de cette phase, **DOIVENT** être utilisées **DEPUIS** le même hex.
- EXC** : OVR **ET** MA qui maintien sa ROF peuvent tirer depuis un autre hex **SI** le tir précédent était effectué en BFF
- ✦ **Tir BMG/CMG/IFE hors CA** : application du DRM de changement de CA sur l'IFT.
 - ✓ **BMG** : Cas A pour NT
 - ✓ **CMG** : Cas A pour T ou ST
 - ✓ **IFE** : Cas A en fonction du canon.
- ✦ **Utilisation des MG en BFF** : - à puissance réduite de moitié (**EXC** : CMG gyrostabilisée vs cible acquise)
- **TOUJOURS** dans le CA en cours
- ✦ **Cas B TH** : **PAS** applicable aux MG
- ✦ **Tir MG après mouvement** : FP réduite de moitié **SAUF SI** la MG est MA qui essaie un DR TK en tant qu' *Ordnance*.
- ✦ **MG de véhicules vs véhicule** : **PAS** d'application **SAUF SI** la MG est le MA du véhicule. Une autre MG **NE** peut **JAMAIS** se substituer au MA du véhicule.

Les FT sur AFV

- ✦ Les règles du FT s'appliquent à ceux montés sur véhicules (**EXC** : tir *Motion*)
- ✦ **Cas A TH** : s'applique comme DRM IFT **SAUF SI** le véhicule utilise le BFF.

Enrayage de l'armement des véhicules

- ✦ **B# < 12** imprimé sur le jeton : s'applique **UNIQUEMENT** au MA **SAUF SI** spécifié autrement dans les notes propres au véhicule.
- ✦ **SI** aucun B# ou X# est imprimé sur le jeton : B/X# = 12
- ✦ **Enrayage canon** : sur DR TH original de 12 (ou valeur imprimée sur le jeton)
- ✦ **Enrayage MG/IFE/FT** : sur DR IFT/CC original de 12 (ou valeur imprimée sur le jeton).
- ✦ **Conséquence** : placement d'un jeton *Malfunction* correspondant au type d'arme enrayée est placé sur le véhicule.
- ✦ **Réparation** :
 - ✓ Lors de la RPh
 - ✓ Une tentative par RPh **ET** par arme enrayée
 - ✓ On effectue un dr par arme enrayée
 - ✓ **Conditions** : - équipage **PAS** - *Stun* **OU**
- *Schock*.
- équipage CE pour réparation de MG AA
 - **dr = 1** : arme réparée
 - **dr = 6** : arme définitivement enrayée
 - **autre dr** : **PAS** d'effet
- ✦ **Véhicule dont le MA ET TOUTES les MG sont enrayées** : **IMMEDIATEMENT** *Recall* **SAUF SI** le véhicule transporte des passagers ou tracte un canon.

Manque de munitions – Low Ammo

- ✦ **Qui ?** : véhicules dont le B# est entouré d'un cercle.

- ✦ **Quoi ?** : possibilité de - enrayage **ET**
- épuisement des munitions
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Enrayage : sur DR TH/IFT original de 12
 - ✓ Epuisement des munitions : sur DR TH/IFT original $\geq B/X$
- ✦ **Conséquence de l'épuisement des munitions** :
 - ✓ Implique **TOUTES** les munitions qui peuvent être utilisées par le véhicule
 - ✓ Marquer le véhicule d'un jeton *Low Ammo*.
 - ✓ Le B/X est diminué de 1 pour le restant du scénario
 - ✓ **APRES** cette réduction :
 - tout DR TH/IFT $\geq B/X$: l'armement est *Disabled* et le véhicule est *Recall*.
 - DR TH/IFT = B/X : l'armement est enrayé et peut être réparé.

Le tir vs AFV : application des TEM

- ✦ Ils s'appliquent **SOIT** au DR TH **SI** utilisation de la VTT ou ITT
SOIT au DR IFT **SI** utilisation ATT (**EXC** : la cible est *Hull Down*)
- ✦ Les *Hindrances* s'appliquent **TOUJOURS** au DR TH.

Le Hull Down (HD)



- ✦ **Qui ?** : Véhicule en partie dissimulé derrière un obstacle
- ✦ **Quoi ?** : seule la tourelle peut être atteinte par les tirs **DIRECTS** de canons ou de petites armes (**EXC** : DC)
- ✦ **Quand ?** : - lorsque le véhicule se voit appliquer le DRM de
 - mur
 - bocage
 - *Roadblock* **OU**
 - lorsque le véhicule dispose d'un avantage de hauteur et a effectué une manœuvre pour acquérir le statut HD.
- ✦ **Comment le détruire ?** :
 - ✓ Obtenir un coup but sur la tourelle ou les structures supérieures du véhicule
 - ✓ DR TH : le véhicule HD pourrait également revendiquer l'application du Cas Q. Cependant, ce faisant, il renonce à son statut HD.
- ✦ Le statut HD **NE** s'applique **PAS**
 - aux tirs indirects. On applique bien le DRM offert par un éventuel mur dans ce cas.
 - aux attaques aériennes.
- ✦ **Obtention du statut HD suite à un avantage de hauteur** :
 - ✓ Application du DRM +1 : **OUI SAUF SI** le véhicule est HD
 - ✓ Conditions pour devenir HD :
 - être au moins à **UN** niveau d'élévation au-dessus de l'autre véhicule
 - effectuer une tentative de manœuvre HD durant
 - le setup
 - la MPh
 - ✓ **Procédure** :
 - **Au setup** : effectuer une tentative de manœuvre HD
 - **Durant la MPh** :
 - ❖ le véhicule dépense **DEUX MP** supplémentaires pour entrer dans un hex contenant une ligne de crête **OU** change de VCA dans cet hex
 - ❖ Effectuer en suite un dr pour déterminer l'extension du HD ainsi acquis.
 - ❖ **DRM cumulatifs applicables au dr** : +2 : AFV russe CT
+1 : véhicule BU
+x : DRM du leader de blindé
-1 : tentative pendant le setup
 - ❖ Quel que soit le résultat de la manœuvre, le véhicule **DOIT** s'arrêter **IMMEDIATEMENT** après cette tentative en dépensant, s'il le faut, 1 MP supplémentaire.
 - **SI** réussi, placer le véhicule sur le jeton HD approprié pour marquer les côtés d'hex auxquels le HD s'applique. Ces côtés d'hex HD sont choisis par le joueur.
 - **Tir défensif effectué contre un véhicule qui tente la manœuvre HD** : attendre le résultat de la tentative **AVANT** d'effectuer le tir.

✓ Résultats possibles :

dr final	Résultat
≤ 1	≤ 3 côtés d'hex de ligne de crête contigus à un niveau inférieur sont HD
2	≤ 2 côtés d'hex de ligne de crête contigus à un niveau inférieur sont HD
3	un côté d'hex de ligne de crête contigu à un niveau inférieur sont HD
≥ 4	pas d'effet

✓ Nombre maximum de côtés d'hex pour lequel le statut HD peut être obtenu :

- JAMAIS supérieur à 3 OU
- JAMAIS supérieur au nombre de côté d'hex contigus à un niveau inférieur dans cet hex.

✓ Véhicule en Bypass : peut devenir HD UNIQUEMENT pour

- le côté d'hex qu'il enjambe ET
- les deux côtés d'hex attenants.

✓ Conséquences :

- Tout tir direct venant d'un hex de niveau inférieur dont la LOS traverse un des côtés marqués par le pion HD est un tir contre une cible HD
- Une fois placé, le jeton HD NE peut PAS être bougé.
- Le TCA du véhicule peut être modifié SANS pénalité
- Le jeton HD est retiré IMMEDIATEMENT SI
 - le véhicule modifie son VCA OU
 - dépense un IMP de démarrage SANS caler OU
 - devient Motion.
- Un véhicule qui tente le HD au setup DOIT le faire IMMEDIATEMENT après son setup et NE peut PAS ensuite être placé ailleurs lors de ce setup.
- Armement du tireur HD : Les armes non MA qui sont montées en caisse NE peuvent PAS être utilisées si le véhicule est HD.

- ✚ Un véhicule N'est PAS considéré HD par le seul avantage de hauteur dû à
 - une falaise
 - une double crête
 - un côté d'hex de changement abrupt d'élévation.

Les coups but sous la caisse – Underbelly

- ✚ Qui ? : AFV qui
 - traverse - un mur OU
 - un bocage (EXC : véhicule qui brèche un bocage) OU
 - sort - d'un ravin OU
 - d'un ruisseau

- ✚ Quoi ? : peut subir un tir défensif d'un tireur situé
 - à 6 hex maximum
 - au même niveau (ou à un niveau inférieur)
 - dans le VCA du véhicule (ou du RVCA s'il recule)

- ✚ Comment ? : par utilisation de la VTT ou de la LATW TH.

✚ Procédure :

- ✓ La tentative de tir est effectuée APRES la dépense de MP pour traverser le côté d'hex mais AVANT que le véhicule ne pénètre dans son nouvel hex.
- ✓ SI le tireur se trouve dans l'hex que le véhicule tente de pénétrer, le Cas E N'est PAS d'application
- ✓ La LOS du tireur est tracée vers le vertex de son choix. Une fois ce vertex déterminé, le tireur NE peut PAS en changer.
- ✓ SI la LOS existe :
 - Un coup but tourelle est considéré comme un coup but sous la caisse
 - On utilise alors l'AF aérien pour résoudre le TK.
 - Un coup but sur la caisse est résolu normalement.
 - Si la localisation que le véhicule essaie de quitter était Bore Sighted, le DRM s'applique.

- ✚ La possibilité d'un Underbelly N'empêche PAS de tenter une immobilisation délibérée.

- ✚ Le véhicule détruit ou immobilisé est laissé dans l'hex qu'il tente de quitter mais, une fois tous les tirs possibles effectués, N'est PLUS considéré comme Belly-Up.

- ✚ Cas Q et R : - basés sur l'hex pénétré
 - mur/bocage traversé N'ajoute PAS leur TEM à ce tir

- ✚ Les tirs Underbelly NE sont PLUS d'application une fois que le véhicule a passé l'obstacle

Equipages inhérents – Généralités



- ✦ **Quoi ? :**
 - ✓ Véhicules armés possèdent un équipage inhérent. Il ne prend la forme d'un pion que s'il quitte le véhicule.
 - ✓ **Véhicules non armés** : possèdent seulement un conducteur inhérent qui **N'**est **JAMAIS** considéré comme un *Crew*.
 - ✓ Les équipages temporaires ont les mêmes caractéristiques que les équipages inhérents.
- ✦ **Taux de moral de l'équipage inhérent :**
 - ✓ Dans un véhicule blindé : taux de moral du meilleur MMC élite de la même nationalité
 - ✓ Dans un véhicule non blindé : taux de moral du meilleur MMC 1st Line de la même nationalité.
 - ✓ **EXC** : leader de blindé et équipage inexpérimenté.
- ✦ **Lorsque l'équipage quitte le véhicule :**
 - ✓ Il est représenté par un jeton équipage avec le plus souvent un taux de moral inférieur.
 - ✓ Le *Crew* possède les mêmes caractéristiques et capacités qu'un *Crew* d'infanterie.
 - ✓ Il garde ses capacités d'équipage de véhicule.
- ✦ **FP inhérente :**
 - ✓ **NE** peut être utilisée **QUE** lorsque le jeton *Crew* apparaît sur la carte
 - ✓ **Conditions** : l'équipage **N'a PAS** encore
 - utilisé une arme du véhicule
 - été une cible en mouvement

EXC : Il peut cependant engager le CC ou tirer en FPF.
On placera donc un jeton *Prep Fire* ou *Final Fire* sur le jeton si nécessaire.

Equipages inhérents – Buttoned Up (BU)



- ✦ **Quand ?** : équipage d'un AFV *Close Top* (CT) non marqué d'un jeton CE
- ✦ **Quoi ?** : invulnérabilité aux tirs extérieurs (**EXC** : *Crew* non protégés)
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ Application du DRM +1 *To Hit* (Cas I)
 - ✓ Le taux de mouvement sur route est double.
 - ✓ Un AFV BU **NE** peut **PAS** devenir un interdicteur
 - ✓ La *Night Vision Range* est diminuée de moitié
 - ✓ **SI** la *Night Vision Range* d'un AFV est égale à 0, il ne peut dépenser de MP que pour stopper.

Equipages inhérents – Crew Exposed (CE)



- ✦ **Quand ? :**
 - ✓ AFV OT : état normal du véhicule **SAUF** s'il est marqué d'un jeton BU, *Stun* ou *Schock*.
 - ✓ AFV CT : s'il est marqué d'un jeton CE
 - ✓ MG AA : l'équipage **DOIT** être CE pour pouvoir utiliser cette arme (**EXC** : héro *Rider*)
 - ✓ **Passage CE/BU :**
 - **Quand ?** : MPH ou APh
 - **PAS** de placement **ET** enlèvement du jeton CE pendant la **MEME** phase.
 - **PAS de passage CE APRES**
 - avoir tiré - en *Prep Fire*.
 - en *Bounding (First) Fire*
 - avoir été désigné comme cible et **AVANT** la résolution des tirs.
 - **NE** constitue **PAS** un mouvement qui rend la cible *Moving/Motion*.
 - Les passagers **ET** l'équipage inhérent d'un AFV deviennent **TOUJOURS** CE/BU ensemble.
 - EXC** : Ceux qui se démoralisent **DOIVENT** rester BU jusqu'à ralliement ou débarquement.
 - EXC** : Les passagers CE d'un AFV OT qui deviennent PIN **DOIVENT** BU mais l'équipage CE/PIN **NE** le doit **PAS**.
- ✦ **Quoi ? :**
 - ✓ DRM +2 acquis suite au statut CE
 - ✓ L'équipage est ainsi vulnérable aux attaques collatérales.
- ✦ L'équipage d'un AFV OT **DOIT** être CE pour utiliser toute arme **AUTRE QU'**une MG/FT montée en caisse du véhicule.

- ✦ **Entrée/sortie d'un obstacle immeuble :** **OUI** s'il paie le coût de mouvement pour *Open Ground* **OU SI** tout le mouvement s'effectue dans une usine.
- ✦ **DRM CE :**
 - ✓ Représente la protection apportée par le blindage à cet équipage CE
 - ✓ Ce DRM peut être supérieur ou inférieur au DRM +2 normal **SAUF** si spécifié autrement dans le Chap H.
 - ✓ **SI** nécessaire, le DRM s'applique également en fonction du côté par lequel la LOF est tirée. Exemple un AFV non blindé sur l'arrière, n'offre aucune protection à son équipage si le tir provient de l'arrière.
 - ✓ Le DRM CE **N'est PAS** cumulatif avec les autres TEM.
- ✦ **Equipages non protégés :**
 - ✓ Dans les cas suivants, un équipage (idem pour les passagers) **BU N'est PAS** protégé par le blindage de l'AFV (**EXC :** tir *Sniper*) **et NE reçoit donc PAS** le DRM CE :
 - Tir à travers un côté non blindé de l'AFV
 - AFV *Open Top* qui reçoit - un tir *Air Bursts*
- un tir depuis une élévation > distance de tir
 - attaque de mines contre un AFV dont l'AFV = 0
 - ✓ **Conséquences :**
 - L'équipage **N'est PAS** sujet au *Stun/Recall*
 - L'équipage est sujet aux résultats PTC/MC/K/KIA.
 - **SI l'équipage se démoralise :**
 - ❖ Il **DOIT** évacuer le véhicule en utilisant les règles de déroutement normales
 - EXC :** il dépense son premier MP pour être placé **SOUS** le jeton AFV.
 - ❖ **Le véhicule** - stoppe immédiatement **SANS** dépenser de MP pour l'arrêt.
- est marqué d'un jeton *Abandoned* lorsque l'équipage en sort (ou est éliminé)
 - ✓ **AFV Open Top :** le DRM +2 peut être modifié par :
 - les effets de l'élévation (voir les half-tracks BU)
 - *Air Bursts*

Le DRM devient alors < DRM CE. Dans ce cas, l'AFV est traité comme un non blindé et l'attaque effectuée contre lui - mais **PAS** contre son PRC - est résolue comme décrit pour les attaques contre cibles non blindées (**SANS** TEM *Air Burst* - pour tir HE non *Ordnance*/indirect) **OU** sur la table TK appropriée avec utilisation du TK# véhicule non blindé qui convient. Les règles du CH s'appliquent également.
 - ✦ Un équipage CE **NE** peut **PAS** être la cible d'un tir *Ordnance*.

Equipages inhérents – Stun



- ✦ **Quand ? :**
 - *Crew* qualifié pour le DRM CE normal rate son PC **OU**
 - Tout équipage CE d'un AFV totalement blindé est attaqué par un dr *Sniper* = 2 **OU**
 - TK DR final de MG vs tout AFV (même BU) = final TK# **OU**
 - Ruines tombent sur un AFV *Close Top* CE
- ✦ **Quoi ? :** l'équipage est *Stun*
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ Le véhicule est marqué d'un jeton *Stun*.
 - ✓ L'équipage devient BU et ne peut pas redevenir CE **AVANT MINIMUM** le tour suivant
 - ✓ **un véhicule Stun** - s'arrête immédiatement s'il est *Moving/Motion*.
 - **NE** peut **PAS** : - tirer en CC (quoique un héros *Rider* pourrait utiliser sa MG AA)
- bouger (inclus les changements de CA)
 - dépenser des MP pour le restant du tour de joueur
- ✦ **Procédure APRES marquage d'un jeton Stun :**
 - ✓ A la fin du tour de joueur, retourner le jeton *Stun* du côté +1.
 - ✓ Le véhicule **N'est PLUS Stun MAIS DOIT** ajouter un DRM +1 pour les DR suivants :
 - TH
 - MG/IFE/FT sur IFT
 - CC
 - TC/MC
 - Survie d'équipage
 - OVR
 - ✓ Le jeton +1 reste sur le véhicule jusqu'à ce que l'équipage le quitte. Il passe alors sur le jeton équipage que l'on vient de créer. Le jeton **N'a PAS** d'autre effet sur l'unité créée que de rappeler que si elle retourne dans un véhicule, il est à nouveau *Stun*.

- ✦ Si l'équipage d'un AFV marqué d'un jeton +1 est à nouveau *Stun* : il est *Recall*
- ✦ Equipage temporaire SMC : le SMC *Stun* est également blessé

Equipages inhérents – Recall



- ✦ Quand ? : - **SI** équipage inhérent CE qualifié pour le DRM CE subit un résultat - K/KIA **OU** - *Casualty* MC
 - AFV 1MT souffre d'un résultat *Stun* (**EXC** : *Crew* SMC)
 - l'équipage CE d'un AFV totalement blindé est attaqué par un dr *Sniper* = 1
- ✦ Quoi ? : Placement d'un jeton *STUN* sur le véhicule.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ idem que celles du jeton *Stun*
 - ✓ Le *Recall* élimine tout leader de blindé se trouvant dans cet AFV (**EXC** : équipages inexpérimentés)
- ✦ Procédure **APRES** marquage d'un jeton *STUN* :
 - ✓ A la fin du tour de joueur, le jeton *STUN* est retourné du côté *Recall*.
 - ✓ Le +1 a les mêmes effets que pour le jeton *Stun* **MAIS** :
 - ✓ le véhicule **DOIT** tenter de quitter l'aire de jeu
 - par un côté de carte ami **ET**
 - en prenant le chemin le plus court en MP **ET**
 - en utilisant le statut *Motion*.
 - ✓ L'ESB est **INTERDIT** dans ce cas.
 - ✓ **SI** le véhicule transporte des passagers :
 - il peut s'arrêter juste le temps nécessaire à leur débarquement
 - Ceci doit être fait le plus rapidement possible après le *Recall*.
 - ✓ **SI** le véhicule était immobilisé/ *Bogged* au moment du *Recall* :
 - il **DOIT** être abandonné.
 - L'équipage, après abandon du véhicule : - N'est **PAS** obligé de quitter la carte
 - **NE** peut **PAS** réoccuper le véhicule par la suite
- ✦ Equipage temporaire SMC *Recall* : le SMC est éliminé (**EXC** : suite à MA définitivement enrayé, *Stunned* dans un AFV 1MT)

Equipages inhérents – Abandon du véhicule



- ✦ Quoi ? : l'équipage quitte le véhicule volontairement plutôt que suite à un résultat du combat.
- ✦ Quand ? : **UNIQUEMENT** lors de la MPh
- ✦ Comment ? :
 - ✓ Le véhicule **ET** l'équipage **NE** peuvent **PAS** avoir bougé/tiré pendant ce tour de joueur.
 - ✓ L'équipage dépense **TOUS** ses MF
 - ✓ L'équipage est placé **SOUS** le jeton AFV
 - ✓ On place un jeton *Abandoned* sur le véhicule.
- ✦ Conséquences :
 - ✓ le véhicule peut être capturé.
 - ✓ L'équipage peut, au moment où il quitte le véhicule : - enrayer définitivement **TOUT** l'armement du véhicule
 - détruire le véhicule (pas l'incendier)
 - ✓ L'équipage est soumis au FFNAM au moment où il - quitte le véhicule
 - tente de décrocher un canon attelé
- ✦ En quittant le véhicule, l'équipage peut : - enlever certaines armes (voir les cas particuliers des half-tracks et des *Carriers* dans leurs Par respectifs) **OU**
- tenter de décrocher un canon tracté par ce véhicule.
- ✦ Enlèvement des armes :
 - ✓ Quoi ? : - MG
 - MG AA
 - mortier
 - ✓ Comment ? :

- Placer le jeton *Disabled* correspondant sur le véhicule pour marquer la/les arme(s) enlevée(s)
- Placer un jeton SW dm correspondant sur le jeton équipage
- ✦ **Réoccupation d'un véhicule abandonné :**
 - ✓ **Qui ?** : MMC infanterie
 - ✓ **Quand ?** : MPh (**PAS** APh) et CCPh (voir Par Combat rapproché)
 - ✓ **Comment ?** :
 - L'unité occupe la localisation de l'AFV au début de la MPh
 - L'unité dépense **TOUS** ses MF pour réoccuper le véhicule. Elle peut également accrocher un canon au véhicule.
 - ✓ **Conséquence** : l'unité est soumise au FFNAM pendant qu'elle tente de
 - réoccuper le véhicule
 - accrocher un canon
 - ✓ **Restriction** : un véhicule **NE** peut **PAS** être réoccupé durant le même tour de joueur qu'il a été abandonné.

Equipages inhérents – TC d'immobilisation

- ✦ **Qui ?** : équipage inhérent - non *Stun*
- non *Schock*
(**EXC** : véhicule dans un obstacle aquatique)
- ✦ **Quand ?** : lorsque le véhicule qui le contient - est immobilisé par toute attaque non CC
- et qui était déjà immobilisé/ *Bogged* est à nouveau touché par un tir direct d'*Ordnance* qui ne réussit pas à le détruire, le rendre *Stun* ou *Schock* mais qui l'aurait détruit ou *Shocked* avec un TK ou IFT DR final de 5
- ✦ **Quoi ?** : TC immédiat requis
- ✦ **Conséquences du TC raté** :
 - ✓ L'équipage est - placé **IMMEDIATEMENT** sous le véhicule (en dépensant tous les MF qui lui restent)
- soumis au DRM de mouvement hasardeux
 - ✓ On place un jeton *Abandoned* sur le véhicule
 - ✓ L'équipage ainsi forcé de quitter le véhicule **NE** peut **PAS** emporter d'armes avec lui
- ✦ **Si le TC est réussi** : l'équipage peut - rester dans le véhicule
- abandonner volontairement le véhicule pendant cette MPh.

Equipages inhérents – Survie

- ✦ **Quoi ?** : chiffre imprimé sur l'arrière du jeton sous la forme CS# ou cs# ou **CS#**
- ✦ **Quand ?** : Lorsque l'AFV est détruit (**EXC** : destruction à l'issue d'un CC **OU** AFV transformé en épave en flammes)
- ✦ **Comment ?** : obtenir un DR ≤ CS#
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ L'équipage survit et est placé sous le jeton épave en consommant **TOUS** les MF restants
 - ✓ L'équipage est alors soumis au DRM de mouvement hasardeux.
 - ✓ L'équipage **NE** subit **PAS** d'attaque collatérale due au coup but qui a détruit le véhicule dont il provient
 - ✓ L'équipage subit une éventuelle FP se trouvant dans l'hex **SAUF SI** cette FP est la conséquence du coup but qui a détruit le véhicule dont l'équipage provient.
- ✦ **Equipage *Stun/Schock*** : application d'un DRM +1 au DR CS
- ✦ **Cas particuliers** :
 - ✓ **cs#** :
 - **Qui ?** : véhicule qui ne dispose que d'un conducteur inhérent.
 - **Quoi ?** : DR de survie des passagers/*Riders*
 - **Comment ?** : même procédure que pour le CS#
 - ✓ **CS#** :
 - **Qui ?** : véhicules qui avaient tendance à s'enflammer rapidement.
 - **Quoi ?** : application d'un DRM -1 au DR TK final **UNIQUEMENT** dans le cadre de la détermination d'épave en flammes.

Les Riders

- ✦ **Qui ?** : personnel transporté - sur l'extérieur d'un AFV
- par cheval (cavalerie)
- par des motos

- ✦ **Transport par AFV :**
 - ✓ **PAS AVANT 1943 SAUF** Soviétiques à partir de 1942
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur :
 - Tank
 - Tank Destroyers
 - Self Propelled Artillery
 - Self Propelled Guns
 - Carriers (≤ 8PP Riders)
- ✦ **Capacité de transport des véhicules : 14 PP Max**
 - ✓ **Valeurs :**
 - *Squad* : 10PP (2 HS/ *Crew* = 1 *Squad*)
 - HS/ *Crew* : 5PP (5 SMC = 1 HS)
 - ≤ 4 SMC : OPP
 - ✓ Si le véhicule ne peut transporter de *Riders* il peut **TOUJOURS** transporter 1 SMC et ses 2PP.
- ✦ **Restrictions :**
 - ✓ *Riders* **NA SI** le véhicule traverse
 - bois
 - vergers
 - immeuble (**SAUF** via une entrée de taille véhicule amie)
 - décombres
 - Obstacles aquatiques
 - bocage (**EXC** : *Breach*)
 - SAUF** via une route
 - ✓ Si le véhicule entre dans un tel hex : *Bail Out* dans l'hex précédent.
 - ✓ Un *Rider* sur un AFV avec tourelle fait un *Bail Out* si l'AFV change son TCA.
- ✦ **Attaques :**
 - ✓ Utilisation de SW : **NA**
 - ✓ FP/2 comme *Mounted Fire* sur IFT si le véhicule a stoppé.
 - ✓ FP/4 si le véhicule a bougé ou est *Motion* y compris lors d'un OVR
 - ✓ DRM +1 à leurs attaques CC
 - ✓ *Riders* vulnérables à tous les tirs ⇒ PAS BU, CE
⇒ attaques collatérales
 - ✓ Si le *Riders* devient PIN ou *Broken* : *Bail Out*
 - ✓ FG :
 - **OUI** mais **UNIQUEMENT** si le FG est composé des *Riders* du même véhicule et/ou la MG AA de ce véhicule.
 - **EXC** : les *Riders* des *Carriers* peuvent faire partie d'un FG composé également de l'armement non-*Ordnance* de ce *Carrier*.
- ✦ **Bailing Out :**
 - ✓ **Quand ?** : si le personnel est forcé de quitter le véhicule suite à
 - un résultat de combat
 - des restrictions de terrain.
 - ✓ **Conséquences :**
 - l'unité dépense **TOUS** les MF qui lui restent (et au moins 1)
 - FFNAM s'applique
 - *Rider(s)*
 - passe(nt) un NMC
 - est placé sous le jeton AFV
 - **NE** peut **PAS** bouger ou tirer pendant cette phase
 - **SI** *Good Order*, il est marqué *Prep* ou *Final Fire*.
 - **SW transportée** : détruite **SI** l'unité est démoralisée avant ou après le *Bail Out*.
- ✦ **Embarquement :**
 - ✓ **Condition** : le véhicule **DOIT**
 - être arrêté pour embarquer
 - **NE PAS** avoir bougé au cours de cette MPH (y compris 1MP pour passer de *Motion* à *Stopped*)
 - ✓ **APRES** embarquement : mouvement autorisé (**EXC** : infanterie qui accroche un canon)
 - ✓ Le véhicule reçoit $\frac{1}{4}$ de son allocation MP pour chaque MF restant à l'unité qui a embarqué (ou MF restant à l'unité qui embarque et qui en a dépensé le plus si plusieurs unités embarquent)
 - ✓ **Coût d'embarquement dans la même localisation** : 1MF.
 - ✓ **Embarquement en Aph** : **NA**.
 - ✓ Embarquer du personnel comme première action de la MPH ne rend pas le véhicule *Motion* (cas J) mais autorise le DFF suite à la dépense de MP.
 - ✓ L'unité qui embarque est soumise au FFNAM et ne peut embarquer que si elle survit aux tirs (non PIN et *Good Order*)

- ✓ **PAS** d'application du bonus MF de leader aux unités qui embarquent/débarquent dans la même MPh mais bien au niveau IPC.
- ✚ **Débarquement :**
 - ✓ Le véhicule **DOIT** être arrêté pendant sa propre MPh pour débarquer le personnel.
 - ✓ **Coût :**
 - **véhicule** : $\frac{1}{4}$ de l'allocation MP (FRU) (**EXC** : infanterie qui détèle un canon)
 - **personnel** : 1MF pour chaque fraction $\frac{1}{4}$ allocation MP (FRU) utilisés par le véhicule pendant le mouvement qui précède.
 - ✓ **PAS** de débarquement possible si le véhicule a dépensé $> \frac{3}{4}$ allocation MP.
 - ✓ Si le véhicule a tiré en PFPh et N'a **PAS** dépensé de MP, l'infanterie peut débarquer **MAIS NE** peut **PAS** quitter l'hex pendant sa MPh.
 - ✓ Si l'unité dispose encore de MF disponibles :
 - elle peut poursuivre son mouvement **MAIS**
 - comme partie du même mouvement que l'AFV (les deux unités doivent se déplacer l'une après l'autre avant de bouger toute autre unité/véhicule).
 - ✓ **Riders PIN :**
 - peuvent débarquer **MAIS**
 - sont bloqués dans la localisation
 - ✓ **DRM :**
 - **FFNAM** : appliqué lors du débarquement
 - **FFMO** : appliqué lors du débarquement **SI** l'unité débarque d'un véhicule non blindé en *Open Ground* ou CAF.
 - ✓ **Débarquement/ Bail Out dans un hex occupé par l'ennemi :**
 - autorisé **SANS** règles spéciales ou conséquences **SAUF SI** le véhicule était en *Bypass* (A12.151).
 - Placer un jeton CC
 - **SI Bypass :**
 - ❖ l'unité subi d'abord les DFF dans le terrain occupé par le véhicule (CAFP)
 - ❖ Après les tirs défensifs, l'unité se trouve dans l'immeuble ou bois.
 - ✓ **Overrun :**
 - L'unité qui participe à une OVR avec sa FP inhérente **NE** peut **PAS** débarquer dans la même phase (*Bail Out* : **OUI**)

Overrun – Attaque

- ✚ **Qui ?** : véhicule qui entre dans un hex occupé par une unité ennemie
 - ✚ **Quoi ?** : Forme de *Bounding First Fire*.
 - ✚ **Quand ?** : pendant la MPh
 - ✚ **Comment ?** :
 - ✓ Le véhicule dépense $\frac{1}{4}$ (FRU) de son allocation de mouvement (en MP). Cette dépense est une combinaison des MP nécessaires pour entrer dans l'hex + ceux nécessaires à l'OVR **SAUF SI** cet hex **NE** contient **QUE** des unités ennemies non connues.
 - ✓ Le véhicule annonce son intention d'effectuer un OVR dans l'hex.
 - ✓ L'OVR est résolu sur l'IFT **IMMEDIATEMENT APRES** la dépense de MP
 - EXC** : - DR d'enlèvement
 - DFF autre que *Reaction Fire* causé par - la dépense de MP **OU**
 - la dépense MF de l'infanterie qui accompagne en *Human Wave* **OU** *Armored Assault*
- sont résolus en premier.
- ✚ **Conditions :**
 - ✓ Le véhicule et son PRC **NE** sont **PAS** déjà marqués d'un jeton *Bounding First Fire* (**EXC** : OVR multiples).
 - ✚ **Calcul de la puissance de l'OVR :**
 - ✓ **Principe** : FP OVR = FP de base du véhicule + FP additionnelle
 - ✓ **Puissance de base :**
 - **Véhicule non blindé** : 1FP
 - **AFV** : 2FP
 - **AFV dont le MA est opérationnel et N'est PAS MG, FT, MTR, ATR OU à capacité IFE** : 4FP
 - ✓ **FP additionnelles possibles :**
 - **Puissance TRIPLEE (TPBF) ET réduite de MOITIE des** : MG et IFE **SI** - opérationnel **ET** - servis
- EXC** : la RMG **NE** s'ajoute **PAS** en OVR
- **Passagers CE d'un half-track blindé** : FP réduite de **MOITIE** (sujette également au TPBF)

- **Passagers/Riders des autres véhicules que ceux-ci-dessus** : FP réduite au **QUART** (sujette également au TPBF)
- **Puissance des FT** : **SANS** TPBF **NI** réduction suite au mouvement
- ✓ **Réduction de la FP totale de moitié** : **SI** le véhicule est immobilisé ou détruit **AVANT QU'**il ne puisse résoudre son OVR (en addition de toute réduction vs cible *Concealed*).
- ✓ Les résultats des tirs effectués contre les passagers/*Riders* **APRES** la déclaration de l'OVR **N'**affectent **PAS** la puissance de l'OVR.
- ✓ **PAS** de réduction de moitié de la FP OVR suite au statut *Motion/non Stopped*.
- ✚ **TEM applicables** :
 - ✓ Le DEFENSEUR peut se voir appliquer les TEM de la localisation dans laquelle il se trouve **SAUF SI** le véhicule qui effectue l'OVR **N'**utilise **QU'**un FT. Le simple fait d'ajouter la FP de base fait que les TEM sont applicables.
 - ✓ **Application du FFMO pour une attaque OVR contre infanterie/cavalerie en *Open Ground*** : **OUI MAIS** cumulable avec les autres TEM applicables tels que
 - retranchement
 - *Emplacement*
 - *Shellhole*
 - épave/véhicule
 - pont
 - mur/haie/bocage
 - SMOKE
 - ...
 - ✓ **TEM mur/haie** :
 - **OUI SI** le véhicule **TRAVERSE** cet obstacle lors de son entrée dans l'hex d'OVR.
 - **PAS** cumulable avec les autres TEM de l'hex
 - ✓ **OVR d'une unité en statut *Crest*** : AFV **N'**est **PAS** obligé de traverser un côté d'hex crête lors de son attaque.
- ✚ **DRM de leadership** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** celui d'un leader de blindé **OU** celui d'un leader passager de ce véhicule (**MEME SI** le véhicule **N'**est **PAS** un half-track).
 - ✓ **SI** les deux types de leader sont présents dans le véhicule : **UN SEUL** DRM appliqué au choix du joueur.
- ✚ **Restrictions** :
 - ✓ **Chariots** : **NA** puisqu'ils dépensent des MP
 - ✓ **Pillbox** : **NA** car le véhicule **NE** peut **PAS** entrer dans cette localisation
 - ✓ **Gun Duel** : **NA** pour un véhicule qui effectue un OVR
 - ✓ **OVR en marche arrière** : **NON**
 - ✓ **DEFENSEUR dans un bois/immeuble** : **NE** peut **PAS** subir un OVR d'un véhicule qui utilise le *Bypass* dans cet hex.
 - ✓ **OVR dans l'hex occupé au début de la MPh** : **NA SAUF SI** le véhicule quitte cet hex pour y entrer à nouveau ensuite.
 - ✓ Un AFV et ses PRC **NE** peuvent **PAS** diviser leur FP lors de l'attaque d'un hex
- ✚ **Enrayages** :
 - ✓ **Quand ?** : DR de résolution OVR original = 12
 - ✓ **Qui ?** : toute arme qui a ajouté sa FP à la FP totale de l'OVR
 - ✓ **Comment ?** : si plusieurs armes participent, on utilise la *Random Selection*.
 - ✓ **Armes avec B/X# < 12** : enrayage sur un DR original > à ce B/X#
 - ✓ **Conséquences** :
 - OVR résolu tout à fait normalement
 - **SI** aucune arme participant à l'OVR n'est en mesure de s'enrayer **OU SI** l'OVR s'effectue contre des objets inanimés (SW/Canons) ⇒ le véhicule est immobilisé
- ✚ **Cible véhicules** :
 - ✓ **AFV** : **NE** peut **PAS** subir un OVR mais tout PRC vulnérable peut le subir.
 - ✓ La présence d'un AFV dans un hex **N'**empêche **PAS** l'OVR d'autres cibles non blindées qui s'y trouveraient.
 - ✓ **OVR contre un véhicule *Motion* (et/ou son PRC)** : application d'un DRM +2
- ✚ **OVR multiples** :
 - ✓ Possibles **TANT QUE** le véhicule dispose d'un nombre de MP suffisant
 - ✓ Le même hex peut être attaqué plusieurs fois à condition de quitter l'hex pour y revenir.
 - ✓ **Si un hex est attaqué par plusieurs AFV** : chaque AFV **DOIT** attaquer séparément (**PAS** de constitution de "FG")

Overrun – Défense – Généralités

- ✚ **Qui ?** : effectué par le DEFENSEUR

- ✚ **Quand ?** : - MPh ennemie
 - autant de fois que le DEFENSEUR est en mesure d'utiliser les diverses formes de *First/Final Fire*.
 - **APRES** résolution de l'OVR
- ✚ **Où ?** :
 - ✓ **SOIT DANS** la localisation du DEFENSEUR
 - ✓ **SOIT** dans un hex ADJACENT (*Street Fighting*).
- ✚ **Quoi ?** : **DEUX** types
 - ✓ *CC Reaction Fire* : résolu sur la CCT
 - ✓ *Non-CC Reaction Fire* : - résolu sur - TK **OU**
 - IFT
 - **NE** peut être utilisé **QUE** vs un OVR
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ Après résolution de son *Reaction Fire* le tireur **DOIT** attendre une nouvelle dépense de MP de la part du véhicule (**OU** de son infanterie accompagnante) pour conduire un nouveau *Reaction Fire*.
- ✚ **Particularités** :
 - ✓ **PAS** de réactions CC (y compris utilisation sN)
 - ✓ *CC Reaction Fire* effectué par une unité marquée d'un jeton *First/Final* : CCV diminué de 1
 - ✓ Personnel qui escorte le véhicule :
 - N'est **PAS** affecté par le *CC Reaction Fire* (**EXC** : PRC).
 - **NE** peut **PAS** engager le DEFENSEUR en CC ou en *Bounding (First) Fire* **AVANT** la fin de l'action CC du DEFENSEUR
 - l'unité qui subit le *CC Reaction Fire* **NE** peut **PAS** engager le DEFENSEUR en CC **AVANT** la CCPh **SAUF** un éventuel *Infantry OVR*.

Overrun – Défense – Reaction Fire

- ✚ **Qui ?** : toute unité DEFENDERESSE d'infanterie/cavalerie qui est
 - non démoralisée **ET**
 - non PIN **ET**
 - armée **ET**
 - **PAS** en mêlée
- ✚ **Quoi ?** : attaque en CC du véhicule qui a effectué l'OVR
- ✚ **Quand ?** : MPh ennemie
- ✚ **Comment ?** : utilisation des règles de CC vs véhicule (**EXC** : *Ambush* **NA SAUF SI** utilisation du *Street Fighting*)
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ L'unité passe un PAATC **SAUF SI**
 - exemptée
 - elle a déjà passé un PAATC lorsque le véhicule est entré dans sa localisation
 - UN SEUL** PAATC par unité même si cette unité effectue plusieurs attaques sur le même véhicule dans la même phase.
 - ✓ **PAATC raté** : l'unité devient PIN et ne peut **NI**
 - effectuer ce *CC Reaction Fire* **NI**
 - effectuer un *Non-CC Reaction Fire*.
 - ✓ **PAATC réussi** : attaque du véhicule sur CCT.
 - ✓ **Après avoir effectué son *CC Reaction Fire*, **ET SI**** le véhicule a survécu, l'unité et ses SW (y compris inhérentes) et/ou canon sont marqués
 - d'un jeton CC (pour éviter un non-CC *Reaction Fire*) **ET**
 - d'un jeton *First/Final* comme prévu
- ✚ **FPF *CC Reaction Fire*** :
 - ✓ **Qui ?** : toute unité DEFENDERESSE (même PIN)
 - éligible pour le *CC Reaction Fire*
 - marquée d'un jeton *Final Fire* lorsqu'elle subit l'OVR
 - qui subit un OVR par un véhicule blindé sans PRC
 - ✓ **Quoi ?** : **DOIT** attaquer le véhicule en CC (**EXC** : si possible, elle peut utiliser le *Non-CC Reaction Fire*)
 - ✓ **Procédure** :
 - **SI AFV** : passer un PAATC (si nécessaire)
 - Chaque DR de *CC Reaction Fire* tient également lieu de NMC pour l'unité qui attaque.
 - Dans le cas d'une unité qui se sert d'un canon, voir le Par ci-dessous.

Overrun – Défense – Street Fighting

- ✚ **Qui ?** : unité ADJACENTE à un véhicule et qui
 - remplit les conditions pour
 - le *Street Fighting* **ET**
 - le *CC Reaction Fire* **ET**
 - N'est **PAS** marquée d'un jeton *First/Final Fire/Intensive/No Fire* **ET**

- NE possède PAS une SW (même inhérente) ou un canon marqué du même jeton.

✦ **Quoi ?** : Forme de *CC Reaction Fire*.

✦ **Quand ?** : MPh ennemie

✦ **Comment ?** :

- ✓ Appliquer les règles du *Street Fighting* du chapitre infanterie
- ✓ **Mines/FFE/FP résiduelle** : - DANS l'hex du défenseur ET de l'attaquant
 - s'appliquent au DEFENSEUR pendant son mouvement
 - le défenseur est supposé utiliser l'*Assault Movement*.
- ✓ Le défenseur peut également recevoir tout SMOKE/TEM présents.
- ✓ **Wire** : l'unité reste au-dessus des barbelés mais une unité qui effectue un *Street Fighting* NE peut PAS rester volontairement dans la localisation route.
- ✓ Le véhicule (et son PRC) NE peut PAS utiliser le *Bounding (First) Fire* AVANT la fin de la résolution de cette action CC du DEFENSEUR.

Overrun – Défense – non-CC Reaction Fire

✦ **Qui ?** : unité DEFENDERESSE non démoralisée - qui subit un OVR
- qui N'est PAS sous un jeton CC/Mêlée

✦ **Quoi ?** : peut effectuer une attaque *Non-CC Reaction Fire*

✦ **Comment ?** : en utilisant le TPBF/ *Ordnance*/FT/DC jetée de manière normale vs véhicule qui effectue l'OVR.

- EXC** : DEFENSEUR - marqué d'un jeton *Final* ⇒ FPF *non-CC Reaction Fire*
- possède un canon marqué d'un jeton *Final* ⇒ voir Par ci-dessous
- PIN ⇒ - *Area Fire*
- DRM +2 TH
- PAS d'utilisation de FT/MOL/DC

✦ **Canon** :

- ✓ **DOIT** changer son CA pour qu'il coïncide avec le VCA du véhicule qui OVR
- ✓ **Cas TH A et E** : NA

✦ **AF** attaqué par *Ordnance*/FT/DC : arrière

✦ **MOL** :

- ✓ PAS utilisé avec TPBF SI le défenseur (ou tout canon possédé) est marqué d'un jeton *First/Final/Intensive/ No Fire*.
- ✓ **Contre AFV OT** : voir le chapitre Infanterie

✦ **FPF non-CC Reaction Fire** :

- ✓ **Qui ?** : toute unité DEFENDERESSE qui est - éligible pour un *non-CC Reaction Fire* ET
- marquée d'un jeton *Final Fire*

lorsqu'elle subit l'OVR par tout autre véhicule qu'un véhicule non blindé sans PRC.

EXC : unité servant un canon marqué d'un jeton *First/Final/Intensive/No Fire*.

- ✓ **Quoi ?** : l'unité DOIT utiliser le - TPBF OU
- une *Ordnance* SW OU
- FT OU
- DC lancée

contre ce véhicule (**EXC** : unité PIN NE peut PAS utiliser le FT ou la DC; si autrement autorisée, l'unité peut utiliser le *CC Reaction Fire*).

- ✓ **Procédure** : chaque DR effectué tel que - FPF *Reaction Fire* TH
- TPBF/FT/IFT
- positionnement de DC

tient lieu de DR NMC pour l'unité DEFENDERESSE.

Overrun – Défense – servants de canons

✦ **Procédure spéciale pour** : - unité d'infanterie DEFENDERESSE ET
- qui sert un canon marqué d'un jeton *First/Final/Intensive/No Fire* ET
- qui subit un OVR par un véhicule autre que non blindé sans PRC.

✦ **Procédure** :

- ✓ **SI** marqué d'un *First Fire* :
 - Utilisation du tir intensif ou soutenu
 - **SI** le canon N'est PAS en mesure d'utiliser un tel tir : voir ci-dessous

- ✓ **SI** marqué d'un *Final/Intensive/No Fire* :
 - Effectuer une attaque CC ou TPBF
 - Au choix du joueur si les deux sont possibles
 - Modifiée comme si l'unité était marquée d'un jeton *Final Fire*.

Les half-tracks

✚ *Buttoned Up* (BU) :

- ✓ Le personnel BU **NE** peut **PAS** être attaqué séparément du véhicule **SAUF SI**
 - cette attaque est effectuée avec TPBF auquel cas le DRM +2 CE s'applique **OU SI**
 - le tireur dispose d'un avantage de hauteur > la distance qui le sépare du half-track.
 - ❖ Dans ce cas le DRM +2 CE s'applique également.
 - ❖ Le DRM est diminué de 1 pour chaque avantage d'élévation complet > à la distance au véhicule (avec un minimum de 0)
 - ❖ Les passagers même BU peuvent retourner le tir
- ✓ Un passager BU **NE** peut **PAS** - tirer
 - observer/servir de Spotter pour le tir indirect
 - attaquer en CC
 - fournir le DRM de véhicule avec escorte pour un CC
- ✓ Passagers *Shocked/Broken* : **AUTOMATIQUEMENT** BU

✚ *Crew Exposure* (CE) :

- ✓ Les passagers d'un half-track sont **TOUJOURS** considérés CE **SAUF SI**
 - *Broken*
 - *Shocked*
 - PIN
 - sous un jeton BU
- ✓ DRM +2 CE applicable
- ✓ *Stun* : **NA** pour les passagers. Ils deviennent BU au lieu de devenir *Stun*.
- ✓ Passagers qui ratent leur MC : deviennent *Broken*.

- ✓ Il **FAUT** être CE pour
 - tirer
 - diriger des attaques
 - attaquer en CC
 - être *Spotter*/observateur pour les tirs indirects

✓ Placement/enlèvement du jeton CE :

- Pendant la MPh/APh du joueur
- **PAS** d'enlèvement et de placement pendant la **MEME** phase

✚ L'équipage **ET** les passagers deviennent **TOUJOURS** CE ou BU ensemble.

- EXC** : - les unités démoralisées restent BU jusqu'à ce qu'elles se rallient ou débarquent
- les passagers CE d'un AFV *Open Top* qui devient PIN doivent passer BU **MAIS** son équipage PIN/CE **NE** le doit **PAS**

✚ Tir et mouvement :

- ✓ Pendant MPh ou AFPh : FP réduite de moitié pour le half-track et ses passagers CE
- ✓ *Mounted Fire* (comme les passagers de camions) : **NA**

✚ Embarquement et débarquement :

- ✓ **#PP** :
 - Squad : 10 PP
 - HS/Crew : 5 PP
 - ≤ 4 SMC = 0 PP
- ✓ Abandon du véhicule :
 - **Crew** :
 - dépense de l'allocation MP complète
 - Considéré alors comme de l'infanterie
 - Soumis au FFNAM
 - **Véhicule/Crew** : **NE** peuvent **PAS** avoir bougé/tiré
- ✓ Embarquement :
 - **Half-track** :
 - ❖ **DOIT** être stoppé
 - ❖ **NE** peut **PAS** bouger dans la MPh **AVANT** l'embarquement
 - **Coût** : 1MF (**UNIQUEMENT** dans la MPh, **PAS** en APh) **PLUS** $\frac{1}{4}$ allocation mouvement du half-track
 - **FFNAM** : applicable
- ✓ Débarquement :
 - **Coût** : $\frac{1}{4}$ des MP du half-track **PLUS** 1MF pour l'unité

- **Infanterie :**
 - ❖ a consommé dans ce mouvement 1MF par $\frac{1}{4}$ allocation de mouvement consommée par le half-track
 - ❖ Peut quitter un half-track qui a tiré auparavant dans le tour
 - ❖ **NE** peut **PAS** quitter la localisation du half-track dans cette phase
 - ❖ **FFNAM** : applicable
- Peut s'effectuer dans un hex occupé par l'ennemi. On place alors un jeton CC
- **INTERDIT** pour les unités qui ont - tiré
- ajouté leur FP à un *Overrun*.
- ✓ **Riders** : un seul SMC et 2PP
- ✚ **Enlèvement des MG :**
 - ✓ **Qui ?** : Equipage qui quitte son véhicule
 - ✓ **Quand ?** : pendant sa phase de mouvement
 - ✓ **Quoi ?** : MG ou mortier contenu dans l'half-track
 - ✓ **Comment ?** :
 - Si possible sous forme dm
 - La MG est remplacée par un jeton MG de la même puissance ou inférieure
 - Le half-track est marqué d'un jeton *Abandoned* et *Disabled*.
 - ✓ L'armement peut être remis en place par l'arrivée d'un jeton équipage qui entre dans le véhicule **AVEC** un jeton armement approprié.
 - ✓ Certains armements peuvent être enlevés par les passagers (Ex : SPW 251/sMG allemand) au coût normal de débarquement
- ✚ **Fire Group (FG) :**
 - ✓ **SEULS** les half-tracks et les *Carriers* peuvent faire partie d'un FG
 - ✓ Chaque véhicule du FG **DOIT** être CE et utiliser son armement non-*Ordnance* (**EXC** : FT et IFE)
 - ✓ Le FG peut comporter de l'infanterie/cavalerie
 - ✓ L'IFE du MA (s'il existe) peut être combiné
 - ✓ **Passagers :**
 - **SI CE** : peuvent faire partie d'un FG composé de half-track/ *Carriers* et/ou d'infanterie/cavalerie
 - Toutes les règles des FG s'appliquent
 - L'équipage du half-track est **TOUJOURS** supposé utiliser l'armement propre du véhicule.
- ✚ **Application du DRM de leadership dans les FG :**
 - ✓ **Qui ?** : ceux des leaders CE (ou exposés au tir) qui sont passagers
 - ✓ **Quoi ?** :
 - Peuvent diriger le tir des passagers du half-track.
 - Peuvent aussi diriger un OVR ou une attaque CC auxquels d'autres passagers participent **MAIS** le leader seul **NE** peut **PAS** diriger le half-track.
 - ✓ **Le leader CE NE peut PAS diriger le tir d'une autre unité dans l'hex SI**
 - le véhicule a pénétré dans un nouvel hex/côté d'hex **OU** été *Motion* dans cette phase **OU**
 - le leader **NE** dispose **PAS** d'une LOS vers la cible **MEME SI** une autre unité dans l'hex dispose d'une LOS vers cette cible (cas du véhicule en *Bypass* dans un hex p.e.)
 - ✓ **Cas des leaders de blindés :**
 - **SI CE** : peut diriger le tir de ses passagers ainsi que d'autres unités proches **UNIQUEMENT SI** leur FP est ajoutée à la FP non *Ordnance* du half-track pour former un FG. Il **NE** peut **PAS** les diriger séparément.
 - ✓ **Octroi du bonus de route :**
 - **OUI SI** - le leader est CE **ET**
- le véhicule **ET** l'infanterie bougent **TOUS LES DEUX** comme une pile pendant **TOUTE** la MPH.
- ✚ **Ralliement/MC/TC :**
 - ✓ **Un leader dans un half-track :**
 - **NE** peut affecter le ralliement/MC/TC **QUE** des passagers dans le même véhicule que lui **SAUF** s'il est CE dans un half-track qui - **N'est PAS** entré dans un nouvel hex/côté d'hex
- **N'est PAS** devenu *Motion*
dans la phase en cours.
 - Sa **perte/démoralisation** **N'affecte QUE** le personnel **DANS** le véhicule et **PAS** les autres unités dans la localisation.
 - ✓ **Leader hors d'un half-track** : peut affecter le ralliement/MC/TC des passagers d'un véhicule **IMMOBILE** qu'ils soient CE ou non.
 - ✓ **Un leader de blindé** : **NE** peut affecter **QUE** l'équipage du véhicule dans lequel il se trouve. De même, la perte ou la démoralisation d'un tel leader **N'a d'effet QUE** sur l'équipage du véhicule.
- ✚ **DM :**
 - ✓ **Même BU, les passagers démoralisés dans un half-track deviennent DM SI le véhicule :**
 - est touché par un tir d'*Ordnance* **OU SI**

- son PRC subit une attaque capable d'infliger au moins un résultat NMC à une hypothétique cible CE sur ce half-track (**MEME SI** ce tir n'est normalement pas efficace contre une cible BU).
- ✚ **Combat rapproché :**
 - ✓ **DRM +1 :** pour les HS non PIN/non *Broken* qui accompagnent le véhicule **SAUF** s'il est BU.
 - ✓ **Si le véhicule est éliminé :** le PRC l'est également
 - ✓ **Attaque du half-track en CC :**
 - **FP utilisables par le véhicule :**
 - AAMG si l'équipage est CE
 - CMG **SAUF SI** elle **NE** peut tirer **QUE** dans le VCA
 - IFE des MA en tourelle (≤ 15 mm)
 - FP des passagers CE
 - **Conditions :**
 - *Crew* CE
 - les FP peuvent être utilisés **SOIT** - en un seul FG **SOIT** - en groupes séparés pour plusieurs attaques en CC
 - **Procédure :**
 - ❖ Utiliser le CCV de l'infanterie qui se défend pour déterminer le rapport
 - ❖ Utilisation des chiffres noirs sur la CCT
 - ❖ **La FP pourrait être réduite pour**
 - *Motion*
 - vs des unités *Concealed*
 - par des unités PIN
- ✚ **Half-track *Schock* :**
 - ✓ **Si le *Crew*/passager est CE :**
 - il devient **IMMEDIATEMENT** BU
 - **PAS** sujet à une attaque collatérale
 - ✓ **PAS**
 - de mouvement possible (même du VCA)
 - interdicteur
 - d'attaque CC possible
- ✚ **Half-track *Stun* :**
 - ✓ **Quand ? :**
 - ***Crew*** - rate un MC **OU**
 - devient *Broken* suite à un tir de *Sniper*.
 - **DR Final TK de MG** = final TK#
 - ✓ **Conséquences :**
 - **Le véhicule**
 - devient BU **IMMEDIATEMENT**
 - s'arrête **IMMEDIATEMENT** sans pénalité
 - **NE** peut **PAS** tirer
 - **A la fin du tour de joueur :** retourner le jeton *Stun* du côté +1
 - **DRM +1 appliqué à**
 - tirs du véhicule (MG/IFE/FT IFT)
 - MC/TC
 - DR de survie d'équipage
 - DR *Overrun*
 - **Jetons +1 :**
 - ❖ Reste sur le véhicule pour le restant du scénario (jusqu'à son abandon)
 - ❖ Suit le *Crew* lorsque ce dernier quitte le véhicule.

Les attaques collatérales

- ✚ **Qui ? :** PRC vulnérables
- ✚ **Quand ? :**
 - ✓ Occupants du véhicules soumis à une FP **OU**
 - ✓ DR TK contre le véhicule
- ✚ **Quoi ? :** Attaque collatérale sur le PRC vulnérable
- ✚ **Types d'attaques :**
 - ✓ **Attaque qui n'a pas le véhicule comme cible pré-désignée :**
 - **Genre d'attaque :**
 - tir de petites armes
 - OBA
 - Tirs de canons avec utilisation de l'ATT
 - **Procédure :** le PRC (vulnérable) est affecté normalement comme **TOUTES** les unités dans la localisation.
 - ✓ **Attaque qui a le véhicule comme cible pré-désignée :**
 - **Genre d'attaque :**
 - Tir de canon
 - MG vs AFV

- champs de mines
- ...
- **Séquence :**
 - ❖ Résoudre l'attaque contre le véhicule
 - ❖ **IMMEDIATEMENT** après, résoudre l'attaque contre le PRC vulnérable comme une attaque séparée.
- **Procédure contre le PRC :**
 - ❖ Passer sur IFT
 - ❖ Déterminer l'équivalent IFT de la munition/attaque concernée
 - ❖ Utiliser le DR de l'attaque contre le véhicule et résoudre normalement
- ✚ **PAS d'attaque collatérale SI :** - le véhicule est détruit
 - Le *Crew* ou les passagers deviennent *Schock/Stun* suite à l'attaque du véhicule
 - ⇒ à ce moment seuls les *Riders* éventuels subissent une attaque collatérale
- ✚ **Multiple Hits :** **NE** causent **PAS** d'attaque collatérale supplémentaire(s)
- ✚ **FP résiduelle :** **PAS** générée par une attaque collatérale

Les camions

- ✚ **Transport de personnel :** soumis aux mêmes principes que les autres véhicules/*Riders*
- ✚ **Tir direct (non-*Ordinance*) contre camions :**
 - ✓ **Où ? :** IFT - ligne ★
 - ✓ **Qui ? :** le même DR affecte le véhicule et le personnel dans la même localisation y compris l'infanterie et les autres véhicules/chevaux
 - **EXC :**
 - ❖ Un véhicule en *Bypass* en dehors de la LOS du tireur **N'est PAS** affecté.
 - ❖ Le nombre d'unités affectées **NE** peut **PAS** dépasser le KIA# de la colonne considérée.
 - Ex : une attaque de 6/8/12 FP n'affecte que Max 3 véhicules et une attaque de 2/4 FP n'en affecte que 2.
- ✚ **Hull Down :** Si HD, le véhicule **N'est PAS** affecté par un résultat immobilisation.
- ✚ **Unlikely Kill :**
 - ✓ **DR = 2** (même si > TK#)
 - ✓ **Lancer un troisième dé**
 - **1** = épave en feu
 - **2** = KIA
 - **3** = immobilisé
 - **4-6** = pas d'effet
 - ✓ Si le DR 2 original a un meilleur effet que l'éventuel 3^e dé, on prendra les effets de ce résultat 2.
- ✚ **Type de cible :**
 - ✓ **Standard :** VTT
 - ✓ Pour **HE, HEAT, AP** on peut aussi sélectionner l'ITT
- ✚ **Tirs AP :**

La longueur du tube, la distance de tir et les AF **N'ont AUCUN** effet sur le TK#.
- ✚ **Champs de mines :**
 - ✓ **Mines AP :** utiliser la ligne ★ de l'IFT
 - ✓ **Mines AT :** utiliser la colonne 36+ de l'IFT
 - Elimination automatique mais une épave en feu ne se produit que sur un résultat 1KIA ou mieux.
 - ✓ **Passagers :**
 - **Si le véhicule est éliminé :** PRC effectue le test de survie
 - **Si le véhicule est immobilisé :** PRC subit une attaque collatérale.
- ✚ **Air Bursts :** Les véhicules non-blindés sont sujets au DRM-1 pour *Air Burst*.
- ✚ **Sniper :**
 - ✓ Un véhicule non-blindé et son PRC **NE** peuvent **PAS** être attaqués par la même attaque de *Sniper*.
 - ✓ **dr 1 :**
 - Véhicule non-blindé est immobilisé **OU**
 - Equipage du véhicule non/partiellement blindé est démoralisé
 - ✓ **dr 2 :**
 - Equipage du véhicule non/partiellement blindé est PIN
 - **PAS** d'effet sur le véhicule.
- ✚ **Equipage inhérent :**
 - ✓ L'équipage d'un véhicule non-blindé est composé d'un seul conducteur. C'est pour cela que le *Crew Survival* est cs et pas CS.

- ✓ *Stun/Recall* : **NA** aux camions
- ✓ *PTC/MC/K/KIA* : le véhicule stoppe immédiatement si l'équipage se démoralise. Si le véhicule dispose d'un équipage inhérent plutôt que d'un simple conducteur, ce dernier doit quitter le véhicule pour dérouté.
- ✓ *Moral du conducteur/Crew* : = moral de la meilleure unité d'infanterie de première ligne de la nationalité.
- ✓ Un véhicule non-blindé capturé reçoit automatiquement un nouveau conducteur **SAUF** si la capture s'effectue par un SMC auquel cas ce jeton est (temporairement) retiré du jeu.
- ✚ **Passagers :**
 - ✓ **PP :** Squad : 10PP
HS/Crew : 5PP
≤ 4SMC : OPP
 - ✓ **Dérouté :**
 - Passager *Broken* peut - **SOIT** dérouter **SOUS** le véhicule
 - **SOIT** rester **DANS** le véhicule
 - SAUF** si l'équipage est *Broken/KIA*/abandonne le véhicule auquel cas les passagers **DOIVENT** quitter le véhicule lors de la dérouté.
 - **Les unités démoralisées peuvent rester dans le véhicule même si**
 - des unités ennemies sont ADJACENTES
 - des unités ennemies sont dans le même hex
 - le véhicule se rapproche de l'ennemi même en *Overrun*.
- ✚ **Tir par les passagers :**
 - ✓ **FP** : réduite de moitié pour *Mounted Fire*.
 - ✓ **SW autorisées :** - LMG
 - PIAT
 - DC lancée
 - attaques désespérée SCW/RCL
- ✚ **TEM de véhicule :**
 - ✓ Le véhicule ne fournit aucun TEM à l'infanterie **SAUF** s'il devient une épave.
 - ✓ Il peut être une *Hindrance* à la LOS
- ✚ Si un véhicule dont l'arrière du jeton ne comporte aucun dessin d'épave est éliminé, le jeton le représentant est retiré du jeu.

Immobilisation – Généralités



- ✚ **Un véhicule immobilisé NE peut PAS**
 - dépenser 1MP de démarrage
 - quitter sa localisation actuelle
 - changer de VCA
- ✚ **Un véhicule immobilisé PEUT :**
 - changer son TCA
 - embarquer/débarquer un PRC
 - utiliser ses pots fumigènes
 - dépenser des MP pour tout autre "non-mouvement"
 - utiliser son armement sans pénalité **SAUF** celles liées à un changement de VCA.
- UNIQUEMENT SI** son équipage inhérent **N'est PAS** démoralisé/*Stun/ Shocked*.
- ✚ **Cas particulier utilisation de la BMG :**
 - ✓ **NE** peut être utilisée **que** dans le VCA originel.
 - ✓ **Utilisation contre un ennemi dans le même hex :**
 - **UNIQUEMENT** en DFF (et donc **PAS** en CC) **ET**
 - **UNIQUEMENT SI** l'ennemi est entré dans l'hex via le VCA
 - ET** en respectant également un nombre de tir ≤ nombre MF dépensés pour entrer dans l'hex
- ✚ Une immobilisation **NE** peut **PAS** être réparée pendant le cours du jeu
- ✚ **L'immobilisation peut être causée par :**
 - résultat du combat
 - IFT vs non blindé
 - CC
 - DC
 - Champs de mines
 - mines A-T

- déminage
- tir *Ordnance*
- OVR
- tentative de désenlisement
- panne mécanique
- tentative de vitesse excessive pour les véhicules chenillés.
- + Véhicule non blindé et non armé immobilisé ⇒ retiré du jeu **OU** transformé en épave **SI** tous les passagers/Riders/SW/canons ont été débarqués/décrochés.
- + Immobilisation multiples : l'équipage inhérent d'un véhicule immobilisé qui subit une autre immobilisation doit passer un TC d'immobilisation.
- + Changement de TCA : **OUI SI** le véhicule en a la possibilité.
- + Un véhicule immobilisé est considéré un cible *Moving* pour le reste de la MPh **SI** : l'immobilisation/ *Bog* s'est produit durant la MPh suite à
 - l'entrée dans un nouvel hex **OU**
 - l'utilisation du VBM **OU**
 - avoir été *Motion* durant cette MPh

L'enlissement



- + Qui ? : Véhicule qui
 - entre dans
 - change de VCA dans
 - sort d'un ruisseau (ou chenillé qui sort d'un *Gully*)
 } un hex d'enlissement listé sur la table de mouvement
- + Quoi ? : est sujet à une possibilité d'enlissement dans cet hex (dans le cas du changement de VCA, un DR par *hexspine*)
- + Quand ? : dès entrée/sortie/mouvement dans l'hex considéré
- + Comment ? : effectuer un DR d'enlissement
- + Procédure :
 - ✓ Effectuer un DR
 - ✓ DR < 12 : **PAS** d'effet
 - ✓ DR ≥ 12 : le véhicule s'enlise
- + DRM applicables :

+1	Véhicule avec une pression au sol normale
+2	Véhicule avec pression au sol élevée
+1	Véhicule qui tracte une <i>Ordnance</i> ¹ ou une remorque
+1	Sol désigné comme <i>Soft</i> ² , boue ² ou couvert de neige ³
+1	Sol recouvert de neige profonde ³ /véhicule qui traverse un <i>Drift</i>
+1	Le véhicule N'est PAS entièrement chenillé
+1	Le véhicule dépense ses MP comme un camion
+1	Le véhicule effectue un changement d'élévation abrupt
+1	Sortie d'un <i>Deep Stream</i> ET le véhicule N'est NI amphibie NI imperméable
+1	gain d'élévation et entrée dans un bois
+2	entrée dans un <i>Wire</i>
+3	*Entrée dans les bois, cimetières, immeuble en bois ou décombres, au taux de la moitié de l'allocation de mouvement
+4	*Entrée dans un immeuble en pierre au taux de la moitié de l'allocation de mouvement

 - +1 **SI** le véhicule bouge d'un hex d'usine vers un hex non décombres dans la même usine
 - ¹ **NA SI** l' *Ordnance* est un mortier de 76-107mm
 - ² **NA SI** sur une route pavée ou dans un immeuble
 - ³ **NA SI** dans un immeuble ou sur une route labourée (*Plowed Road*)
- + Conséquences :
 - ✓ Véhicule enlisé est marqué d'un jeton *Bog*.
 - ✓ Le mouvement s'arrête **IMMEDIATEMENT**
- + TC d'enlissement :
 - ✓ Qui ? : équipage inhérent d'un véhicule enlisé
 - ✓ Quand ? : lorsque le véhicule est touché par un coup but qui aurait pu le détruire/ *Shocked* sur un DR IFT **OU** TK original = 5
 - ✓ TC raté : l'équipage est placé **SOUS** le véhicule et sujet au mouvement hasardeux

- ✦ Un canon tracté par un véhicule enlisé/immobilisé/abandonné peut être détaché/décroché **SANS** aucune pénalité spéciale pour le statut du véhicule.
- ✦ **Deep Snow et Mud :**
 - ✓ Véhicule (**EXC** : Motos) passe un **Bog Check** : **CHAQUE** fois qu'il entre dans un hex ou un côté d'hex **SANS** avoir le bénéfice de
 - route pavée
 - *Plowed Road*
 - *Runway*
 - ✓ Le joueur adverse :
 - Effectue un DR secret **ET** un dr secret.
 - Le DR secret est valable pour **TOUTE** la MPH de son adversaire
 - **SI ce DR secret est suffisant pour causer un enlèvement** : prendre en compte le dr secret
 - **dr secret** = nombre d'hex (ou hex *bypassé*) après lequel le véhicule ennemi s'enlise au cours de sa MPH.
 - **SI** l'hex ainsi déterminé **N'est PAS** un des multiples hex pouvant causer un enlèvement, ce dernier **NE** se produit **PAS**.

Désembourber le véhicule



- ✦ Qui ? : véhicule enlisé **ET PAS** immobilisé définitivement
- ✦ Quoi ? : peut tenter d'éliminer son statut *Bog*.
- ✦ Quand ? : au début de sa MPH.
- ✦ Condition : **NE PAS** avoir tiré durant la PFPh.
- ✦ Comment ? : dépenser un nombre de MP supérieur à celui prévu pour le démarrage
- ✦ Procédure :
 - ✓ Lancer un DR
 - ✓ Le dé coloré détermine si le véhicule se désembourbe ou non
 - **dr coloré = 1-4** : véhicule se désembourbe au coût de MP de démarrage suivant
dr blanc x dr coloré (x2 si le véhicule N'est PAS entièrement chenillé)
 - **dr = 5** : véhicule devient *Mired*.
 - **dr ≥ 6** : véhicule immobilisé
 - ✓ Le véhicule qui se désembourbe dépense alors ses MP de démarrage.
 - ✓ Il peut ensuite quitter son hex
 - ✓ Le véhicule est considéré *Moving* : lorsqu'il quitte l'hex dans lequel il était enlisé
 - ✓ **APRES la dépense de MP ET AVANT de quitter son hex** : le véhicule peut subir un DFF **SANS** application du DRM TH Cas J.
- ✦ Un leader de blindé peut appliquer son DRM.
- ✦ **SI un véhicule NON enlisé se trouve dans la même localisation** :
 - ✓ Ce véhicule peut aider l'autre à se désembourber **SI** - il n'a pas tiré dans la PFPh **ET**
 - que son poids est ≥ 90% du poids du véhicule enlisé **ET**
 - qu'il est **CE ET**
 - qu'il est à l'arrêt **ET**
 - qu'il dépense tous ses MP en *Delay* pour tracter le véhicule embourbé.
 - ✓ On applique alors un DRM -1 au dr coloré
 - ✓ Les **DEUX** véhicules :
 - Sont alors TI pour le reste du tour de joueur même si la tentative échoue.
 - Ils **NE** peuvent **PAS** modifier leur CA
 - Ils peuvent subir le tir défensif suite à leur dépense de MP.
- ✦ **SI le véhicule devient Mired** :
 - ✓ Le jeton *Bog* est retourné du côté *Mired*.
 - ✓ Les tentatives suivantes sont modifiées par un drm +1 au dé coloré.
 - ✓ Ce drm **N'est PAS** cumulatif **SI** le véhicule reste *Mired* plusieurs tours de suite.

Protection offerte par les véhicules – Généralités

- ✦ **BU/CE** : protection offerte **UNIQUEMENT** aux
 - équipages inhérents
 - passagers d'AFV OT

- ✓ **Riders :** - **JAMAIS** BU
 - **JAMAIS** de DRM CE
 - Sujets aux attaques collatérales
 - **SI** PIN ou démoralisés ⇒ *Bail Out*.
- ✓ **PRC :** - **JAMAIS** sujet au FFNAM/FFMO **TANT QU'**ils se trouvent sur l'AFV
 - **NE** peuvent **PAS** être ciblés séparément par un *Ordnance* (**EXC** : motocyclistes)
 - **SI** vulnérables : ils sont soumis aux attaques collatérales
- ✚ **Survie :**
 - ✓ **SI** une attaque détruit un AFV (sans l'incendier), elle **N'**attaque **PAS** son PRC séparément.
 - ✓ Dans ce cas, le PRC lance un DR de survie séparé.

AFV comme protection – TEM et Hindrance

- ✚ **TEM :**
 - ✓ **Qui ? :** toute unité d'infanterie qui se trouve dans la même localisation que
 - une épave
 - un AFV ami
 - un AFV ennemi abandonné
 - ✓ **Quoi ? :** reçoit un TEM +1 **SAUF SI** - elle subit un tir provenant de sa localisation
 - l'épave est en feu
 - l'AFV/épave est - *Entrenched*.
 - enterrée
 - à un autre niveau que l'infanterie dans son hex de dépression
 - l'AFV serait sujet au Cas J TH S'il devait subir le tir d'une *Ordnance*.
 - abandonnent un AFV
 - survivent
 - débarquent d'
 - *Bail Out*
- EXC :** *Armored Assault*, unités qui
 - abandonnent un AFV
 - survivent
 - débarquent d'
 - *Bail Out*
- ✓ Un AFV stoppé ou une épave qui a bougé/a été *Motion* durant la MPH du tour de joueur en cours fourni le TEM +1 durant toutes les phases qui suivent l'AFPh.
- ✓ Ce TEM **N'**est valable **QUE SI** l'unité **NE** peut obtenir **AUCUN** autre TEM positif. Il est cependant **CUMULATIF** avec tout *SMOKE*/ *Hindrance* applicable au tireur.
- ✓ **Véhicule non blindé :** **NE** fournit **PAS** de TEM **SAUF S'**il devient une épave.
- ✓ L'infanterie/cavalerie dans le même hex qu'un véhicule : **PAS** affectées par l'élimination du véhicule.
- ✚ **Hindrance :**
 - ✓ **Quoi ? :** TEM +1
 - ✓ **Quand ? :** applicables aux LOS de même niveau tracées à travers un hex contenant une/plusieurs épave/AFV
 - ✓ **PAS d'application SI :** - épave/AFV est en *Bypass* **ET** la LOS ne touche pas le côté d'hex bypassé **OU**
 - AFV/épave **N'**est **PAS** dans la LOS du tireur **ET** de la cible **OU**
 - l'épave est en flammes **OU**
 - épave/AFV serait soumis au Cas J TH **OU**
 - épave/AFV *Entrenched* ou *Dug-In*.
 - ✓ **Exemple :**

La présence de l'épave **N'**offre **AUCUN** TEM car l'AFV allemand **N'**est **PAS** en mesure d'avoir une LOS sur elle. Ceci s'applique quel que soit le tireur et/ou la cible.



AFV comme protection – Armored Assault

- ✚ **Qui ? :** infanterie qui effectue son mouvement accompagnée d'un AFV ami

- ✦ **Quoi ?** : elle reçoit le TEM +1 offert par l'AFV
- ✦ **Comment ?** : l'infanterie et l'AFV bougent comme une pile combinée.
- ✦ **Condition** :
 - ✓ L'infanterie commence sa MPh **SOUS** le jeton AFV
 - ✓ L'AFV **NE** peut **PAS** aller plus loin que l'infanterie au cours de ce mouvement, **MEME SI** l'infanterie **NE** réussit **PAS** à terminer son mouvement dans le même hex que le blindé.
- ✦ **FFMO** : **PAS** d'application dans ce cas.
- ✦ **FFNAM** : d'application **SAUF SI** *Assault Movement* déclaré.
- ✦ **AFV stoppé** : continue à fournir le TEM +1 pendant la DFPh qui suit son mouvement.

AFV comme protection – Coupoles blindées



- ✦ **Qui ?** : représentées par une tourelle BU
- ✦ **Quoi ?** : elles représentent
 - un AFV *Dug-In* **OU**
 - une tourelle montée sur un bunker au niveau du sol
- ✦ **Où ?** : **UNIQUEMENT** dans
 - *Brush* et *Grain*
 - *Bois* et *Orchard*
 - trous d'obus
 - débris (RB)
 - *Open Ground*
 comme si elle était un *Pillbox*.
- ✦ **Coupole placée immédiatement derrière un mur/haie** :
 - ✓ Possède le *Wall Advantage* **SAUF SI**
 - abandonnée
 - en mêlée
 - l'équipage inhérent est *Stun/ Shocked*.
- ✦ **Caractéristiques** :
 - ✓ Le type de tourelle, son armement et ses AF doivent être définis par SSR
 - ✓ Considérée comme un AFV immobile **SAUF**
 - pour ce qui est précisé ci-dessous
 - via SSR
 - ✓ **DRM BU** : s'applique **TOUJOURS**
 - ✓ **JAMAIS**
 - *Concealed*
 - *Hull Down*
 - ✓ **PAS**
 - de création d'épave si elle est détruite
 - de localisation de coup but
- ✦ **Tir** :
 - ✓ **CA** : égal eu TCA
 - ✓ **Application des DRM TH** : en fonction du TCA
 - ✓ Une coupole blindée peut placer une *Fire Lane*.
- ✦ **DRM taille** : considérée comme une petite cible (+1)
- ✦ **CC** :
 - ✓ appliqué de la même manière que pour un AFV normal (PAATC et CCV)
 - ✓ **TOUS** les facteurs de MG sont utilisables en CC.
- ✦ **Equipage** :
 - ✓ Les coupoles disposent d'un équipage inhérent représenté par un jeton équipage d'infanterie (pas de véhicule)
 - ✓ **SMC** :
 - **NE** sont **PAS** en mesure de pénétrer dans la coupole
 - **PAS** de DRM de Leadership.
 - ✓ **PAS de**
 - statut CE possible
 - CS#
 - TC d'immobilisation

Les AFV Dug-In



- ✦ **Quoi ?** : considérés comme une coupole blindée **SAUF** pour ce qui suit :

✦ **Comment ?** : placer un jeton *Vehicule Crest* (WoA) sur l'AFV pour montrer son statut *Dug In*.

✦ **Caractéristiques :**

- ✓ *Hull Down* pour tous les tirs directs effectués contre eux (**EXC** : AF aérien)
- ✓ **Taille de cible** : +1 (**EXC** : SI l'AFV a une taille +2)
- ✓ **PAS** - de placement de *Fire Lane* possible
- de création de *Hindrance*.
- ✓ Peut devenir CE
- ✓ **SI détruit** : peut subir un *Scrounge* (sauf si en flammes)

✦ **Equipage :**

- ✓ l'AFV *Dug-In* garde son équipage inhérent
- ✓ Application du CS#

Les épaves



✦ **Création :**

- ✓ **Quand ?** : lorsqu'un véhicule est éliminé
- ✓ **Comment ?** : retourner le jeton véhicule du côté blanc
- ✓ Si le véhicule **NE** dispose **PAS** d'un côté blanc : changer le pion par un pion comparable en tout point (poids, armement, possibilité d'enlever de l'armement, blindage)
- ✓ Si le véhicule **NE** dispose **PAS** d'un dessin d'épave à l'arrière du jeton : **PAS** de création d'épave lorsque le véhicule est éliminé.
- ✓ Le VCA de l'épave est identique à celle du véhicule. Son TCA, s'il était différent **N'**est **PAS** représenté.

✦ **Véhicule éliminé avec un résultat "Burnt" :**

- ✓ **PAS** de création de *Blaze*
- ✓ tous les PRC sont éliminés **SANS** possibilité de survie

✦ Si l'épave est un "*Burning Wreck*" : on place un *Blaze* sur l'épave.

✦ Une épave non incendiée peut toujours être attaquée par les deux camps comme si elle était le véhicule original.

- EXC** : pour le CC, elle - est considérée - CE **ET**
- abandonnée **ET**
- Immobile **ET**
- **SANS** MG utilisable
- **NE** subit **PAS** l'*Ambush*
- **NE** nécessite **PAS** de PAATC

✦ **Effets sur le mouvement :**

- ✓ **Infanterie/cavalerie** : **PAS** d'augmentation du coût de mouvement **SAUF** S'il s'agit d'une épave en feu (et ce à cause de la fumée)
- ✓ **Véhicule autre que moto** : 1MP/MF supplémentaire pour épave normale. **SI** l'épave est enflammée, on augmente du nombre de MP/MF dus à la SMOKE.
- ✓ L'épave **N'**entre **PAS** en ligne de compte pour l'*Overstacking*.
- ✓ Les épaves **NE** bloquent **PAS** complètement le mouvement **SAUF** pour - *Bypass*
- Pont à une seule voie
- routes encaissées

✦ **Protection offerte par l'épave :**

- ✓ épave intacte :
 - TEM +1 pour la protection
 - LOS *Hindrance* comme prévu pour un véhicule normal
- ✓ épave en flammes :
 - **PAS** de - TEM+1 pour l'infanterie dans le même hex
- LOS *Hindrance* créée par l'épave
 - EXC** : *Fire Lanes* et vents violents
 - La fumée créée par l'incendie constitue bien une LOS *Hindrance*.

✦ **Enlèvement d'épaves** : **DEUX** possibilités

- ✓ **Incendie** : toute épave dans un terrain qui devient *Blaze* est retirée du jeu
- ✓ **Pushing** :
 - **Quand ?** : à la fin de la MPh
 - **Comment ?** : par un AFV chenillé

- **Conditions :** l'AFV doit
 - avoir un poids \geq 90% du poids de l'épave
 - rester mobile en consommant au minimum la moitié de son allocation de mouvement (en plus du coût d'entrée dans l'hex contenant l'épave) et ceci **UNIQUEMENT** à l'effet de retirer l'épave

Scrounging d'épave

- ✦ **Qui ? :** MMC d'infanterie **NON** - *Berserk*
 - démoralisée
 - en mêlée
- ✦ **Quoi ? :** peut tenter la récupération des SW en état de marche
 - d'une épave non incendiée **OU**
 - d'un véhicule abandonné
- ✦ **Quand ? :** pendant la RPh
- ✦ **Conditions :** le véhicule/épave **N'est PAS** marqué d'un jeton
 - *Scrounged*
 - *Disabled*.
- ✦ **Quelles sont les armes que l'on peut récupérer :**
 - BMG
 - AAMG
 - CMG qui peuvent être remplacées comme AAMG
 - SW transportées par le véhicule selon les notes Chap H
- ✦ **Les armes suivantes NE peuvent PAS être récupérées :**
 - BMG sur *Mounting* fixe
 - *Ordnance*
 - CMG
 - lance pots fumigènes
 - FT
 - MA autre que mortiers
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ Toute arme récupérée avec succès est traitée comme une SW normale de la nationalité du véhicule.
 - ✓ Les armes récupérées sont représentées par des jetons LMG. Les armes US sont représentées par des LMG britanniques **SANS** pénalités d'armes capturées
 - ✓ Les LMG et les mortiers sont toujours récupérés sous leur forme dm.
- ✦ **Comment ? :**
 - ✓ Effectuer un dr (Δ)
 - ✓ Le dr double aussi le nombre de SW qui peuvent être récupérée s'il est possible d'en récupérer plus d'une. On effectue alors une *Random Selection* pour déterminer quelles SW sont récupérées.
 - ✓ **Résultats :** 1-3 = réussi
4-6 = raté
 - ✓ **Quel que soit le nombre de SW ainsi récupérées, à l'issue de la RPh :**
 - Le véhicule/épave est marqué d'un jeton *Scrounge*
 - Le véhicule/épave **NE** peut **PLUS** subir une autre tentative par la suite
 - Toutes les SW récupérables de cet AFV sont marquées *Disabled*.
 - ✓ Un véhicule contient suffisamment de petites armes pour réarmer une unité de la taille d'une HS (voir les caractéristiques des unités non armées)
 - ✓ A l'issue de la tentative (réussie ou non) l'unité et la SW sont TI
- ✦ L'équipage d'un AFV **NE** peut **PAS** donner volontairement de l'armement.

Les gyrostabilisateurs



- ✦ **Qui ? :** AFV marqué d'une lettre "G" du côté épave du jeton.
- ✦ **Quoi ? :** Peut être équipé d'un système permettant la stabilisation du canon pendant le mouvement.
- ✦ **Quand ? :** **UNIQUEMENT** sur SSR **OU** en DYO.
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ **Utilisation en BFF avec véhicule stoppé :**
 - application du cas TH C
 - application du cas TH B **MAIS** avec DRM +1 (tourelle stabilisée)
 - le véhicule peut acquérir la cible sur laquelle il vient de tirer.
 - ✓ **Utilisation en BFF avec véhicule non stoppé :**
 - ajout d'un DRM +1 au cas C¹ **OU** C² du cas C⁴
 - le véhicule peut acquérir la cible sur laquelle il vient de tirer.

- ✦ **CMG stabilisée** : **PAS** réduite de moitié pour B(F)F/ tir *Motion* **SI** le tir est effectué contre la cible que le véhicule a acquis.
- ✦ **Règle optionnelle** : On peut enregistrer sur une feuille séparée les AFV disposant de ce système. Pour ce faire, on effectue un dr sur la table de disponibilité (Chap H 1.42) pour **CHAQUE** AFV qui pourrait être équipé du système.

Les Schürzen



- ✦ **Qui ?** : AFV allemands marqués d'un "Sz" à l'arrière du jeton. Il s'agit des types suivants :
 - Pz III J, L, N
 - Pz IV F2, H, J
 - TOUS les StuG III
 - TOUS les StuH 42
 - Brummbaer
 - TOUS les JgPz IV
- ✦ **Quand ?** : **PAS AVANT** juillet 1943 et **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✦ **Où ?** :
 - ✓ **AFV AVEC tourelle** : - sur les côtés **ET** l'arrière de la tourelle
- sur les côtés de la caisse
 - ✓ **AFV SANS tourelle** : sur les côtés de la caisse **ET** de la "tourelle".
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ Les Schürzen offrent une protection contre les tirs HEAT **Y COMPRIS** ceux des LATW
 - ✓ **Si coup but sur un côté protégé par un Schürzen** : **DOUBLER** le dr le plus bas du DR TK
- ✦ **Perte** : **AUTOMATIQUEMENT** si l'AFV pénètre dans
 - des décombres **OU**
 - un obstacle immeuble/bois

SAUF s'il le fait

 - en suivant un jeton *Trail Break* déjà placé **OU**
 - en traversant un côté d'hex de route
- ✦ **Règle optionnelle** : On peut enregistrer sur une feuille séparée les AFV disposant de ce système. Pour ce faire, on effectue un dr sur la table de disponibilité (Chap H 1.42) pour **CHAQUE** AFV qui pourrait être équipé du système.

Traction hippomobile



- ✦ **Classe de véhicule** :
 - ✓ La traction hippomobile est considérée comme un transport par véhicule **SAUF** qu'il s'agit d'une dépense de MF
 - ✓ **Coûts de mouvement spécifiques** :
 - **Démarrage ou stopper** : **PAS** de MF dépensé
 - **Passer à une hauteur plus élevée** : **DOUBLER** le coût de mouvement (**EXC** : changement abrupt d'élévation)
 - **Modification du VCA** : 1MF par *Hexspine*.
 - **VBM** : autorisé
 - ✓ **SI détruit** : **PAS** d'épave (**NI** d'épave incendiée).
- ✦ **Classe de cible** :
 - ✓ Cible **NON** blindée
 - ✓ **Taille** : moyenne
- ✦ **Transport** :
 - ✓ De manière identique à celle des camions.
 - ✓ **Combinaison de DEUX chariots** :
 - possible pour tracter des canons dont le M# ≥ 2
 - Ils forment **UN SEUL** véhicule
 - **T#** : T2
 - **Taille de cible** : *Large*.
- ✦ **Galop** :
 - ✓ **Qui ?** : Chariot **NON** CX
 - ✓ **Quand ?** : au **DEBUT** de la MPh
 - ✓ **Quoi ?** : augmentation de 1,5 de la capacité de mouvement
 - ✓ **Comment ?** : placement d'un jeton CX sur le chariot.
 - ✓ **Conséquences** :

- Le jeton CX affecte le chariot **ET** ses passagers
- Le chariot doit effectuer un **dr Wreck Check** dans **TOUS** les hex où
 - il change de VCA **OU**
 - il dépense > 1MF pour entrer
 - EXC** : élévation > via route
- ❖ **dr = 6** :
 - élimination du chariot
 - Passagers sont démoralisés
 - SW sont enrayées (ou éliminées pour les SW avec X#)

✚ Les traîneaux :

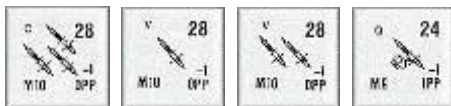
- ✓ **Quoi ?** : côté arrière des jetons chariots
- ✓ **Quand ?** : utilisés dans les scénarios avec neige
- ✓ Même utilisation que les chariots **SAUF**
 - **T#** : T7
 - **cs#** : cs4
 - Allocation de mouvement inférieure à celle du chariot
- ✓ **Mouvement** : l'allocation de mouvement du traîneau **N'**est **PAS** réduite par les effets de la neige
- ✓ **Pulkka** : également représenté par le traîneau.

AFV sans radio

- ✚ **Qui ?** : AFV avec un © imprimé à l'arrière du jeton
- ✚ **Quoi ?** : ils doivent utiliser le mouvement de peloton
- ✚ **Procédure de mouvement** :
 - ✓ **Nombre d'AFV nécessaire** : **DEUX** ou **TROIS**
 - ✓ **Type de mouvement** : par impulsion de peloton
 - ✓ Les AFV du peloton avancent hex par hex comme une pile qui se trouverait sur plusieurs hex adjacents.
 - ✓ **PAS** de DFF/SFF/B(F)F tant que **TOUS** les AFV du peloton aient terminé l'impulsion en cours.
 - ✓ **Principe** : **TOUS** les AFV du même peloton
 - se déplacent en restant adjacents pendant tout le déplacement
 - consomment tous le même nombre de MP lors d'une même impulsion.
 - peuvent se trouver dans le même hex (mis avec les pénalités d' *Overstacking*)
 - **NE** doivent **PAS** avoir une LOS les uns vers **TOUS** les autres
 - **DOIVENT** être adjacents à un autre AFV du peloton à la fin de **CHAQUE** impulsion.
 - démarrent/s'arrêtent ou restent *Motion* comme une seule entité
 - ✓ **Coût de mouvement utilisé** :
 - **TOUS les AFV du peloton** - disposent du même nombre total de MP
 - se voient retirer le même nombre de MP par impulsion
 - **Sont pris en compte** : - l'allocation de mouvement **LA PLUS PETITE** parmi les AFV composant le peloton
 - le coût de mouvement **LE PLUS ELEVE** décompté pour un des AFV du peloton lors de cette impulsion.
 - ✓ Le mouvement de peloton peut être utilisé e conjonction avec
 - un *Armored Assault*
 - une *Human Wave*.
- ✚ **Set Up et entrée sur carte** :
 - ✓ les véhicules doivent être adjacents entre eux (au sein du même peloton) **TANT** au *Set Up* **QU'**en cas d'entrée sur carte comme renforts.
 - ✓ Le principe du mouvement par impulsion est donc également d'application pour les mouvements "hors carte" dans le cas de renforts *Radioless* qui entrent en colonne.
 - ✓ Les AFV hors carte **NE** peuvent **PAS** utiliser le mouvement non-peloton
- ✚ **Cas particuliers** :
 - ✓ **ESB/Minimum Move** : un AFV qui utilise le mouvement de peloton **NE** peut **PAS** tenter un ESB ou un *Minimum Move*.
 - ✓ **SI** plus d'un AFV au sein du peloton est soumis à un DR *Bog/fiabilité mécanique/Stall* :
 - Effectuer **UN SEUL** DR
 - Les DRM potentiels s'appliquent individuellement
 - **SI** un *Bog/Stall/immobilisation* se produit : on utilise la *Random Selection* pour déterminer quel AFV est affecté.
 - ✓ **Motion Attempt** :
 - **Possible aux conditions suivantes** : - la tentative s'effectue pour **TOUT** le peloton
 - le véhicule ennemi **DOIT** être en LOS de minimum **UN** AFV du peloton

- **Comment ? :**
 - ❖ **UN** dr de tentative de démarrage pour **TOUT** le peloton
 - ❖ **DRM applicable** : +x (x = nombre d'AFV dans le peloton)
- ✓ **SI un AFV du peloton est détruit/Recalled/s'immobilise/utilise le mouvement non-peloton :**
 - Il **N'est PLUS** considéré comme une partie du peloton
 - Le reste du peloton continue à fonctionner comme un peloton ⇨
 - il ignore le véhicule isolé
 - il bouge **IMMEDIATEMENT** pour réduire la distance entre les AFV qui constituent encore le peloton
 - **SI un ou plusieurs AFV cale(nt) :** le reste du peloton dépense un nombre de MP égal sans mouvement.
- ✓ **AFV Radioless Recalled :** considéré pour le restant du scénario comme s'il était équipé d'une radio
- ✚ **Mouvement non-peloton pour AFV Radioless :**
 - ✓ **Qui ? :** tout AFV *Radioless* pas adjacent à d'autres
 - ✓ **Quand ? :** MPh
 - ✓ **Pourquoi ? :** L'AFV
 - débute sa MPh isolé
 - veut quitter la formation peloton
 - ✓ **Quoi ? :** peut se déplacer seul
 - ✓ **Comment ? :**
 - Effectuer un NTC (**MEME SI** l'AFV est *Motion* au début de sa MPh)
 - Le NTC **N'est PAS** obligatoire **MAIS** on applique un drm +1 au dr de démarrage.
 - **SI NTC raté :** - **TOUTE** dépense de MP est **INTERDITE SAUF** pour stopper (cas de l'AFV *Motion* qui s'arrête dans l'hex qu'il occupe)
 - les passagers/*Riders* peuvent débarquer comme si l'AFV avait tiré pendant sa PFP
 - ✓ **INTERDIT POUR :** AFV setup hors carte **SAUF SI** c'est le seul AFV *Radioless* à entrer sur la carte lors de ce tour de joueur.
- ✚ **Reconstitution d'un peloton :**
 - ✓ **Qui ? :** AFV *Radioless* isolé.
 - ✓ **Quand ? :** MPh
 - ✓ **Comment ? :**
 - L'AFV isolé peut joindre/former un peloton avec d'autres AFV *Radioless*.
 - Le peloton est reformé dès que les AFV sont adjacents (maximum **TROIS** AFV pour le peloton)
- ✚ **AFV avec radio :**
 - ✓ **Qui ? :** **TOUS** les autres AFV
 - ✓ **Quoi ? :**
 - peuvent se déplacer **SANS** utiliser le mouvement de peloton
 - **NE** peuvent **PAS** être utilisés pour ajuster un tir OBA (**EXC :** AFV OP) ou comme *Spotter*.
 - ✓ **Mouvement de peloton pour AFV avec radio :**
 - **UN** seul AFV avec radio peut devenir membre d'un peloton avec des AFV *Radioless*. Il est cependant soumis aux pénalités de mouvement du peloton auquel il s'est intégré **SAUF** dans le cas du NTC pour quitter le peloton.
 - **Deux ou trois AFV avec radio peuvent décider de constituer un peloton :**
 - ❖ Déclarer cette intention au début de leur MPh
 - ❖ Ils sont alors soumis aux mêmes restrictions que les AFV *Radioless* jusqu'au début de leur MPh suivante.

Les Motos – Généralités



- ✚ Les motos utilisent leur propre colonne dans la table de mouvement. On fera la différence dans le décompte des MP s'il s'agit d'une moto ou d'un sidecar.
- ✚ **Capacité de transport :**
 - ✓ **Personnel :**
 - **Trois engins :** une section + > 4 SMC
 - **Deux engins :** une HS et ≤ 4 SMC
 - **Une moto :** ≤ 2 SMC
 - **Un sidecar :** ≤ 3 SMC
 - ✓ **Matériel :**
 - **Moto :** **PAS** de capacité PP
 - **Sidecar :**

- ❖ de section : 3PP
- ❖ de HS : 2PP
- ❖ SMC : 1PP
- ✚ Empilement :
 - ✓ Seul le personnel transporté par les motos/sidecars entre en ligne de compte pour les limites d'empilement
 - ✓ La présence d'une moto/sidecar dans un hex N'affecte PAS l'entrée ou les coûts de mouvement des autres véhicules dans cet hex.
- ✚ Tir par les Riders :
 - ✓ Riders sur moto : PAS de tir autorisé sur l'IFT ou CCT
 - ✓ Riders sur sidecar :
 - tir autorisé à FP réduite de moitié pour tir monté.
 - Peut encore être réduit de moitié pour tir en AFPh ou par toute autre application de FP réduite de moitié
 - ✓ tir SW depuis sidecar :
 - UNIQUEMENT LMG ou jet de DC.
 - Sidecar pour SMC : tir autorisé SI DEUX SMC sur le sidecar
- ✚ Capture de moto/sidecar :
 - ✓ PAS de capture comme les véhicules puisque PAS de chauffeur inhérent
 - ✓ Récupération comme n'importe quelle SW
 - ✓ PAS de pénalités pour usage d'arme capturée

Les Motos – Mouvement

- ✚ Les motos/sidecar N'ont PAS de chauffeur inhérent.
- ✚ Pour pouvoir bouger elles doivent
 - SOIT être montées (se trouver sous un jeton d'infanterie)
 - SOIT être poussées
- ✚ Pousser une moto/sidecar :
 - ✓ OUI MAIS UNIQUEMENT si l'unité qui pousse est d'une taille égale ou supérieure à celle du jeton moto.
 - ✓ On utilise le M# et la même procédure que pour les canons.
 - ✓ EXC : une moto/sidecar pour SMC peut être poussée par DEUX SMC. Le deuxième fournit alors un DRM -1 au DR Manhandling.
- ✚ APh : PAS de
 - mouvement possibles
 - poussée
 - embarquement
 - débarquement
- ✚ Les motos/sidecar NE peuvent PAS être tractées par un autre véhicule.
- ✚ Embarquement/débarquement
 - ✓ Coût :
 - Pour l'infanterie : 1MP
 - Pour la moto/sidecar : $\frac{1}{4}$ de l'allocation de mouvement
 - ✓ L'unité d'infanterie PERD 1MP par $\frac{1}{4}$ de l'allocation de mouvement (FRU) de la moto/sidecar dépensé dans la phase de mouvement
 - ✓ Une unité d'infanterie qui a utilisé tous ses MF NE peut PAS être transporté plus avant par une moto/sidecar, quel que soit le nombre de MP encore disponible pour cette dernière.
 - ✓ FFMO : l'infanterie qui débarque peut y être sujette
 - ✓ FFNAM : TOUJOURS appliqué aux troupes qui embarquent/débarquent.
- ✚ Marche arrière : NA
- ✚ Coût de mouvement :
 - ✓ Démarrage/arrêt : OUI
 - ✓ Changement de VCA : OUI
 - ✓ Entrée dans un hex contenant un véhicule/épave : PAS de pénalité
- ✚ Overrun :
 - ✓ Les motos/sidecars peuvent traverser un hex occupé par une unité ennemie
 - ✓ Overrun possible UNIQUEMENT par un sidecar
 - ✓ Procédure :
 - Même procédure qu'Overrun par un véhicule non blindé
 - PAS d'application de DRM de leadership
 - On ajoute à la puissance de l'attaque $\frac{1}{4}$ de la FP de l'infanterie transportée (sujette au TPBF)
 - ✓ Les passagers NE peuvent PAS débarquer d'une moto/sidecar dans la même localisation qu'une unité ennemie. (EXC : en mêlée)
- ✚ Fractionnement :

- ✓ **SMC** : peut créer un jeton machine unique à partir de n'importe quel jeton pendant la MPh
- ✓ **Déploiement** : si le MMC subit une *Casualty Reduction* ou s'il se déploie, le jeton moto/sidecar est retourné de manière à obtenir un véhicule de taille HS (voir aussi le Par combat ci-dessous pour les *Casualty Reduction*).
- ✓ Les véhicules de même taille peuvent se recombinaer **SI** les unités d'infanterie de taille supérieure sont présentes dans la localisation ou si deux HS sont recombinaées en une section.
- ✚ **Restrictions de terrain** :
 - ✓ Si une moto/sidecar a été **POUSSEE** dans un hex, l'infanterie peut embarquer et quitter l'hex en **ROULANT**.
 - ✓ Les restrictions de terrain **NE** s'appliquent **QU'**à l'entrée dans l'hex. **PAS** à la sortie.
- ✚ **Wreck Check**:
 - ✓ **Qui ?** : moto/sidecar qui
 - entre - dans des trous d'obus
 - dans un ruisseau
 - traverse un côté d'hex non route via une route surélevée (inclus quitter un EIRR)
 - traverse une double crête
 - effectue un changement d'élévation abrupte
 - ✓ **Quoi ?** : **DOIT** effectuer un *Wreck Check*.
 - ✓ **Comment ?** : effectuer un dr
 - ✓ **Résultat** :
 - **dr = 6** ⇒ - *Rider* immédiatement - démoralisé
 - débarqué au niveau de base de l'hex qu'il essayait de quitter (**SAUF SI** l'hex qu'il essayait de pénétrer est à un niveau de base inférieur)
 - Le résultat est implémenté **AVANT** d'effectuer les éventuels DFF que cette dépense MP pourrait avoir généré.
 - ✓ **PAS** d'application du *Bail Out*.
 - ✓ La moto/sidecar est **TOUJOURS** utilisable **MEME SI** le *Wreck Check* est raté.
- ✚ **Enlèvement** : **PAS** applicable aux moto/sidecar.

Les motos – Statut cible et résultats des tirs

- ✚ Le tir est **TOUJOURS** dirigé contre les *Riders*. Les motos **NE** sont **JAMAIS** la cible du tir. Il n'y a donc **JAMAIS** d'attaque collatérale ou de résultat immobilisation.
- ✚ Les motards sont considérés
 - comme *Infantry Target Type*
 - **NE** possédant **PAS** de taille de cible
- ✚ **DRM applicables à tous les tirs effectués contre les motocyclistes** :
 - ✓ DRM -1 TH pour les *Ordnance* **OU**
 - ✓ DRM -1 sur IFT pour les autres armes
- ✚ **Résolution des tirs *Ordnance*** :
 - ✓ Sur IFT **MAIS PAS** sur la ligne ★
 - ✓ Comme tous les *Riders*, les motocyclistes
 - **NE** sont **PAS** sujets aux FFMO/FFNAM
 - subissent les DRM TH pour véhicules
- ✚ Les motos/sidecars non montés sont considérés comme des SW dans le cadre de la destruction délibérée ou *Random*.
- ✚ **Résultat des tirs** :
 - ✓ **KIA** : les motards et les motos/sidecars sont retirés du jeu. Les motos **NE** laissent **PAS** d'épave.
 - ✓ **K/#** :
 - **SI plusieurs passagers sur la moto/sidecar** : *Random Selection*.
 - **SI les passagers sont réduits** : on ramène le jeton moto/sidecar à la taille équivalente à ce qui doit être transporté.
 - Les *Riders* **NON** affectés sont ensuite régis par les résultats du MC qui s'ensuit ou de la démoralisation
 - ✓ **#MC** :
 - Les motos/sidecars **NE** sont **PAS** affectés par le MC. Seuls les *Riders* le subissent.
 - **SI les motards ratent leur MC** :
 - ❖ *Bail Out* automatique avec possibilité d'élimination ou de réduction
 - ❖ La moto/sidecar restent en jeu et peuvent être récupérés ensuite comme une SW
 - **Les *Riders* sont un MMC et un SMC et seul le MMC rate le MC** :
 - ❖ On ajoute un jeton de moto de taille SMC
 - ❖ La MMC suit la règle ci-dessus
 - **Les *Riders* sont deux SMC (sur une seule moto) et un seul rate le MC** :
 - ❖ les deux SMC effectuent un *Bail Out*.
 - ❖ Un seul des deux SMC étant *Broken*, il n'y a que lui qui pourrait donc subir une élimination suite au NMC qui s'ensuit).

- Si la moto/sidecar est à l'arrêt lorsque le *Rider* se démoralise : le *Rider* débarque **AUTOMATIQUEMENT** sans autre conséquence.
- ✓ **PTC :**
 - Les motards **NE** sont **PAS** soumis
 - **PAS** de résolution vs motocyclistes **MEME** dans les scénarios contenant des *Booby Trap* déclenchés par un DR TC.
- ✓ **LLMC/LLTC :**
 - **PAS** d'effet vs les motocyclistes.
 - Un SMC éliminé/démoralisé **NE** cause **PAS** de LLTC/LLMC.
- ✓ **Blessures :**
 - **PAS** d'effets additionnels
 - Il peut poursuivre son mouvement avec ses 4 MF
 - **PAS** de *Bail Out* ou de débarquement automatique.

Les vélos

- ✚ Représentés par des jetons motos
- ✚ Ils sont considérés comme des SW
- ✚ **TOUTES** les règles de moto s'appliquent **SAUF** ce qui suit :
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ **Allocation :** 4MF
 - ✓ **Dépense :** application des règles de mouvement d'infanterie (**EXC : PAS** d' *Assault Move*).
 - ✓ Ils **NE** peuvent être montés **QUE** à travers des côtés d'hex de route. Ils diminuent alors de moitié le coût de mouvement sur route de l'unité qui les monte à condition qu'ils **NE** sont **PAS**
 - dans un hex de trous d'obus
 - dans un hex *Entrenchment*
 - en train de monter de niveau
 - sur une route en terre avec de la boue
 - sur une route non défoncée avec de la neige
 - ✓ Un vélo reçoit un bonus de 1MF pour chaque niveau d'élévation descendu sur une route
 - ✓ Un vélo reçoit un bonus de 1MF pour mouvement complet sur une route pendant la MPh (**CUMULATIF**)
 - ✓ **PAS** de coût pour monter/descendre de vélo.
- ✚ **Portage :**
 - ✓ **PAS** de capacité de transport
 - ✓ Ils ne peuvent être utilisés pour transporter des SW
 - ✓ Les vélos peuvent être portés par l'infanterie. Coût : 1PP
- ✚ **Overrun :**
 - ✓ Les vélos **NE** peuvent **PAS** effectuer d' *Overrun*.
 - ✓ Les vélos **NE** peuvent **PAS** entrer dans un hex contenant une unité ennemie connue.
- ✚ **Wreck Check :** **PAS** d'application lorsqu'ils entrent dans un hex de trous d'obus.
- ✚ **Type de cible :**
 - ✓ Les cyclistes sont des cibles d'infanterie ⇨
 - **PAS** de *Bail Out*.
 - PTC/FFMO/FFNAM d'application
 - ✓ On applique aussi un DRM -1 comme cycliste sur son vélo (**CUMULATIF**).

Sherman DD et véhicules amphibies



- ✚ **Qui ? :** Véhicule avec un taux de mouvement disposant d'un exposant
- ✚ **Quoi ? :** l'exposant représente le taux de mouvement en mode amphibie
- ✚ **Sherman DD :**
 - ✓ **Condition pour être amphibie :** la jupe de flottaison doit être relevée.
 - ✓ **Véhicule touché par tir HE/HEAT non *Dud* alors qu'il est sur terre :** la jupe est considérée sans plus aucune utilité, quel que soit le résultat du DR TK
 - ✓ **Abaissement de la jupe :**
 - **Qui ? :** équipage depuis l'intérieur du véhicule

- **Quand ?** : pendant la MPh au cours de laquelle le véhicule se trouve sur un hex de terre ou est en train de "patauger" (*Wading*).
- ✓ **Lorsque le Sherman DD se déplace avec la jupe relevée :**
 - Il **DOIT** être CE
 - Il **NE** peut **PAS** - utiliser le VBM
 - tirer
 - transporter des *Riders*
 - occuper un hex/localisation - immeuble
 - décombre
 - bois
 - broussailles
 - verger
- EXC** : chemin forestier ou route dans un verger.
- Le coût de mouvement des hex terrestres est augmenté d'une unité
- ✚ **Utilisation des coûts de mouvement amphibie et terrestres :**
 - ✓ **Le mouvement terrestre est engagé** : quand le véhicule entre dans un hex terrestre depuis un hex d'obstacle aquatique (et vice-versa).
 - ✓ **Combinaison des coûts de mouvement terrestre et amphibies dans la même MPh :**
 - **AUTORISES**
 - **Comment ?** : Pour chaque MP amphibie utilisé, le véhicule voit son allocation terrestre diminuée
 - ❖ de la moitié **SI** son taux de mouvement amphibie est 2 (et vice-versa)
 - ❖ du tiers **SI** son taux de mouvement amphibie est 3 (et vice-versa)
 - **Utilisation de $\frac{1}{2}$ MP terrestre** : le véhicule perd 1 MP amphibie
- ✚ **Statut du véhicule dans un obstacle aquatique : TOUJOURS Motion SAUF SI** - *Stun*
- *Schock*.
- ✚ **Véhicule *Stun/Schock* dans un hex aquatique : DOIT** dépenser 1 MP amphibie dans l'hex occupé pour démarrer à nouveau.
- ✚ **Coût de mouvement :**
 - ✓ Dans un hex d'obstacle aquatique : 1MP
 - ✓ Dans les marais : 2MP
 - ✓ Traverser un côté d'hex obstacle aquatique vers un hex terrestre : 1MP amphibie **PLUS** COT du terrain "terrestre" pénétré.
- ✚ **Drift pendant le mouvement amphibie :**
 - ✓ **Quand ?** : APH **SAUF** celle du tour où ils entrent ou sortent de l'obstacle aquatique
 - ✓ **Comment ?** :
 - En fonction de la force du courant
 - Dans le sens du courant
 - **Courant faible : NA**
 - **Courant modéré : UN** hex pendant **LEUR** APH
 - **Courant violent : UN** hex pendant **CHAQUE** APH
 - **Si deux hex possibles pour le Drift** : effectuer un dr
 - ❖ **dr 1-3** : vers hex de coordonnées inférieures
 - ❖ **dr 4-6** : vers hex de coordonnées supérieures
 - **PAS** de *Drift* vers ou hors d'un hex de marais.
- ✚ **A la sortie de l'hex obstacle aquatique** : le véhicule effectue un DR *Bog Check*.
- ✚ **Taille de cible lorsque le véhicule est dans l'eau :**
 - ✓ Cible de très petite taille (DRM TH +2) **ET**
 - ✓ Cible *Hull Down* **SAUF SI** le tireur dispose d'un avantage de hauteur > à la distance tireur-cible.
- ✚ **Tirs contre les véhicules amphibies dans un hex d'obstacle aquatique :**
 - ✓ **Contre un Sherman DD ou un véhicule amphibie non blindé (DUKW p.e.) :**
 - ils se défendent comme un véhicule non blindé sur l'IFT
 - Toute FP non-*Ordnance* est réduite de moitié
 - ✓ **Contre tout autre AFV non DD (LVT p.e.) :**
 - Le véhicule est immunisé contre les tirs des petites armes (**MAIS PAS** un éventuel PRC vulnérable)
 - Il doit être détruit sur l'AKT ou par un tir indirect pour être coulé.
 - ✓ **Véhicule éliminé dans un hex obstacle aquatique :**
 - Considéré comme coulé
 - **NE** laisse **PAS** d'épave
 - Equipage et passagers sont **AUTOMATIQUEMENT** éliminés.
- ✚ Un véhicule dans un obstacle aquatique **NE** constitue **PAS** une *Hindrance* à la LOS
- ✚ **Transport de *Riders* : NA** lorsque le véhicule est dans l'eau

✚ Règle spéciale concernant les Sherman DD et les véhicules amphibies non blindés :

- ✓ Ils étaient spécialement protégés et gardé hors de vue jusqu'à ce qu'ils doivent être mis à l'eau
- ✓ Les Sherman DD et les véhicule amphibies non blindés pendant donc être gardé hors carte par leur joueur jusqu'à ce que ce dernier décide de les faire entrer sur la carte lors d'une MPh amie.
- ✓ **MEME SI** les véhicules font partie de l'OB de setup initial.

ARTILLERIE



OBA - Schéma générique d'un tir

- ✦ **QUATRE** phases peuvent être considérées pour effectuer un tir complet à partir d'un observateur possédant une radio mais pas le contact radio.
- ✦ Les phases s'effectuent **SOIT** pendant la DFPh **SOIT** pendant la PFPh. Elles se succèdent donc de tour de joueur en tour de joueur.
- ✦ **PREMIERE PHASE : AR et placement du SR**
 - ✓ Etablir le contact radio
 - ✓ Confirmer l'accès à la batterie (tirer une carte)
 - ✓ Si l'accès est confirmé, placer un AR
 - ✓ Appliquer les conditions de LOS
 - ✓ **SI nécessaire**, tirer une deuxième carte (à remettre dans le paquet)
 - ✓ Effectuer un dr de précision (application des DRM *Hindrance* s'il en existe)
 - ✓ **SI nécessaire**, effectuer un DR d'extension d'erreur
 - ✓ le SR est alors en place
- ✦ **DEUXIEME PHASE : convertir et/ou corriger un SR**
 - ✓ Maintenir le contact radio
 - ✓ On peut ensuite :
 - **SOIT** maintenir le SR en place et le convertir (passer alors à *)
 - **SOIT** corriger le SR
 - **SOIT** le convertir en FFE:1 après correction
 - ✓ **Correction du SR :**
 - Placer un AR dans les 18 hex du SR
 - Appliquer les conditions de LOS
 - **SI nécessaire**, tirer une carte extra (à remettre dans la pile)
 - Placer le SR dans l'hex de l'AR
 - Effectuer un dr de précision (application des DRM *Hindrance* s'il en existe)
 - **SI nécessaire**, effectuer le DR d'extension d'erreur.
L'extension maximale = (distance de correction)/3 (FRU)
 - Passer à l'étape suivante si on veut convertir le SR en FFE:1
 - ✓ * Convertir le SR en FFE:1
 - ✓ Résoudre le FFE:1
 - ✓ Remplacer par un FFE:2
- ✦ **TROISIEME PHASE : FFE:2, correction et tir**
 - ✓ Maintenir le contact radio
 - ✓ On peut ensuite :
 - **SOIT** résoudre le FFE:2 où il est (aller à **)
 - **SOIT** corriger et résoudre le FFE:2
 - ✓ **Correction du FFE:2 :**
 - Placer un AR à Max 3 hex du FFE:2
 - Appliquer les conditions de LOS
 - **SI nécessaire**, tirer une carte extra (à replacer dans la pile)
 - Placer le FFE:2 dans l'hex de l'AR
 - Effectuer un dr de précision (application des DRM *Hindrance* s'il en existe)
 - **SI nécessaire**, effectuer un DR d'extension d'erreur (**MAXIMUM** UN hex d'erreur)
 - ✓ ** Résoudre le FFE:2
 - ✓ Retourner le jeton du côté FFE:C
- ✦ **QUATRIEME PHASE : Procédure FFE:C**
 - ✓ Maintenir le contact radio
 - ✓ On peut alors :
 - **SOIT** convertir le FFE:C en FFE:1 dans l'hex
 - **SOIT** placer un AR (repartir alors de la **PREMIERE** phase)
 - **SOIT** placer un SR (repartir alors de la **DEUXIEME** phase)
 - ✓ **Conversion en un FFE:1**
 - Respect des conditions de LOS
 - **SI nécessaire**, tirer une carte extra (à remettre dans la pile)
 - Convertir en FFE:1
 - Résoudre le FFE:1
 - Remplacer par un FFE:2

OBA - contact radio

- ✦ Qui ? : **UNIQUEMENT** par un observateur donc
 - un leader *Good Order* possédant une radio/téléphone en état de marche **SOIT**
 - un char OP **SOIT**
 - un observateur *Offboard* (obtenu **AUTOMATIQUEMENT**)
- ✦ Quand ? : PFPh ou DFPh amies
- ✦ Comment ? :
 - ✓ **SEULE** activité du leader en-dehors des activités artillerie pour ce tour
 - ✓ DR (Δ) \leq # contact radio imprimé sur le jeton
- ✦ DR raté : **PAS** d'autre tentative **AVANT** la prochaine PFPh/DFPh possible
- ✦ Perte du contact radio **AUTOMATIQUE SI** le leader perd son statut *Good Order*.

OBA - maintien du contact radio

- ✦ Qui ? : même personnel que pour l'établissement du contact
- ✦ Quand ? : **TOUTES** les PFPh/DFPh amies qui suivent l'établissement du contact
- ✦ Comment ? :
 - ✓ DR (Δ) \leq # contact radio imprimé sur le jeton
 - ✓ Application d'un DRM -1
 - EXC : DRM -2 si l'OBA est un bataillon de mortier 70+mm/80+mm
- ✦ Perte involontaire du contact :
 - ✓ **PAS** de perte automatique du *Battery Access* **SAUF SI** le contact **N'est PAS** rétabli lors de la PFPh/DFPh amie suivante
 - ✓ **PAS** de conversion/correction
 - ✓ Le FFE continue à être résolu et sera annulé à la fin de la RPh suivante (où il devient un FFE:C)
 - ✓ Le SR reste en place
- ✦ Perte volontaire du contact :
 - ✓ Quand ? :
 - *Voluntary Rout*
 - oubli d'effectuer le DR de contact radio (uniquement si pas de LOS sur la *Blast Area*)
 - ✓ Quoi ? : Perte immédiate du *Battery Access*.

OBA - Accès à la batterie (Battery Access)

- ✦ Quand ? :
 - **APRES** avoir établi/maintenu le contact radio
 - **ET SI** cette batterie
 - **N'a PAS** de SR/FFE sur la carte **OU**
 - a un FFE:C sur la carte
- ✦ Comment ? :
 - ✓ Tirer une carte de la pile et la révéler à l'adversaire
 - ✓ Si la carte est **noire** : accès obtenu
 - ✓ Si la carte est **rouge** : **PAS** d'accès
- ✦ Accès automatiquement maintenu jusqu'à - fin de la RPh au cours de laquelle la batterie a un FFE:C **OU**
 - un FFE de cette batterie est annulé
- ✦ Perte **DEFINITIVE** de l'accès : obtenir une deuxième carte rouge (**MAIS PAS** lors d'un tirage extra)
- ✦ Deuxième accès nécessaire :
 - ✓ **SI** on place un AR sur la carte pour placer ou corriger un SR/FFE:C en FFE:1
 - ✓ **ET SI** il y a ≥ 1 unité terrestre ennemie non HIP et non connue dans/adjacente à l'AR (ou au SR/FFE:C si on convertit)
- ✦ **NE PAS** obtenir l'accès à la batterie :
 - ✓ **NE** rompt **PAS** le contact radio
 - ✓ enlève **TOUS** les jetons AR/SR/FFE de cette batterie
 - ✓ stoppe toute activité d'artillerie pour cette batterie pendant ce tour de joueur
- ✦ Nombre de cartes rouges/noires dans la pile :
 - ✓ Voir caractéristiques nationales
 - ✓ Modifications :
 - +1 carte noire si la batterie a ≥ 1 hex pré=enregistré
 - +1 carte noire si la batterie a *Plentiful Ammunition*
 - +1 carte rouge si la batterie a *Scarce Ammunition*

OBA - Artillery Request et Spotting Round

- ✦ **Quand ?** : Placé sur la carte **APRES** avoir établi/maintenu le contact radio **ET APRES** avoir obtenu l'accès à la batterie.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Placer le jeton AR dans l'hex désiré
 - ✓ Contrôler la LOS entre l'observateur et l'AR **APRES** placement
 - ✓ **PAS** de LOS vers l'AR - le jeton est retiré du jeu.
 - **PAS** d'autre activité OBA pour cet observateur dans ce tour de joueur
 - au choix de l'adversaire, la mission est *Canceled*.
 - ✓ **LOS vers l'AR** - dr de précision
 - si dr raté : DR d'extension d'erreur
 - l'AR est alors remplacé par un jeton SR rouge
 - ✓ **Extension d'erreur** :
 - Utiliser la référence hexagonale du jeton
 - Le jeton coloré donne la direction
 - Le jeton blanc donne le nombre d'hex
- ✦ **Correction ultérieure du SR** :
 - ✓ **Quand ?** : S'il a été pré désigné pour être converti en FFE
 - ✓ **Procédure** :
 - Effectuer un dr de précision
 - **DRM applicables** : - +1 pour une correction entre 7-12 hex
 - +2 pour une correction en 13-18 hex
- ✦ **Hauteur d'explosion** :
 - ✓ **DEUX** niveaux au-dessus du niveau de base de l'hex dans lequel le SR atterrit
 - ✓ Un SR qui atterrit hors carte **N'a PAS** de hauteur d'explosion.
- ✦ **SR atterrit hors carte** :
 - ✓ Utiliser une autre carte de manière à indiquer l'hex de positionnement.
 - ✓ Tant qu'il reste hors carte, le jeton est considéré **HORS LOS** de l'observateur (puisque'il **N'a PAS** de hauteur d'explosion)
- ✦ **Annulation d'un SR** : une mission annulée entraîne **AUTOMATIQUEMENT** la nécessité d'avoir un nouvel accès à la batterie lors de la phase de tir suivante (Idem lors de l'annulation d'un FFE).

OBA - le FFE:C

- ✦ **Correction** : **JAMAIS**
- ✦ **Résolution** : **UNIQUEMENT** contre - unités qui entrent dans la *Blast Area*
 - unités qui deviennent plus vulnérables dans un hex de sa *Blast Area*.
- ✦ **But du FFE:C** : marquer la position du FFE:2 afin que l'observateur, lors de la phase de tir suivante puisse placer son SR ou FFE:1 suivant dans le même hex.
- ✦ **Si FFE:C présent sur la carte au début PFPh/DFPh** : l'observateur **DOIT**
 - ✓ Obtenir/maintenir le contact radio **ET**
 - ✓ Obtenir l'accès à la batterie (et donc tirer une nouvelle carte)
 - ✓ La mission de tir précédente est alors terminée
 - ✓ L'observateur peut alors **SOIT** - remplacer le FFE:C par un SR (qu'il peut alors éventuellement corriger) **OU**
 - convertir le FFE:C en FFE:1 SI LOS - vers la *Blast Area* du FFE précédent
 - vers une unité ennemie connue adjacente ou dans l'hex. **OU**
 - placer un AR

OBA - Les corrections

- ✦ **SR** : maximum 18 hex
- ✦ **FFE existant** : jusqu'à Max 3 hex de sa position actuelle
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Placer un AR dans l'hex souhaité (**MAIS PAS** dans l'hex actuellement occupé)
 - ✓ Effectuer un dr de précision (application des DRM *Hindrance* s'il en existe)
 - ✓ Effectuer un DR d'extension d'erreur (si nécessaire).
Nombre d'hex d'erreur = dé blanc / 3 (FRU)

OBA – Résolution du FFE

- ✦ **Blast Area** : L'hex contenant le FFE **PLUS** les **SIX** hex adjacents
- ✦ **Si perte de contact radio** : FFE:1 et FFE:2 continuent à être résolus
- ✦ **Résolution** : pendant PFPh et DFPh successives
- ✦ **TOUTES** les unités dans la **Blast Area** (même amies) sont attaquées **SAUF** les unités dans
 - tunnel
 - égouts
 - PRC non vulnérables
 - localisation aérienne
 - en escalade (certaines)

On effectue pour chaque hex un DR séparé.

- Les hex vides subissent également le tir pour déterminer les éventuels effets
- création de
 - ruines/décombres
 - incendies
 - *Shellholes*
 - sur
 - champs de mines
 - fortifications
 - unités HIP
 - zone de sécurité du téléphone
 - élimination d'arme SW

- ✦ Un FFE **NE** cause **PAS** d'interdiction

- ✦ **Entrée dans un FFE** :

- ✓ **Qui ?** :

- **TOUTES** les unités qui entrent dans une **Blast Area** sont attaquées **SAUF** celles exemptes
- **TOUTES** les unités qui changent de position dans cette **Blast Area** **A CONDITION QUE** cette modification de position rende l'unité **PLUS** vulnérable à l'attaque précédente (Ex : unité qui sort d'un égout ou d'un *Foxhole*)

- ✓ **Quand ?** : MPh, RtPh, APh, CCPh

- ✓ **Unités attaquées parce qu'elles deviennent plus vulnérables** :

- FP déterminée normalement
- On effectue un DR qui **NE** concerne **QUE** l'unité qui a ainsi changé son statut/localisation
- FFMO/FFNAM : **UNIQUEMENT** durant la MPh
- **Cette nouvelle attaque N'affecte PAS les**
 - fortifications
 - terrain
 - autres unités

dans l'hex (ils ont déjà été attaqués)

- ✓ Les unités peuvent donc être attaquées par un FFE pendant leur MPh et ensuite pendant la DFPh (à ce moment là, avec les autres unités/terrain contenus dans l'hex).

- ✦ **TEM** :

- ✓ Appliqués de manière normale lors de la résolution du FFE **SAUF**
 - Avantage de hauteur
 - *Crest*
 - *Deir*
 - *Hillock*
 - *Dune Crest*

- ✓ Voir Par Mur/haie/bocage pour ces cas particuliers

- ✓ Le tir indirect **NE** peut **PAS** réduire le TEM d'un obstacle de demi-hauteur < 0

- ✓ **Hindrance/Smoke** : **N'affectent PAS** la résolution du FFE

- ✓ **Airburst** : applicable

- ✓ **Immeubles à étages multiples** :

- Chaque étage est attaqué avec le même DR **SAUF** s'il s'agit d'un hex d'intérieur d'immeuble
- DRM +1 appliqué pour chaque étage supplémentaire sous le niveau *Rooftop*.

- **Exemple** :

- ❖ Unité au RDC d'un immeuble en bois à deux étages reçoit un TEM +3.
- ❖ Unité au *1st Leve*/d'un immeuble en pierre à étages multiples reçoit un TEM +4

- ✓ **Hex d'intérieur d'immeuble** : sont affectés uniquement
 - *Rooftop*
 - niveau le plus élevé de l'immeuble

- ✓ **Bouclier de canon** : +1 au lieu de +2

- ✦ **Critical Hit** : causé sur un DR original = 2 (voir Par CH)

- ✦ **Unités amies dans la Blast Area** :

- ✓ **Moral diminué** de 1 **SAUF** unités
 - héroïques
 - *Berserk*

- ✓ Valable dans les FFE HE/WP ou les bombardements.

✦ Contre un véhicule

- ✓ Ligne ★ de l'IFT utilisée pour résolution FFE contre
 - véhicule non blindé
 - ou touché par un FFE en *Area Target Type*
- ✓ AFV :
 - DR final ≤ moitié DR final donnant un K/# sur la colonne IFT ⇒ épave en feu sans survie d'équipage
 - KIA ⇒ AFV détruit et possibilité de survie pour l'équipage
 - DR final = K/# OU (K/# +1) ⇒
 - automatiquement *Schock* pour un *Hit* tourelle
 - Immobilisation pour un *Hull Hit*.
 - MC/PTC : - PAS d'effet sur l'AFV
 - Affecte le PRC s'il est vulnérable (collatéral)
 - Localisation du *Hit* : utiliser le DR IFT original
 - TEM : applicables normalement comme décrit ci-dessus SAUF
 - statut *Hull Down*
 - Avantage de hauteur = NA
 - AF
 - DRM applicables :

➢ -1	➢ Tous les AF ≤ 4
➢ -1	➢ AFV Open Top
➢ +1	➢ Tous les AF ≥ 8

✦ Tir contre unités *Concealed* : PAS réduit de moitié

✦ Hindrance créé par un FFE :

- ✓ Calibre ≥ 70mm créé une *Hindrance* de DEUX niveaux
- ✓ DRM +1 appliqué pour les LOS tracées
 - dans
 - à travers l'hex
 - depuis
- ✓ DRM +1 = MAXIMUM DRM applicable même si plusieurs hex FFE sont traversés.

OBA – L'observateur avancé

✦ Conditions :

- ✓ L'observateur DOIT avoir une LOS vers la cible pour demander un OBA.
- ✓ S'il est dans un AFV, il DOIT donc être CE SAUF si dans un AFV OP.
- ✓ Un observateur NE peut utiliser QU'une seule radio à la fois et donc N'avoir contact QU'avec une seule batterie à la fois

✦ Unités *Concealed* : sont considérées *Known* SI elles NE se trouvent PAS en *Concealment Terrain* MAIS UNIQUEMENT dans le cadre de l'OBA

EXC : de nuit, troupes avec camouflage d'hiver.

✦ Un observateur garde son statut HIP ou *Concealed* pendant qu'il effectue les actions OBA

✦ Un observateur qui a obtenu/maintenu le contact radio est marqué d'un jeton *Prep Fire*. Il NE peut alors effectuer QUE des actions OBA pour le reste du tour de joueur.

✦ Contact radio rompu SI - le leader suit une unité dans sa déroute. - le leader N'est PLUS *Good Order*

✦ Effets sur la vision :

- ✓ Quand ? : lorsqu'on place/corrige un SR/FFE,
- ✓ Quoi ? : toutes les *Hindrances* (y compris *Smoke* DANS son hex) se trouvant sur la LOS non aérienne tracée entre l'observateur et la cible
- ✓ Comment ? : sont des drm cumulatifs au dr de précision SAUF si l'AR est dans un hex pré enregistré.

✦ Observateur *Offboard*

- ✓ Quand ? : sur SSR UNIQUEMENT
- ✓ Comment ? : sur un hex et à un niveau spécifique
- ✓ Procédure :
 - les contrôles de LOS seront effectués depuis cet hex et ce niveau MÊME si l'hex spécifié NE dispose PAS d'un tel niveau
 - Les éventuelles *Hindrances* sont donc aussi prises en compte depuis ce niveau d'élévation.
 - Le contact/maintien du contact radio est AUTOMATIQUE.
- ✓ dr de précision : ≤ 1 SAUF pour les tirs pré enregistrés.

OBA – Les missions de tir (Fire Mission)

✦ Définition : somme des activités entre le tirage de la carte pour accès à la batterie jusqu'à l'obtention du FFE

- ✦ **Types de mission de tir :**
 - Concentration HE (décrit dans les paragraphes ci-dessus)
 - Concentration *Smoke*
 - Tir de harcèlement (*Harassing*)
 - Barrage HE
 - Barrage *Smoke*
 - Barrage rampant (*Creeping*)
- ✦ Un seul de type de mission par FFE.
- ✦ **Procédure :** Lors de l'apparition du FFE:1 ou lorsqu'on indique que le SR va être converti, il faut également annoncer quelle type de mission sera effectuée (y compris le type de munition employé) **AVANT** d'effectuer le dr de précision requis.

OBA – Le tir fumigène

- ✦ **Procédure :** Idem que la concentration HE **SAUF** :
 - ✓ Placement d'un jeton *Smoke* dans chaque hex de la *Blast Area*
 - ✓ Application des règles normales de *Smoke***EXC :** un tir WP exige un NMC de **TOUTES** les unités/PRC vulnérables dans les hex de la *Blast Area*
- ✦ **OBA *Smoke* NA** - *Mud*
 - *Deep Snow*
 - *Marsh*
 - Obstacle aquatique (**EXC** : sur un pont)
 - **SI** *Rain* ou *Heavy Winds* sont présents
- ✦ **OBA *Smoke* IMMEDIATEMENT retiré** lorsque apparaissent - *Rain*
 - *Gusts* (*Dispersed Smoke* sont retirés, les autres sont retournés)
 - *Heavy Winds*
- ✦ **OBA *Smoke* qui atterrit hors carte :**
 - ✓ **PAS** d'effet
 - ✓ Peut dériver tout à fait normalement au tour suivant et revenir ainsi sur la carte

OBA – Le tir de harcèlement (Harassing Fire)


- ✦ **Quand ?** : lorsqu'un FFE:1 apparaît sur la carte.
- ✦ **Comment ?** : son possesseur déclare qu'il veut en faire un tir de harcèlement au lieu d'une concentration HE
- ✦ **Procédure** : placement d'un jeton FFE:1 **BLEU**
- ✦ **Blast Area** : hex objectif et une surface de **DEUX** hex de circonférence autour de lui (19 hex)
- ✦ **Puissance** : 1/3 de la FP de la concentration HE normale.
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ Tir de harcèlement **N'**est **PAS** une concentration ⇒ **PAS** d'*Hindrance* à la LOS tracée à travers ce tir (donc l'interdiction s'applique dans ces hex *Open Ground*).
 - ✓ **Critical Hit** : résolu au **DOUBLE DE LA FP** (et pas au double du 1/3 FP)
 - ✓ Tir de harcèlement **N'**a **PAS** d'effet sur les fortifications
- ✦ **Smoke** : **NA**

OBA – Les tirs pré enregistré (Plan de feux)

- ✦ **Quand ?** : sur SSR ou DYO et **SI** l'observateur
 - commence la partie sur la carte **OU**
 - est un observateur *Offboard*.
- ✦ **Qui ?** : **UNIQUEMENT** l'observateur et la batterie désignée (**PAS** la radio ou le Tf)
- ✦ **Quoi ?** : tout type de mission de tir (**EXC** : voir Par *Creeping Barrage*)
- ✦ **Procédure :**
 - ✓ **AVANT** le setup de l'adversaire : enregistrement de ≥ 1 hex cible
 - ✓ **Pendant** le tir :
 - le jeton AR est remplacé immédiatement par un FFE (sans passer par le SR)
 - On lance après pour la précision etc
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ La batterie reçoit **UNE** carte noire de plus dans sa pile
 - ✓ **dr de précision** :
 - **dr ≤ 4** = OK

- **dr > 4** : effectuer l'extension d'erreur mais les résultats sont réduits de moitié (FRU)

OBA - Les barrages d'artillerie

- ✦ **Quoi ?** : type de mission de tir OBA.
- ✦ **Qui ?** : **TOUTES** unités d'artillerie **SAUF** pour les batteries de roquettes.
- ✦ **Quand ?** : lorsque le joueur reçoit un ou plusieurs hex de tir pré enregistrés.
- ✦ **Comment ?** : le barrage suit les règles de l'OBA **SAUF** ce qui est précisé ci-dessous
- ✦ **Configuration du barrage :**
 - 
 - ✓ **Blast Area** : **NEUF** hex centrés sur l'hex pré enregistré
 - ✓ **Orientation** : - **SOIT** le long d'une rangée d'hex
- **SOIT** le long d'une rangée d'hex alternés
 - On a donc **NEUF** possibilités par hex pré enregistré.
 - ✓ **Signalement** : placer, de part et d'autre de l'hex central, un jeton Barrage à **QUATRE** hex de l'hex central, avec la flèche dirigée vers ce dernier
- ✦ **Configuration du barrage au setup :**
 - ✓ Enregistrer normalement les hex de tir pré enregistrés
 - ✓ Pour chaque hex de ce type que le joueur souhaite utiliser comme un barrage il faut, **EN PLUS**, enregistrer **DEUX** hex **SUPPLEMENTAIRES** - **ADJACENTS** à l'hex de tir pré enregistré
- **MAIS PAS ADJACENTS** entre eux
 - ✓ Ces deux hex supplémentaires vont servir à désigner la direction des neuf hex du barrage.
 - ✓ **TOUS** les barrages assignés à la **MEME** batterie **DOIVENT** être parallèles entre eux.
- ✦ **Placement du barrage sur la carte :**
 - ✓ **On place un jeton FFE:1** : - directement
- sur l'hex de barrage pré enregistré
 - ✓ On place ensuite **les deux jetons Barrage** avec la flèche dirigée comme il se doit afin de déterminer l'alignement du barrage.
 - ✓ L'**alignement**, quel que soit l'endroit où le barrage atterrit, **DOIT TOUJOURS** être identique (parallèle) à celui qui a été pré enregistré.
- ✦ **Correction du barrage :**
 - ✓ **Les seules corrections des jetons FFE:1 ou FFE:2 et les jetons barrages associés sont :**
 - **SOIT** sur un hex de tir pré enregistré en plaçant un AR sur ce dernier
 - **SOIT** sur un hex adjacent à un tir pré enregistré en plaçant un AR sur ce dernier
 - ✓ **Sont d'application pour les corrections :**
 - Les règles de correction de tirs d'artillerie
 - La règle de parallélisme des tirs effectués par une même batterie (voir ci-dessus)
 - ✓ **EXC : SI** le jeton FFE se trouve **SUR OU ADJACENT** à un hex pré enregistré, il **NE** peut **PAS** être corrigé vers un autre hex adjacent à cet hex pré enregistré.
- ✦ **Résolution du barrage :** on utilise la colonne FP IFT située à **GAUCHE** de celle normalement utilisée pour une concentration HE normale
- Exemples** : 80mm = 12FP ; 100mm = 16FP ; 150mm+ = 24FP
- ✦ **Fumigènes** : ils peuvent être placés avec un barrage **SAUF SI** ce barrage est un barrage rampant
- ✦ **Obstacle à la LOS** : idem que celle créée par une concentration HE (niveau 2 avec *Hindrance Max* = +1)
- ✦ **Conversion :**
 - ✓ Un hex pré enregistré pour un barrage peut également être utilisé pour placer une concentration HE normale ou un tir de harcèlement
 - ✓ La conversion **NE** peut être effectuée **QU'**entre deux missions **DIFFERENTES**.

OBA - Barrage d'artillerie rampant

- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✦ **Qui ?** : **UNIQUEMENT** pour l'ATTAQUANT
- ✦ **Quoi ?** :
 - ✓ Type de barrage qui se corrige **AUTOMATIQUEMENT** à **CHAQUE** - PFPh de l'ATTAQUANT **ET**
- **EVENTUELLEMENT** en DFPh
 - ✓ **SANS** utilisation d'observateur **OU** de radio
- ✦ **Comment ?** : les règles de barrage s'appliquent **SAUF** ce qui est repris ci-dessous
- ✦ **Activités au setup** : on déterminera secrètement **ET** dans l'ordre chronologique

- ✓ Un hex pré enregistré
- ✓ L'alignement du barrage qui sera **PARALLELE** au bord de carte par lequel les troupes amies entrèrent au tour 1
 - C'est sur cet hex que le barrage rampant tombera au Tour 1
- ✓ Un hex de visée (*Aiming Hex*) qui
 - sera tout hex compris entre
 - la rangée d'hex du barrage **ET**
 - le bord de carte **OPPOSE** au bord de carte ami
 - **ET** qui formera une rangée d'hex alternative depuis l'hex initial jusqu'à l'*Aiming Hex*
- Cette rangée alternative déterminera la direction générale le long de laquelle le jeton FFE se déplacera lors de ses corrections périodiques vers l'*Aiming Hex*.
- ✓ A quel moment le barrage se déplacera lors de **CHAQUE** tour de jeu
 - **SOIT** la PFPh
 - **SOIT** la PFPh **ET** la DFPh
- ✓ A quel moment (quel tour de jeu) le barrage sera levé.
- ✓ Après ces activités : le joueur prépare sa pile de cartes en y incluant une carte noire supplémentaire.
- ✚ **Timing :**
 - ✓ **APRES** setup des deux camps et **AVANT** le début de la RPh initiale : effectuer un accès à la batterie spécial.
 - **SI** carte **NOIRE** : le barrage commencera en même temps que l'attaque terrestre
 - **SI** carte **ROUGE** : effectuer un dr (*Timing dr*) [réduit de moitié; FRU] qui déterminera combien de tours de jeu **EN AVANT** de son attaque le barrage va tomber
 - ✓ **SI** le barrage tombe **AVANT** le début de l'attaque :
 - Effectuer **CHAQUE** tour "Pré Scénario tour 1"
 - Ces tours représenteront **UNIQUEMENT** la PFPh **ET** (si nécessaire) la DFPh de l'ATTAQUANT **JUSQU'**à ce que le nombre de tours en avance soit complété.
 - **A l'issue de ces tirs "Pré Scénario Tour 1"** : on remplace la carte rouge tirée par une carte noire **ET** on remplace la carte rouge dans la pile.
 - ✓ **A l'issue de ces tirs "Pré Scénario"** : la RPh initiale commence normalement avec le FFE:C du barrage rampant dans son hex actuel
 - prêt à être corrigé et résolu dans la PFPh de l'ATTAQUANT **ET**
 - **AVEC** une carte noire apparente
- ✚ **Mécanique du tir lors de la PFPh :**
 - ✓ **Quand ?** : au début de la PFPh amie
 - ✓ **Quoi ?** : effectuer les étapes 1 **OU** 2 ci-dessous **AU LIEU** de tenter le contact radio puis passer à l'étape 3.
 - ✓ **Procédure :**
 - **Etape 1 :**
 - ❖ **SI** on se trouve dans la RPh initiale (ou le premier tir des "Pré Scénario Tour 1") **ET** que la carte est **NOIRE** : placer l'AR du barrage sur l'hex pré enregistré et ensuite placer directement le jeton FFE:1 selon les règles prévues pour les tirs pré enregistrés **OU**
 - **Etape 2 :**
 - ❖ **SI** le FFE:C est sur la carte : le remplacer par un FFE:1 et ensuite le corriger comme prévu au paragraphe correction ci-dessous
 - EXC** : si le barrage est levé
 - **Etape 3 :**
 - ❖ **SI** le FFE:1 est dans son hex final de placement pour cette PFPh : résoudre l'attaque **ET** le remplacer par un FFE:2
- ✚ **Mécanique du tir lors de la DFPh :**
 - ✓ **Quand ?** : au début de chaque DFPh pendant laquelle l'attaquant du scénario est DEFENSEUR **ET** qu'un jeton FFE:2 est sur la carte
 - ✓ **Quoi ?** : effectuer une **OU** les deux étapes ci-dessous **AU LIEU** d'effectuer le contact radio
 - ✓ **Procédure :**
 - **Etape 1 :**
 - ❖ **S'il a enregistré ses corrections comme FFE:1-2** : corriger le jeton FFE:2 comme décrit au paragraphe correction **ET/OU** passer à l'étape 2
 - EXC** : levée de barrage
 - **Etape 2 :**
 - ❖ **Qu'il ait enregistré FFE:1 ou FFE:2 pour ses corrections ET que le barrage NE soit PAS levé à l'étape 1** : résoudre l'attaque du barrage **ET ENSUITE** retourner le jeton FFE:2 vers FFE:C
- ✚ **Ajustement :**
 - ✓ **Quand ?** : **SI** dans la PFPh du tour 1 (ou Pré Scénario tour 1) l'hex final du FFE:1 **NE** correspond **PAS** à l'hex pré enregistré
 - ✓ **Quoi ?** : on **DOIT** substituer, sur l'enregistrement effectué lors du setup
 - La nouvelle coordonnée du FFE:1 à celle de l'hex pré enregistré **ET**
 - Recalculer également une nouvelle coordonnée pour l'*Aiming Hex* en fonction du nouveau hex pré enregistré

- ✓ Les **DEUX** nouveaux hex ainsi déterminés composent une **NOUVELLE** rangée d'hex qui **DOIT** avoir **LE MÊME** alignement et **LA MÊME** configuration **QUE** la rangée d'hex originale.
- ✚ **Correction :**
 - ✓ **CHAQUE** correction d'un FFE de barrage rampant :
 - Est de **DEUX** hex **ET**
 - **DOIT** être tentée **DANS** l'axe déterminé par l'hex pré enregistré et l'*Aiming Hex* **ET**
 - **DANS** un hex qui est **PLUS PROCHE** de l'*Aiming Hex* que l'hex actuel du jeton FFE
 - ✓ **SI** les conditions ci-dessus **NE** peuvent **PAS** être remplies : le barrage **DOIT** être levé
 - ✓ **CHAQUE** correction est sujette à un dr de précision.
 - **SI** la correction **N'est PAS précise** : effectuer un dr de direction d'erreur et déplacer le jeton de **UN** hex dans cette direction.
 - ✓ Voir l'exemple complet dans le RB Par E 12.74
- ✚ **Fumigène** : pose **INTERDITE** en utilisant le barrage rampant
- ✚ **Obstacle à la LOS** : un barrage rampant procure un DRM *Hindrance* +2 au lieu du +1 normal
EXC : l'*Hindrance* devient +1 en cas de pluie **OU** de neige profonde
- ✚ **Levée du barrage rampant :**
 - ✓ Le barrage rampant constitue une mission de tir en tant que telle **DEPUIS** le moment où on tire la carte d'accès spécial à la batterie **JUSQU'À CE QUE** le barrage soit levé.
 - ✓ **Quand le barrage se lève-t-il ? :**
 - **SOIT** au début de la première phase de tir amie au cours de laquelle il ne peut plus être corrigé le long de l'axe de progression du barrage comme prévu dans le paragraphe correction ci-dessus
 - **OU SOIT** au début de la première phase de tir amie qui se produit **APRES QUE** le barrage ait été utilisé pour le nombre de tour de jeu (**Y COMPRIS** les tours "Pré Scénario") prévus initialement par le joueur
 - ✓ **Conséquences :**
 - Le jeton FFE est simplement retiré du jeu
 - Le barrage rampant **NE** peut **PLUS** être utilisé pendant ce scénario
- ✚ **Observateur/Radio/accès à la batterie** : ces **TROIS** activités **NE** sont **PAS** utilisées lors de l'emploi du barrage rampant **SAUF** dans le cas de la conversion (voir ci-dessous)
- ✚ **Conversion d'un barrage rampant :**
 - ✓ **Quand ?** : lorsqu'une SSR attribue une radio à un barrage rampant
 - ✓ **Qui ?** : observateur *Good Order*
 - ✓ **Quoi ?** : tentative normale d'accès à la batterie
 - ✓ **Procédure :**
 - On utilise alors la pile de cartes pour l'accès à la batterie
 - L'activité **DOIT** se dérouler durant une phase autorisée **ET APRES** que le barrage ait été levé
 - **SI le contact radio et l'accès à la batterie sont réussis** : la batterie devient disponible pour des missions de tir normales (concentrations ou harcèlement)
 - ✓ **Hex pré enregistré pour le barrage** : **N'est PLUS** utilisé pour le reste du scénario

OBA – Les bombardements

- ✚ **Quoi ?** : représentation des concentrations d'artillerie réalisées avant les attaques méthodiques
- ✚ **Quand ?** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
 - ✓ **APRES** le setup mais **AVANT** le début du scénario
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ Le tir affecte - **SOIT** tous les hex d'une carte (A-GG)
 - **SOIT** les hex de deux demi-cartes adjacentes (A-Q/Q-GG)
 - ✓ Effectuer **SIX** dr (les trois derniers sont modifiés par un drm +6)
 - Ils représenteront les coordonnées de six hex qui ne seront pas affectés par le bombardement.
 - SI des jets de dés sont identiques **OU** si le résultat dépasse 10 : le nombre d'hex non affectés sera réduit d'autant
 - **Si le résultat = 10** : exempté tous les hex avec une coordonnée 0.
- ✚ **Conséquences pour l'infanterie :**
 - ✓ **TOUTES** les unités terrestres/PRC vulnérables (amies y compris) qui se trouvent dans la zone de bombardement passent un 2MC **AVANT** le début du jeu (**SAUF** celles dans des hex non-affectés).
 - ✓ Ce test s'effectuant **AVANT** le début du jeu N'a donc **AUCUN** effet sur la perte du statut HIP/*Concealed*'s'il est réussi
 - ✓ **DRM** :

- Les TEM de la localisation s'appliquent à l'**INVERSE** au MC. Ex : -4 pour les retranchements, +1 pour les bois (*Airburst*) et donc -3 pour retranchements dans les bois
- DRM +1 pour tous les étages d'immeuble non *Rooftop* au-dessus de la cible **NE** s'applique **PAS**.
- **Marsh** : DRM -2
- ✓ Double obtenu lors du MC :
 - Un 12 original affecte l'unité normalement
 - Un double original (< 12) souffre également d'un *Casualty Reduction* SI elle rate son MC
- ✓ Unités HIP/*Concealed* :
 - MC réussi : **PAS** de perte de leur statut respectif
 - MC raté (ou PIN) :
 - ❖ L'unité apparaît sur la carte (quelle que soit la LOS vers une unité ennemie)
 - ❖ Les *Dummies* sont ainsi éliminées
- ✚ Conséquences pour les véhicules et le matériel :
 - ✓ Chevaux, Bateaux, motos dans les hex affectés :
 - Sont automatiquement éliminés
 - Les passagers doivent effectuer un *Bail Out* **PUIS** passer le 2MC
 - ✓ Véhicules et équipement :
 - Passent un NMC s'ils se trouvent dans un hex affecté.
 - Niveau de moral :
 - véhicules non blindé : 6
 - canons et SW : 7
 - AFV OT : 8
 - AFV CT avec tous AF ≤ 4 : 8
 - Autres AFV CT : 9
 - **PAS** de résultat PIN NI de TEM inversés
 - ✓ Le véhicule passe son MC **AVANT** ses occupants
 - ✓ SW/Canon :
 - Si possédé : passe le NMC **UNIQUEMENT** si l'unité qui les possède/utilise rate son MC ou subi une *Casualty Reduction*
 - Si pas possédé : passe **TOUJOURS** le NMC
 - ✓ Résultats du NMC :
 - NMC raté de 1 ⇒ véhicule immobilisé
SW/canon enrayé
 - NMC raté de 2 ⇒ véhicule/SW/canon éliminé
PRC passe le DR de survie. S'il survit, il n'est pas attaqué de nouveau par le bombardement.
 - NMC raté de ≥ 3 ⇒ *Burning Wreck*
- ✚ Conséquences pour le terrain :
 - ✓ Immeubles et ponts dans les hex affectés : NMC
 - Niveau de moral :
 - immeubles et ponts en bois (+ pontons) : 8
 - immeubles et ponts en pierre : 9
 - hex immeubles entièrement fortifiés : moral augmenté de 1
 - Pillbox* brun : 10
 - Pillbox* gris : 11
 - ✓ Fortifications affectées : *Wire*, *Roadblock* et champs de mines.
 - Niveau de moral : 9
 - ✓ Procédure :
 - Immeuble et ponts passent leur NMC **AVANT** leurs occupants (s'il y en a)
 - Résultats du test de moral
 - ❖ Immeuble et pont : **UN** étage (du haut vers le bas) est transformé en ruine pour chaque unité obtenue qui dépasse le niveau de moral concerné. (ponts sont considérés comme des *Single Story Houses*)
TOUS les occupants des ruines sont éliminés. On effectue le contrôle pour *Falling Rubble*.
 - ❖ *Wire*, *Roadblock* et champs de mines :
 - Éliminés s'ils ratent leur MC
 - Si HIP et MC raté : le joueur qui les possède note quelles fortifications sont éliminées mais ne l'annonce pas à son adversaire.
 - ❖ Si une unité dans un *Sangar* est éliminée, le *Sangar* l'est également.
 - ✓ DR 12 original :
 - Effectuer un dr supplémentaire pour l'hex concerné
 - dr ≤ 4 : placement d'un jeton *Shellhole* sur le niveau de base de l'hex concerné (si c'est possible)
 - dr ≥ 3 : placement d'un *Flame*
 - dr = 3 ou 4 : placement des deux jetons.

- ✦ *Critical Hit* : **PAS** d'application pendant les bombardements

OBA – Les roquettes

- ✦ *Quand ?* : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✦ *Quoi ?* : **UNE** seule mission par batterie
- ✦ *Comment ?* :
 - ✓ **PAS**
 - de placement de SR
 - de correction du FFE possible
 - de dr de précision
 - ✓ Obtenir l'accès à la batterie
 - ✓ Placer l'AR
 - Le DR d'erreur est automatique.
 - L'extension d'erreur est réduite de moitié pour les tirs pré enregistrés.
 - ✓ Placer le FFE
 - ✓ **TOUS** les hex de la *Blast Area* sont attaqués à pleine puissance.
- ✦ *Blast Area* : identique à celle d'un tir de harcèlement (19 hex)
- ✦ Tir de harcèlement, IR, *Smoke*, Barrage : **NA**

Heavy Payload – Calibre > 250mm ou FP > 36

- ✦ *Quand ?* : - OBA ou bombe
 - *Critical Hit* qui génère > 36FP
- ✦ *Comment ?* :
 - ✓ OBA ou bombe :
 - colonne 36FP
 - application DRM -1 par tranche de 50mm ex excès de 200mm (FRD)
 - ✓ *Critical Hit* :
 - colonne 36FP
 - DRM -1 pour chaque multiple de 8FP en excès de 36 (FRD)
- ✦ Si la valeur est ensuite réduite de moitié :
 - ✓ Utiliser la colonne 16 FP
 - ✓ DRM total est ensuite réduit de moitié
 - ✓ **PAS** d'application aux FG

Les canons – Généralités

- ✦ *Calibre des canons et munitions employées* :
 - ✓ *Calibre avec un surligné* : l'arme **NE** peut **PAS** utiliser de munitions AP
 - ✓ *Calibre souligné* : l'arme **NE** peut **PAS** utiliser de munitions HE
 - ✓ *, L ou LL : qualifie la longueur du tube
- ✦ *Types de canons* :
 - ✓ Six types :
 - mortier (MOR)
 - anti chars (AT)
 - obusier d'infanterie (INF)
 - artillerie (ART)
 - canon sans recul (RCL)
 - anti aérien (AA)
 - ✓ Ces qualifications **N'**empêchent **PAS** une arme d'être utilisée dans un autre rôle que celui prévu par son concepteur (un canon AA comme arme anti chars p.e.)
- ✦ *Arc couvert* : déterminé en pointant le canon de l'arme vers un vertex.
- ✦ *First/Final Fire* :
 - ✓ **SI** marqué d'un jeton *First Fire*, un canon peut encore effectuer **UN SEUL** tir pendant ce tour de jouer (**EXC** : prévention d'OVR)
 - ✓ Le deuxième tir est alors considéré comme un tir intensif.
- ✦ *Taille du canon* :
 - ✓ Donnée par la couleur du M#
 - ✓ TROIS possibilités :
 - **M# sur un cercle blanc** : petite cible (DRM TH +1)

- **M# normal** : cible normale (DRM TH 0)
- **M# rouge** : grande cible (DRM TH -1)
- ✦ **Enrayage** :
 - ✓ Sauf si spécifié autrement, les canons ont un B12
 - ✓ Toutes les spécificités de réparation des armes d'appui s'appliquent aux canons
 - ✓ Un canon ne se trouvant pas sur un véhicule qui s'enraie définitivement est immédiatement retiré du jeu.
- ✦ **Tir vers une cible à un niveau différent de celui du tireur** :
 - ✓ **AUTORISE** si la distance entre la cible et le tireur est **SUPERIEURE** à la différence d'élévation entre les unités. Voir également le cas particulier des falaises.
 - EXC** : NA aux mortiers, canons AA et canons avec une capacité anti aérienne
 - ✓ **Canon placé au rez-de-chaussée d'un immeuble** :
 - **PAS** de tir vers une cible à un niveau inférieur dans son hex
 - **Tir vers une cible à un niveau plus élevé** : **OUI SI** le canon est un AA ≤ 40mm
 - ✓ Ces restrictions s'appliquent également aux MG non-AA des véhicules ainsi qu'aux FT sur véhicules **MAIS PAS** aux armes d'appui (**EXC** : les MOR/RCL/INF sur pion SW)
 - ✓ **Si le MA d'un véhicule a une capacité AA**, alors sa CMG est aussi capable de tirer AA.
- ✦ **Placement du canon** :
 - ✓ **INTERDIT** dans
 - étage supérieur d'un immeuble (**EXC** : immeubles fortifiés et mortiers sur *Rooftops*)
 - obstacle aquatique
 - *Crag* (**EXC** : mortiers)
 - marais
 - *Paddy irrigué*
 - SAUF SI** dm **OU SI** le canon se trouve dans un véhicule/bateau
 - ✓ Canons AT/INF et canons constituant une petite cible sont les seuls pions 5/8" autorisés à occuper un hex immeuble/décombre (**EXC** : immeubles fortifiés et mortiers sur les toits)
- ✦ **Tir après mouvement** : **UNIQUEMENT** autorisé pour les canons montés sur véhicules.

Les canons - ROF

- ✦ **Qui ?** : Canons disposant d'un nombre entouré d'un carré imprimé sur le jeton
- ✦ **Quoi ?** : Même principe que pour les MG.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ **SI** la ROF est maintenue, l'arme peut tirer plusieurs fois pendant ce tour de joueur
 - ✓ **DFF** : le nombre de tirs possibles sur la même cible est dépendant de sa dépense MF/MP dans l'hex cible
 - ✓ **Bounding First Fire** : le véhicule doit dépenser au minimum 1 MP entre deux tirs. Entre ces deux tirs, le **DÉFENSEUR** est donc en mesure d'effectuer un tir défensif
- ✦ **Si le décoloré du DR TH (IFT DR) est > ROF** : le canon est marqué du jeton approprié et **NE** peut **PLUS** tirer au cours de ce tour de joueur
- EXC** : tir intensif et soutenu si l'arme en a la capacité.
- ✦ **ROF conditionnelle** :
 - ✓ **Qui ?** : canon NT non placé sur un véhicule
 - ✓ **Quand ?** : modification du CA pour le tir
 - ✓ **Quoi ?** :
 - diminution de la ROF d'une unité pour le tir en cours
 - **si la ROF a été maintenue à l'issue du tir** : la ROF considérée pour le tir suivant sera celle imprimée sur le jeton
 - ✓ **Canon SANS ROF multiple** qui effectue un tir hors CA est ensuite marqué d'un jeton *Intensive Fire* pour indiquer qu'il **NE** peut **PLUS** utiliser cette possibilité pour le reste du tour de joueur.
 - EXC** : prévention d'OVR
- ✦ **Rappel sur l'acquisition et la ROF** :
 - ✓ **Pendant la MPh - véhicule B(F)F** :
 - **ROF** : **OUI**
 - **Acquisition** : **NON SAUF SI** tourelle gyrostabilisée
 - ✓ **Pendant l'AFPh - véhicule *Final Fire*** :
 - **ROF** : **NON**
 - **Acquisition** : **OUI**

Les canons – Infantry Firepower Equivalent (IFE)

- ✦ **Qui ?** : canons avec une grande ROF

- ✚ **Quoi ?** : représenté par un chiffre entre parenthèses imprimé sur le jeton
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ utilisation directe de l'IFT avec ce nombre au lieu d'appliquer la procédure TH
 - ✓ Pour ce tir, la ROF est diminuée de 1 (cumulatif avec les autres diminutions de ROF)
- ✚ **DRM TH applicable au DR IFT** : Cas A pour changement de CA avant le tir.
- ✚ **Restrictions** :
 - ✓ **JAMAIS** de placement de *Fire Lane* lorsqu'on utilise l'IFE
 - ✓ **PAS**
 - d'attaque d'AFV avec utilisation de la table AP
 - de *Snap Shot*
 - de *Cowering*
 - de participation à des FG multiples (**EXC** : voir *Carriers/half-tracks*)
 - de DRM leadership donné par un leader non blindé
 - de tentative d'immobilisation délibérée
 - d'acquisition possible
 - tir intensif **MAIS BIEN** *Sustained Fire*.
- ✚ **Sont autorisés** :
 - *Bore Sighting*
 - *Spraying Fire*
- MAIS PAS** les deux en même temps.
- ✚ **Portée** :
 - ✓ **Normale** : 16 hex
 - ✓ **Longue** : 17-23 hex

Les canons – Gun Duel

- ✚ **Qui ?** : toute arme embarquée sur un véhicule (MA **MAIS AUSSI** armes des passagers)
- ✚ **Quand ?** : en réplique à un *Defensive First Fire* déclaré contre ce véhicule
- ✚ **Conditions** :
 - ✓ **Le défenseur**
 - doit être - non *Concealed*
 - non aérien
 - N'effectue **PAS** un *Reaction Fire*.
 - ✓ **La cible du DFF**
 - **NE** change **PAS** de CA du véhicule
 - tente alors le *Bounding First Fire*.
 - N'effectue **PAS** un OVR
 - ✓ **SEUL l'ATTAQUANT** peut déclarer un *Gun Duel* **SAUF S'**il déclare un BFF **AVANT** d'avoir dépensé 1MP.
- ✚ **Calcul du DRM *Gun Duel*** :
 - ✓ S'effectue pour chaque véhicule
 - ✓ Calcul intègre la sommation des DRM TH basés sur le tireur et l'acquisition
 - ✓ **On N'intègre PAS** :
 - DRM +1 pour Gyrostabilisateur
 - doubler le dé inférieur TH (cas C⁴)
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Comparer les DRM *Gun Duel* des deux véhicules qui s'opposent.
 - ✓ **DRM ATTAQUANT < DRM DEFENSEUR** : l'attaquant tire **AVANT** résolution du DFF déclaré par le défenseur
 - ✓ **DRM DEFENSEUR > DRM ATTAQUANT** : **PAS** d'effet, le DFF se résout normalement
 - ✓ **DRM ATTAQUANT = DRM DEFENSEUR** :
 - Les deux joueurs effectuent un DR TH
 - Celui qui obtient le # le plus bas tire le premier.
 - **Si les deux DR sont égaux**, les tirs s'effectuent **SIMULTANEMENT** (comme un CC en quelque sorte)
 - ✓ **SI le DEFENSEUR doit changer son CA pour tirer** :
 - **SI DRM DEFENSEUR ≤ DRM ATTAQUANT** : le changement de CA s'effectue **AVANT** le BFF.
 - **Dans les autres cas**, le changement de CA s'effectue **APRES** le BFF.
 - ✓ **Après résolution complète du *Gun Duel*** :
 - Le défenseur peut, s'il en est encore capable, déclarer un nouveau tir contre l'attaquant.
 - L'attaquant peut alors déclarer un nouveau *Gun Duel*.
 - Lors de ce deuxième duel, la ROF d'une arme de chaque camp peut être utilisée comme DRM négatif au calcul du DRM *Gun Duel* du camp concerné.

Tir direct : la procédure To Hit (TH)

- ✚ **Procédure générique** :
 - ✓ Annoncer le type de munition utilisée

- ✓ Déterminer la distance de tir (et s'il y a une LOS)
- ✓ Déterminer le type de cible choisie (VTT, ITT ou Area) sur la *To Hit Table* (THT)
- ✓ On trouve ainsi le TH# (chiffre rouges ou noirs selon la nationalité)
- ✓ Obtenir le TH# modifié en appliquant le DRM propre à la distance de tir
- ✓ Déterminer les DRM propres au tireur
- ✓ Déterminer les DRM propres à la cible
- ✓ Additionner les DRM ainsi déterminés. On obtient alors le DRM global à appliquer au jet TH.
- ✚ Si la cible est touchée :
 - ✓ Placer un jeton acquisition (ou le retourner) si nécessaire
 - ✓ Passer à la procédure *To Kill* (TK)
- ✚ Si la cible N'est PAS touchée : placer un jeton acquisition (ou le retourner) si nécessaire.
- ✚ Choix du type de cible :
 - ✓ VTT
 - Peut être choisie lorsqu'on tire sur un véhicule spécifique (même si HIP/ *Concealed*)
 - DOIT être choisie lorsqu'on tire sur un AFV
 - EXC : HE ou Area lorsqu'on tire de la *Smoke*
 - Un coup but N'entraîne PAS de dommages à
 - infanterie
 - autre véhicule
 - terrain
 - cavalerie
 - dans le même hex que le véhicule cible
 - PAS utilisé pour le tir sur motos.
 - ✓ ITT
 - NE peut être sélectionnée QUE
 - si l'on tire du HE
 - contre les cibles non-blindées
 - EXC : AP ou HEAT vs cible non-blindée
 - AFV dans la localisation cible NE sont PAS affectés SAUF en cas de dommage au terrain.
 - PRC vulnérable et autres unités se trouvent en LOS dans la localisation : affectés par le coup but sur IFT par un seul DR.
 - ✓ ATT
 - TOUJOURS utilisée par les mortiers et les canons qui placent de la *Smoke* (EXC : LATW).
 - Peut être sélectionnée lorsqu'on tire du HE (MAIS PAS pour de l'AP ou du HEAT *HE Equivalency*)
 - TOUTES les unités dans la localisation cible (amies incluses) sont touchées en cas de coup but.
 - Mortiers : toutes les unités hors LOS dans la localisation sont touchées si le mortier touche la cible qui était la plus difficile à atteindre.
 - Résolution du coup but :
 - sur IFT
 - FP du canon réduite de moitié
 - Seuls les mortiers maintiennent leur ROF
 - Un seul DR pour toutes les unités dans la localisation
 - Véhicule est attaqué sur la ligne ★ de l'IFT et le PRC vulnérable subit une attaque collatérale.
 - PAS d'utilisation de l'ATT pour des tirs
 - DANS l'hex du tireur
 - *Bounding First Fire*
 - *Motion Fire*.
 - Application des DRM TH
 - ❖ Cas TH C¹ à C⁴, E, G et L : NA
 - ❖ TEM appliqué sur l'IFT et PAS au DR TH

Tir direct – Coups but multiples

- ✚ Qui ? : canon dont 15mm ≤ calibre ≤ 40mm
- ✚ Quand ? : obtention d'un double (non-CH) lors du DR TH sur consultation VTT/ITT
- ✚ Quoi ? : le canon obtient DEUX coups but au lieu d'un
- ✚ Comment ? :
 - ✓ Effectuer DEUX DR sur la table TK concernée (IFT ou TKT adéquate)
 - ✓ On ne garde qu'un seul résultat (au choix du tireur)
 - ✓ Le coup but multiple s'applique à la même cible
 - ✓ Le premier DR TK sert également à déterminer la localisation du 2^e coup but.
 - ✓ Un coup but improbable NE peut PAS générer des coups but multiples.

- ✚ Toutes les unités non blindées dans la localisation d'un coup but sur ITT sont considérées comme **UNE SEULE** cible et donc affectée par le même DR.
- ✚ Un coup but multiple qui cause également un enrayage de l'arme ou un épuisement des munitions obtient tout de même un coup but multiple.
- ✚ **PAS applicable à**
 - IFE
 - LATW
 - MG AFV
 - MG .50 ou 12,7mm
 - MG d'avions
 - canons qui reçoivent 2 DR TK par une note du Chap H.

Tir direct – Coups but improbables

- ✚ **Quand ?** : lorsqu'il est impossible d'obtenir un DR TH \leq TH#
- ✚ **Quoi ?** : Un *Hit* est obtenu lorsqu'on le tireur obtient un DR original = 2
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Effectuer un dr subséquent
 - ✓ **dr = 1** \Rightarrow Critical Hit
 - ✓ **dr = 2** \Rightarrow *Hit* sur tourelle ou structure supérieure
 - ✓ **dr = 3** \Rightarrow *Hit* sur la caisse (**SAUF** si *Hull Down*)
 - ✓ **dr = 4-6** \Rightarrow **PAS** d'effet
- ✚ Les coups but tourelle et caisse sont considérés comme des coups but sur cible non-véhicule
- ✚ Un coup but improbable **NE** peut **PAS** générer des coups but multiples

Tir direct – Localisation du coup but

- ✚ La structure supérieure du véhicule est touchée **SI** le dé coloré du DR TH < dé blanc.
- ✚ **Dans le cas contraire** : la caisse est touchée
- ✚ **En cas de *Hull Down*** : un CH se produit **TOUJOURS** contre la structure supérieure.
- ✚ **Si le TCA \neq VCA** : considérer la partie du véhicule qui a été touché pour déterminer l'AF concerné.

Tir direct – Critical Hit (CH)

- ✚ **Quand ?** :
 - ✓ lorsqu'on obtient un DR original de 2 IFT pour :
 - résolution de HE, WP sur IFT
 - FFE
 - ✓ **ATT/VTT** : DR 2 original lors de la consultation THT ou LATW THT
 - Aussi lorsque la cible est *Hull Down*.
 - **EXC** : Deliberate immobilisation :
 - ❖ Si le seul DR TH final le plus bas obtiendrait un *Hit*, on lance un dr supplémentaire
 - **dr = 1** : CH obtenu
 - **dr 2-6** : coup but normal sur la caisse (ou tourelle si le véhicule est *Hull Down*)
 - Si le seul DR TH final le plus bas serait un raté (*miss*) : appliquer la procédure coup but improbable.
 - ✓ **ITT** : CH **SI**
 - DR TH final < moitié TH# modifié **OU**
 - DR TH original = 2 suivi d'un dr subséquent de
 - 1 **OU**
 - \leq moitié de TH# MG modifié
- ✚ **MG d'AFV** : **PAS** de CH possible lors d'un TK d'AFV. Ceci inclus
 - MG .50
 - MG 12.7mm
 - MG d'avions mais **PAS** 15 mm
- ✚ **CH FFE HE** : résolu en utilisant le même DR 2 qui l'a causé.
- ✚ **Résolution contre des cibles blindées**
 - ✓ **Causé par un FFE ou sur ATT** :
 - Résolu sur IFT ligne ★
 - Double FP
 - **PAS** de TEM appliqués
 - Voir aussi *Heavy Payload* et les effets sur un *Crew* exposé.
 - ✓ **Causé sur VTT** : doubler le TK# de base (sur la TKT adéquate)
- ✚ **Résolution contre des cibles non-blindées**

- ✓ Résolu sur l'IFT
- ✓ Doubler la FP de l'arme (**SANS** réduire de moitié ou autre modifications si utilisation de ATT, barrage, etc)
EXC : si un DR TK est nécessaire, on double le TK# de base.
- ✓ Les **TEM >0** : **INVERSES** (**AVANT** toute modification de mouvement) et s'appliquent donc comme des DRM **NEGATIFS**.
EXC : TEM de niveau supérieur d'immeuble, NCA *Pillbox*, *Smoke* et *Hindrance*.
- ✓ **TEM <0** : **NE** sont **PAS** inversés et s'appliquent normalement. (FFMO, FFNAM, *Hazardous Movement*, *Air Burst*, *Runway*, *Hammada*, bamboo).
- ✚ **Résolution contre le terrain** : **PAS** d'effets additionnels
- ✚ **Résolution contre cibles multiples** :
 - ✓ Quel que soit le nombre de cibles dans la localisation, seule la/les cible(s) du tir sélectionnées par *Random Selection* est/sont affectée(s).
 - ✓ Si un CH est obtenu contre un véhicule, les unités affectées par les attaques collatérales le sont par une attaque **NORMALE**.
 - ✓ Utilisation de l'ATT ou OBA :
 - **Si plus d'une localisation occupée est touchée** : utiliser la *Random Selection* pour déterminer quelle cible subit le CH
- ✚ **CH contre un canon** : détruit **AUTOMATIQUEMENT** le canon et ses servants.
- ✚ **Barrage & Harassing Fire** : HE CH résolu avec FP normale doublée (et **PAS** le double de sa puissance diminuée)
- ✚ **WP** :
 - ✓ Le DR de résolution du FFE WP est utilisé pour déterminer si le CH se produit. Il est aussi utilisé pour la détermination d'un *Flame* éventuel.
 - ✓ Effectuer un DR séparé pour chaque hex de la *Blast Area* attaqué en PFPh ou en DFPh ou pour chaque unité/pile attaquée lorsqu'elle pénètre la *Blast Area*.
 - ✓ Le DR est **TOUJOURS** effectué **AVANT** le DR NMC WP.

Tir direct – modifications TH dues au canon et munitions

- ✚ **Longueur du tube** : valable pour toute arme *Ordance* **SAUF** MG/LATW
- ✚ **Types de tubes** :
 - ✓ * : Tube court ⇒ DRM -1 TH pour les tirs > 12 hex
 - ✓ L : Tube long ⇒ DRM +1 TH pour les tirs > 12 hex
 - ✓ LL : tube très long ⇒ DRM +1 TH pour les tirs > 12 hex et DRM +2 si > 24 hex.
- ✚ **Petits calibres** :
 - ✓ **Quoi ?** : perte de vitesse initiale.
 - ✓ **Qui ?** : canons (y compris MG) ≤ 57 mm
 - ✓ **Comment ?** :
 - ≤ 57 mm : DRM -1 TH pour chaque tranche de 12 hex (ou fraction) au-delà de 12 hex
 - ≤ 40 mm : DRM -1 supplémentaire au TH# > 12 hex.
- ✚ **APCR/APDS** :
 - ✓ Basic TH# diminué de 1 pour chaque tranche de 12 hex (ou fraction) au-delà de 12 hex.
 - ✓ **Canon allemands de 28LL et 40LL** :
 - Utilisent le TH# de base de l'APCR même si le tir s'effectue en HE
 - **PAS** sujets au D# APCR
- ✚ **Smoke** :
 - ✓ TH# augmenté de 2 pour les tirs ≤ 12 hex
- ✚ **TH# modifié** :
 - ✓ Les modifications dues au canon et à la Mun sont cumulatives et produisent un TH# modifié.
 - ✓ Toutes les autres modifications qui affectent le processus TH sont des DRM.

Tir direct – DRM TH propres au tireur

- ✚ **Signification des remarques sur la THT** :
 - ✓ † : DRM PAS applicable pour un tir ATT
 - ✓ L : DRM applicable également aux LATW
 - ✓ @ : DRM applicable aux attaques aériennes
- ✚ **Cas A : Tir en dehors de l'arc couvert (CA)**
 - ✓ **Quoi ?** : combinaison du type de canon et du nombre d'hexspines traversés pour amener la cible dans le CA.
 - ✓ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** dans le cadre d'un changement de CA suivi d'un tir. Le deuxième tir d'un canon dans la même phase **NE** subit **PAS** le Cas A.

- ✓ Types de canon :
 - T : Canon sous tourelle rapide ou monté à 360°
 - ❖ DRM +1 pour le premier hexspine traversé
 - ❖ DRM +1 pour chaque hexspine supplémentaire
 - ST : Tourelles lentes. Elles comprennent également le RST et les 1MT
 - ❖ DRM +2 pour le premier hexspine traversé
 - ❖ DRM +1 pour chaque hexspine supplémentaire
 - NT : tout canon qui ne sont pas sous tourelle
 - ❖ DRM +3 pour le premier hexspine traversé
 - ❖ DRM +1 pour chaque hexspine supplémentaire
- ✓ Changement de CA pour les canons sous tourelle :
 - Si seule la tourelle bouge : le canon est considéré T
 - Si le véhicule change son CA : les DRM NT s'appliquent au lieu des DRM T (UNIQUEMENT pour le premier coup tiré après changement de VCA)
- ✓ Véhicule NT : le fait de pivoter le véhicule NE donne PAS le statut de *Moving Target* au tireur
- ✓ Changement de CA dans les bois/décombres :
 - Cas A DOUBLÉ
 - Changement de CA requiert également un *Bog Check*
 - Une fois qu'il a tiré depuis une telle localisation, le canon (autre que MOR) garde son CA pour le reste de la phase de tir.
 - SI la ROF est maintenue, le canon est marqué d'un jeton CA approprié
 - EXC : BFF et tir depuis un hex de route forestière
- ✓ Bounding First Fire (BFF) :
 - PAS d'application du Cas A pour l'ATTAQUANT.
 - Le tireur NE peut QUE tirer dans son CA (V ou T) lorsqu'il utilise le BFF.
- ✓ PAS d'application pour les SW
- ✚ Cas B : Tir en AFPh :
 - ✓ Qui ? : canon qui
 - N'est PAS entré dans l'hex qu'il occupe pendant la MPh précédente OU
 - N'utilise PAS le *Opportunity Fire*.
 - ✓ Quoi ? : DRM +2 que le canon ait ou pas changé de CA
 - ✓ Canon dans bois/décombres/immeuble : DRM +3 ald +2
 - ✓ PAS plus de un tir en AFPh SAUF SI l'arme utilise l'*Opportunity Fire*.
- ✚ Cas C : Bounding Firer
 - ✓ Qui ? : véhicule/passagers *Ordnance* qui
 - ont bougé en MPh ET
 - NE tirent PAS AVANT l'AFPh (BF) OU
 - véhicule/passagers *Ordnance* qui tire pendant le mouvement (BFF)
 - ✓ Quoi ? : combinaison du Cas B + Cas C (en fonction du type de canon)
 - ✓ DRM applicables :
 - Tourelles avec gyrostabilisation : +1 ⇒ +3 (avec Cas B)
 - T et ST : +2 ⇒ +4 (avec Cas B)
 - NT : +3 ⇒ +5 (avec Cas B)
 - MA = AAMG : +2 (UNIQUEMENT Cas B)
 - ✓ Bounding First Fire :
 - Qui ? : Véhicule qui tire PENDANT sa MPh AVANT la fin de ce mouvement
 - Quoi ? :
 - ❖ SI LOS sur la cible > 3 MP : uniquement application du Cas C
 - ❖ SI LOS sur la cible ≤ 3 MP : application Cas C et SOIT Cas C¹ SOIT Cas C².
 - Véhicule qui veut tirer au début de sa MPh SANS entrer dans un nouvel hex :
 - ❖ OUI avec UNIQUEMENT application du Cas C.
 - ❖ L'adversaire peut alors déclarer un *Gun Duel* qu'il pourrait gagner (suite à l'application du Cas C) et donc tirer AVANT que l'ATTAQUANT ne tire ou bouge dans cette phase.
 - ✓ Véhicule avec ROF en BFF : PAS de nouveau tir AVANT d'avoir dépensé des MP supplémentaires.
 - ✓ Applicable aux LATW même si elles ont leur propre THT
- ✚ Cas C¹ : Bounding First Fire avec visée réduite
 - ✓ Qui ? : Véhicule
 - ✓ Quoi ? :
 - Effectue un *First Firing*
 - A eu la cible en LOS continue pendant 2½ ou 3 MP
 - ✓ Quand ? : PENDANT sa propre MPh
 - ✓ Comment ? : DRM +1 supplémentaire au Cas C
 - ✓ Applicable aux LATW même si elles utilisent leur propre THT

- ✓ **PAS** d'application - en Area Fire
- en AFPh
- ✚ **Cas C² : Bounding First Fire avec visée limitée**
 - ✓ **Qui ?** : Véhicule
 - ✓ **Quoi ?** : - Effectue un *First Firing*
- A eu la cible en LOS continue pendant ≤ 2MP
 - ✓ **Quand ?** : **PENDANT** sa propre MPH
 - ✓ **Comment ?** : DRM +2 supplémentaire au Cas C
 - ✓ **PAS** d'application en AFPh
 - ✓ **Applicable aux LATW** même si elles utilisent leur propre THT
 - ✓ **PAS** d'application - en Area Fire
- en AFPh
- ✚ **Cas C³ : LATW**
 - ✓ **Qui ?** : Tous les LATW
 - ✓ **Quoi ?** : Effectuer un tir **SANS** utiliser l' *Opportunity Fire*
 - ✓ **Quand ?** : **PENDANT** AFPh
 - ✓ **Comment ?** : DRM +2
 - ✓ **Armes avec Backblast** :
 - DRM +2 si elles tirent depuis RDC immeuble/décombres **SAUF** si le tireur indique qu'il prend le risque des pénalités encourues pour le *Backblast*.
 - Ce DRM est **CUMULATIF** avec le C³.
 - ✓ **PAS** - cumulatif avec Cas C
- d'application en Area Fire
- ✚ **Cas C⁴ : tireur Motion**
 - ✓ **Qui ?** : véhicule *Motion*/non stoppé
 - ✓ **Quoi ?** : tir **SANS** s'arrêter
 - ✓ **Quand ?** : toute phase de tir
 - ✓ **Comment ?** :
 - **Véhicule avec tourelle gyrostabilisée** :
Cas C + DRM +1 + - **SOIT** cas C¹
- **SOIT** cas C²
 - **Véhicule sans tourelle gyrostabilisée** :
Cas C + - **SOIT** cas C¹ + double du nombre obtenu sur le dé le plus bas du jet TH
- **SOIT** cas C²
 - ✓ Motion Firer **NA** pour canon En Portee.
 - ✓ **Applicable aux LATW** même si elles utilisent leur propre THT
 - ✓ **PAS** d'application en Area Fire
- ✚ **Cas D : tireur PIN**
 - ✓ **Qui ?** : arme de type *Ordnance* dont le tireur est PIN
 - ✓ **Quoi ?** : application DRM +2
 - ✓ **Conséquence** : - Perte de la ROF
- Tir intensif NA
- **PAS** de changement de CA de l'arme (infanterie)
- Véhicule BU
 - ✓ **Tireur sous la condition Area Fire** : DRM +2 cumulatif (Ex : LATW qui tire depuis une rivière peu profonde)
 - ✓ **Applicable aux LATW** même si elles utilisent leur propre THT
- ✚ **Cas E : Tir DANS l'hex**
 - ✓ **Qui ?** : canon
 - ✓ **Comment ?** : DRM +2 doublé **SI** tireur dans bois/immeuble/décombres (**SAUF Bypass**)
 - ✓ **Cas PAS applicables si cas E** : - Cas J³
- Cas J⁴
- Cas L
- Cas M
 - ✓ **Hindrances** :
 - **Wreck** dans l'hex : **OUI**
 - **Smoke** dans l'hex : **OUI**
 - ✓ **Tireur ET cible en Bypass** : tir possible **UNIQUEMENT** si une LOS peut être tirée entre les CAFF.
 - ✓ **Changement de CA** :
 - **PAS** de changement de CA **SAUF SI** tir au cours de la MPH de l'adversaire comme **DFF**.
 - **SEULE** circonstance où le Cas A pourrait s'appliquer.

- ✓ **PAS** d'application - pour les SW
 - en *Area Fire*.
- ✚ **Cas F : tir intensif**
 - ✓ **Qui ? :**
 - **UNIQUEMENT** canon (**PAS** SW) qui a épuisé sa ROF
 - Les servants **NE** peuvent **PAS** être
 - PIN
 - *Schock*
 - *Stun*.
 - ✓ **Quoi ? :** gain de **UN** (et un seul) tir supplémentaire pendant ce tour de joueur.
 - ✓ **Quand ? :** **PAS** en AFPh **SAUF SI** arme désignée pour *Opportunity Fire*.
 - ✓ **Comment ? :**
 - DRM +2
 - Placement d'un jeton *Intensive Fire*.
 - ✓ **Conséquence :** B# diminué de 2
 - ✓ **Restrictions :**
 - Certains canons **NE** peuvent **PAS** utiliser le tir intensif. Le jeton est alors marqué de "*No IF*".
 - Le Cas B n'est applicable qu'en tant que corollaire au Cas C.
 - ✓ **Prévention d'Overrun**
 - **Qui ? :** canon non-véhicule qui a déjà utilisé tous ses possibilités de tir (y compris le tir intensif)
 - EXC :** canons marqué d'un "*No IF*"
 - **Quand ? :** en cas de tentative d'*Overrun* par un véhicule ennemi
 - **Où ? :** Tir dans le même hex.
 - **Comment ? :**
 - ❖ Déclarer le tir **APRES** la dépense de MP pour l'*Overrun* **MAIS AVANT** la résolution de l'*Overrun*.
 - ❖ Amener le CA de l'arme dans la position voulue (si nécessaire).
Un canon qui a déjà tiré depuis un bois/immeuble/décombres **NE** peut **PAS** changer son CA et donc **NE** peut **PAS** effectuer un tir de prévention d'*Overrun* si le véhicule entre dans l'hex par un côté non couvert.
 - ❖ Effectuer le DR TH contre le véhicule. **SI** l'arme a déjà utilisé le tir intensif, on applique à nouveau le DRM et la diminution de B# **MAIS PAS** de manière cumulative.
 - ❖ Le DR TH compte également comme un NMC pour les servants de l'arme.
 - **NMC raté (PIN inclus) :** la tentative TH **N'a PAS** eu lieu **SAUF** pour les éventuels enrayages ou *Low Ammo*.
 - **NMC réussi :** le tir est résolu
 - ❖ Résolution de l'*Overrun* avec les éventuels effets d'une destruction/immobilisation du véhicule attaquant.
 - ❖ Le canon est marqué d'un jeton *No Fire* indiquant qu'il **N'est PLUS** autorisé à tirer au cours de ce tour de joueur **MEME SI** il subit un nouvel *Overrun*.
 - **Cas particulier :**
 - ❖ **Quand ? :** **SI PAS** marqué d'un jeton *First/ Final/ Intensive Fire*
 - ❖ **Quoi ? :** soumis aux pénalités du tir de prévention d'*Overrun* **SAUF**
 - celle du tir intensif
 - le canon **N'est PAS** marqué d'un jeton *No Fire* après le tir.
 - ✓ **PAS** d'application pour les SW
- ✚ **Cas G : immobilisation délibérée**
 - ✓ **Qui ? :** canon **UNIQUEMENT**
 - ✓ **Quand ? :** **UNIQUEMENT SI**
 - le TK# de la munition employée est > à l'AF inférieur du véhicule.
 - coup but *Hull*
 - distance ≤ 6 hex
 - cible **N'est PAS** *Hull Down* ou immobilisée
 - ✓ **Quoi ? :** DRM +5
 - ✓ **Comment ? :**
 - Effectuer le DR TH
 - **PAS** de DR TK même si un *Critical Hit* est obtenu
 - Coup but *Hull* ⇒ - Immobilisation automatique
 - *Crew* passe un TC d'immobilisation avec toutes ses conséquences éventuelles.
 - ✓ **PAS autorisé pour** - tir indirect
 - MG/IFE
 - utilisation de l'ATT
 - ✓ **PAS** d'application des DRM acquisition (mais l'acquisition peut être obtenue)
 - ✓ **Applicable aux LATW** même si elles utilisent leur propre THT

- ✦ **Cas H : arme capturée**
 - ✓ **Qui ?** : arme - capturée **OU**
 - utilisée par une unité non qualifiée
 - ✓ **Quoi ?** : DRM +2 (cumulatif pour une arme capturée utilisée par du personnel non qualifié)
 - ✓ **Conséquences** :
 - Utilisation des chiffres TH **ROUGES**
 - B# diminué de 2
 - ✓ **Applicable aux LATW** même si elles utilisent leur propre THT
- ✦ **Cas I : *Buttoned Up***
 - ✓ **Qui ?** : véhicule dont l'équipage **N'est PAS** CE
 - ✓ **Quoi ?** : DRM +1
 - ✓ **Conséquences** : AFV BU **N'est PAS** un interdicteur
- ✦ **Autres DRM applicables** :
 - ✓ **+1**
 - *Overstack* (LATW inclus)
 - Encerclé (LATW inclus)
 - CX (LATW inclus)
 - *Stun*
 - ✓ **+2** - tir *spotted*.
 - ✓ **+ x** pour le leadership

Tir direct - DRM TH propres à la cible

- ✦ **Cas J : cible véhicule *Moving/Motion***
 - ✓ **Qui ?** : cible qui
 - a utilisé -le *Dash*
 - le VBM
 - est entré dans un nouvel hex
 - est/était en *Motion* pendant ce tour de joueur
 - ✓ **Quoi ?** : Tir *Ordnance*
 - ✓ **Comment ?** : DRM +2
 - ✓ **Applicable à** : - LATW avec sa propre THT
 - Attaques aériennes
 - ✓ Véhicule qui termine son mouvement avec des MP en excès : les dépense **TOUS** dans son dernier hex.
 - ✓ Tirs effectués pendant la DFPh : **UNIQUEMENT** affectés par le Cas J et **AUCUN** des autres Cas J.
 - ✓ Si un véhicule utilise plus de 3 MP dans la LOS pour entrer dans UN hex :
 - **SOIT** effectuer un tir par MP dépensé pour entrer dans l'hex (à condition de maintenir la ROF) avec une diminution des Cas J à chaque tir subséquent.
 - **SOIT** effectuer le premier tir avec Cas J **UNIQUEMENT** et on considère alors que le véhicule a consommé 3½ MP pour le premier tir et si ROF maintenue et 5MP dépensé, on pourra effectuer un nouveau tir (car le 1½ MP restant est FRED à 1MP)
- ✦ **Cas J¹ : visée réduite**
 - ✓ **Quand ?** : *Defensive First Fire* contre une cible en mouvement
 - ✓ **Quoi ?** : Visée s'effectue pendant ≤ 3MP
 - ✓ **Comment ?** : DRM +1 **AJOUTE** au Cas J
 - ✓ **Applicable** aux LATW avec sa propre THT
 - ✓ Véhicule qui commence le mouvement dans la LOS du tireur : **PAS** affecté par ce DRM **SAUF** s'il quitte la LOS du tireur pendant le mouvement pour y revenir ensuite
- ✦ **Cas J² : visée limitée**
 - ✓ **Quand ?** : *Defensive First Fire* contre une cible en mouvement
 - ✓ **Quoi ?** : visée s'effectue pendant ≤ 1MP
 - ✓ **Comment ?** : DRM +2 **AJOUTE** au Cas J
 - ✓ **PAS** d'application du Cas J¹.
 - ✓ **Applicable** aux LATW avec sa propre THT
 - ✓ Véhicule qui commence le mouvement dans la LOS du tireur : **PAS** affecté par ce DRM **SAUF** s'il quitte la LOS du tireur pendant le mouvement pour y revenir ensuite
- ✦ **Cas J³ : FFNAM**
 - ✓ **Qui ?** : tir *Ordnance* contre infanterie qui **N'utilise PAS** l'*Assault Movement*.
 - ✓ **Quand ?** : *Defensive First Fire*.
 - ✓ **Comment ?** : DRM -1
 - ✓ **PAS** d'application du Cas J

- ✓ Applicable à : - LATW
 - Attaques aériennes
- ✦ Cas J⁴ : FFMO
 - ✓ Qui ? : tir *Ordnance* contre infanterie qui **N'**utilise **PAS** l' *Assault Movement*.
 - ✓ Quand ? : Defensive First Fire.
 - ✓ Comment ? : DRM -1
 - ✓ **PAS** d'application du Cas J
 - ✓ Applicable à : - LATW avec sa propre THT
 - Attaques aériennes
- ✦ Cas K : Cible *Concealed*
 - ✓ Qui ? : *Ordnance* qui tire sur une cible cachée/ *Concealed* (**EXC** : occupant de *cave/Pillbox*)
 - ✓ Quand ? : toute phase de tir
 - ✓ Comment ? : DRM +2 **SAUF** pour le tir *Smoke*. Dans ce cas, ce DRM **NE** s'applique **QUE** si l'hex contient ≥ 1 unité terrestre non cachée mais **qu'AUCUNE** de ces unités n'est connue du tireur/ *Spotter*.
 - ✓ Conséquence : Les effets d'un *Hit* utilisant ce Cas **NE** sont **PAS** réduits en *Area Fire*.
 - ✓ Applicable à : - LATW avec sa propre THT
 - Attaques aériennes
- ✦ Cas L : Distance *Point Blank*
 - ✓ Qui ? : *Ordnance* et LATW non ATR avec leur propre THT qui tire à une distance de 1 ou 2 hex
 - ✓ Quand ? : toute phase de tir
 - ✓ Comment ? : - DRM -1 pour tir à 2 hex
 - DRM -2 pour tir à 1 hex
 - ✓ **PAS** applicable - si la cible est un véhicule ou une moto/ *Rider* qui est *Motion*/non stoppée
 - en utilisation de l' *Area Target Type*
 - lors d'un tir contre une cible dans le même hex (inclus une cible aérienne)
 - si le tireur est *Motion*/non stoppé/aérien
- ✦ Cas M : localisation *Bore Sighted*
 - ✓ Qui ? : Canon ou SW autorisée
 - ✓ Quand ? : toute phase de tir
 - ✓ Comment ? : DRM -2
 - ✓ **SI** les Cas M et N s'appliquent tous les deux, le joueur en choisit un des deux.
 - ✓ **PAS** d'application du Cas E (tir dans le même hex)
 - ✓ Voir Par *Bore Sighting* pour détails
- ✦ Cas N : Acquisition
 - ✓ Qui ? : Canon de véhicule ≥ 20mm autre qu'un mortier
 - ✓ Quand ? : Toute phase de tir
 - ✓ Comment ? : DRM -1 ou -2
 - ✓ **PAS** d'application pour immobilisation délibérée
 - ✓ Voir Par Acquisition pour détails
- ✦ Cas O : mouvement hasardeux
 - ✓ Qui ? : *Ordnance* qui effectue un tir contre une cible qui effectue un mouvement hasardeux
 - ✓ Quand ? : toute phase de tir
 - ✓ Comment ? : DRM -2
 - ✓ Applicable à : - LATW avec sa propre THT
 - Attaques aériennes
 - ✓ **PAS** d'application du Cas J et des sous-Cas afférents
- ✦ Cas P : taille de la cible
 - ✓ Qui ? : tous les véhicules et canons
 - ✓ Quand ? : lors de tout tir contre ces derniers (**EXC** : unités dans un *Pillbox* ou une caverne)
 - ✓ Comment ? : application du DRM de -2 à +2 en fonction de la taille
 - ✓ Applicable à : - LATW avec sa propre THT
 - Attaques aériennes
- ✦ Cas Q : TEM
 - ✓ Qui ? : toute cible qui subit le tir sur - *Vehicle Target Type*
 - *Infantry Target Type*
 - THT de LATW
 - EXC** : Bazooka qui tire du WP
 - ✓ Quand ? : toute phase de tir
 - ✓ Comment ? :
 - Application du TEM concerné au DR TH.
 - Le TK DR est ensuite effectué **SANS** application du TEM.

- ✓ **Applicable à :** - LATW avec sa propre THT
- Attaques aériennes
- ✓ **PAS** d'application en *Area Target Type*
- ✚ **Cas R : Hindrance**
 - ✓ **Qui ? :** toute cible qui subit le tir
 - ✓ **Quand ? :** toute phase de tir
 - ✓ **Comment ? :**
 - Application du DRM *Hindrance* concerné au DR TH.
 - Le TK DR est ensuite effectué **SANS** application du DRM *Hindrance*.
 - ✓ **Applicable à :** - LATW avec sa propre THT
- Attaques aériennes
- ✚ **Autres DRM applicables :**
 - ✓ vs Personnel en *Overstack* : DRM -1
 - ✓ vs Cavalerie : DRM -2
 - ✓ vs moto montées : DRM -1

Acquisition de cible

- ✚ **Rappel sur l'acquisition et la ROF :**
 - ✓ **Pendant la MPh - véhicule B(F)F :**
 - **ROF : OUI**
 - **Acquisition : NON SAUF SI** tourelle gyrostabilisée
 - ✓ **Pendant l'AFPh - véhicule *Final Fire* :**
 - **ROF : NON**
 - **Acquisition : OUI**
- ✚ **Cible Véhicule**
 - ✓ **Quand ? :** lors de l'attaque d'un AFV spécifique
 - ✓ **Restrictions :** **PAS** contre les motocyclistes
 - ✓ **Affecte :** - le véhicule
- le PRC (en attaque collatérale)
 - ✓ **Résolution :**
 - **Contre le véhicule :** utilisation de la TKT adaptée au type de cible et à la Mun employée
 - **Attaque collatérale :**
 - ❖ **UNIQUEMENT** le PRC vulnérable
 - ❖ Utiliser le DR TK sur l'IFT
 - ✓ **Critical Hits :** DR original = 2
 - ✓ Placement d'un jeton Acquisition $\frac{1}{2}$ "
 - ✓ **UNIQUEMENT** pour les canons ≥ 20 mm qui tirent sur une unité connue ou un pont
 - ✓ **Unités *Concealed* :** acquisition **UNIQUEMENT SI** le coup tiré fait perdre l'acquisition
 - ✓ On ne peut acquérir et maintenir l'acquisition que sur une seule cible à la fois (en cas de déplacement de cette dernière)
- ✚ **Cible Infanterie**
 - ✓ **Quand ? :**
 - Tir HE contre cible non-blindée **OU**
 - Equivalence AP/HEAT contre une cible non-blindée dans un terrain "*hard*"
 - ✓ **Restrictions :**
 - peut être utilisé contre un hex vide mais l'acquisition n'est acquise que si le tir cause la perte du statut HIP
 - **TEM** s'applique au DR TH
 - ✓ **Affecte :**
 - toutes les unités dans la LOS de même que des unités amies en mêlée.
 - **PAS** d'effet sur les AFV mais bien sur les éventuels PRC vulnérables
 - ✓ **Résolution :**
 - **PAS** d'effets vs AFV
 - **Sur véhicules ★ :** on utilise la FP pleine correspondant à l'arme qui tire et on la compare à la ligne véhicule★ pour cette FP
 - **Contre le personnel :** Pleine puissance FP sur IFT **SANS** TEM
 - ✓ **Critical Hits :**
 - **DR TH final** < moitié du TH# modifié **OU**
 - **DR TH original** = 2 et dr subséquent de 1 **OU** \leq à la moitié du TH# modifié.
 - ✓ Placement d'un jeton Acquisition $\frac{1}{2}$ "

- ✓ **UNIQUEMENT** pour les canons ≥ 20 mm qui tirent sur une unité connue ou un pont
- ✓ Unités *Concealed* : acquisition **UNIQUEMENT SI** le coup tiré fait perdre l'acquisition
- ✓ On ne peut acquérir et maintenir l'acquisition que sur une seule cible à la fois (en cas de déplacement de cette dernière)
- ✚ Cible Type *Area Fire*
 - ✓ Quand ? :
 - Tirs mortiers
 - Lorsque des *Ordnances* non-LATW utilisent des Mun *Smoke*
 - ✓ Restrictions :
 - **PAS** de ROF SAUF pour mortiers
 - **PAS** de TEM au jet TH
 - **NA** pour
 - Equivalent AP/HEAT
 - tir à portée 0
 - en BFF ou tir *Motion*.
 - tentative d'immobilisation
 - ✓ Affecte :
 - Toutes les unités non-aériennes dans l'hex
 - **MTR** : affectent toutes les unités se trouvant dans l'hex cible qui pourraient être hors LOS du tireur/ *Spotter* **SI** le tir touche l'unité non-HIP la plus difficile à toucher.
 - **NA** : Cas TH avec le label **+** sont
 - ✓ Résolution :
 - **IFT** : FP réduite de moitié avec TEM
 - Coup but WP cause un NMC
 - Pour les véhicules, utiliser la ligne **★** pour véhicules non-blindés et les règles d'OBA pour les véhicules blindés.
 - ✓ **Critical Hits** : DR TH original = 2
 - ✓ Peut être utilisée contre un hex vide. Acquisition garantie quel que soit le résultat du tir.
 - ✓ Placement d'un jeton acquisition 5/8"
 - ✓ **DOIT** être utilisé par les MTR
 - ✓ **NE** peut **PAS** être transféré vers un autre type de cible et utilisé contre une cible *Concealed*.
 - ✓ Peut être obtenu contre un hex **NE** contenant **PAS** de cible connue même si le coup ne fait pas perdre le statut ?/HIP à une unité dans l'hex.
 - ✓ **PAS** de suivi d'une unité qui quitte l'hex acquis.
- ✚ Perte de l'acquisition :
 - canon/servants quitte l'hex qu'il occupait au moment de l'acquisition (**EXC** : Gyrostabilisé)
 - canon change son CA **SANS** avoir tiré sur la cible acquise
 - le canon/CMG (**SAUF** si dans tourelles séparées)
 - attaque une cible différente
 - interdit une cible différente
 - attaque en CC
 - le canon :
 - s'enraie
 - tire un fumigène/ *Canister* (l'acquisition précédente peut être utilisée)
 - utilise son IFE
 - la cible quitte la LOS (le dernier hex dans la LOS reste acquis)
 - les servants sont
 - éliminés **OU**
 - plus *Good Order* **OU**
 - ne possèdent plus l'arme **OU**
 - utilisent leur FP inhérente **OU**
 - sont interdicteurs **OU**
 - attèlent/détèlent ou démontent l'arme
 - de nuit si la cible **N'est PLUS** illuminée
- ✚ Acquisition **NA** :
 - ✓ De nuit **SAUF** si la cible est illuminée
 - ✓ Tirs en IFE
 - ✓ Tentatives d'immobilisation (**SAUF** pour FT et LATW qui sont des MA de véhicules)

Tir Smoke par Ordinance/OBA

- ✚ Pour Ordinance, procédure To Hit = Area Fire
 - ⇒ perte de ROF **SAUF** pour mortiers
 - ⇒ **PAS** d'acquisition ou de maintien d'acquisition
- ✚ Depletion # :
 - ✓ DR TH < D# : OK

- ✓ DR TH = D# : l'arme tire son dernier obus fumigène
- ✓ DR TH > D# : l'arme n'a plus de munition fumigène. On peut effectuer un nouveau lacer TH en HE pendant la même phase de tir
- ✚ Les tirs fumigènes **DOIVENT** être déclarés et effectués **AVANT** tout autre tir ou tentative d'accès à la batterie
- ✚ Le jeton *Smoke* reste sur la carte plus longtemps (idem pour les drifts). Voir *Flow Chart* et séquence de jeu.
- ✚ Particularité OBA :
 - ✓ On place un jeton blanc sur chaque hex de l'aire battue par le tir
 - ✓ Un Barrage peut placer de la *Smoke* (E12)
 - ✓ Une *Creeping Barrage* **NE** peut **PAS** placer de la *Smoke*

Bore Sighting

- ✚ Quoi ? :
 - ✓ Application d'un DRM -2 pour tout DR TH ou sur DR IFT sur un hex pré enregistré (Cas M).
 - ✓ Si les Cas M et N s'appliquent tous deux au même tir, le joueur **DOIT** choisir l'un des deux.
- ✚ Qui ? : uniquement le DEFENSEUR d'un scénario
- ✚ Armes autorisées : - Tous les canons (y compris MA et SA). **EXC : PAS** FT et LATW
 - MMG
 - HMG
 - Mortiers légers
- ✚ Procédure :
 - ✓ Pendant son setup, le défenseur choisit par arme éligible **UN** hex - dans la LOS de l'arme (*Spotter*) - à Max 16 hex
 - ✓ On enregistre secrètement la localisation de l'hex préenregistré ainsi que l'arme correspondante et ses servants (MMC ou *Crew*).
- ✚ Si l'hex choisit contient un immeuble à étages, seul le *Ground Level* est concerné (y compris les possibilités de *Bypass*).
- ✚ Perte temporaire du bénéfice du DRM : utilisation de l'arme par une autre unité que celle qui l'utilisait au moment de la désignation de l'hex cible.
- ✚ Perte définitive du bénéfice du DRM **SI** l'arme :
 - quitte sa localisation **OU**
 - change la position *Crest/Entrenched* **OU**
 - attèle ou détèle **OU**
 - se démonte **OU**
 - change son VCA (pas TCA)
- ✚ Tir sur IFT
 - ✓ Le DRM -2 s'applique au DR IFT pour tir MG/IFE. Si le tir est effectué vs Inf, le DRM **NE** s'applique **QUE** pour un tir défensif.
 - **SAUF** pour - *Snap Shot*
 - *Spraying Fire*
 - FP résiduelle
 - ✓ Utilisation du DRM pour un FG : **OUI SI** toutes les armes ont le même hex *Bore Sighted*.

Les To Kill Tables (TKT) – Généralités

- ✚ Quand ? : Utilisées lorsqu'un *Hit* est obtenu sur un véhicule après consultation - THT LATW **OU**
- THT sur VTT
- ✚ Quoi ? : **QUATRE** tables différentes en fonction de la munition employée.
- ✚ Procédure générique :
 - ✓ Chaque TKT établi un TK# pour chaque arme capable de tirer ce type de munition
 - ✓ Rechercher le TK# correspondant au calibre et à la longueur du tube
 - ✓ Déterminer le TK# modifié par application des modificateurs TK (Cas A - D)
 - ✓ Déterminer le TK# final : $TK\#_{final} = TK\#_{modifié} - AF$
 - ✓ Effectuer un DR et consulter la table C7.7 pour déterminer les effets.
- ✚ *Armor Factor* en cas d'attaque aérienne :
 - ✓ Déterminer l'AF le plus faible du véhicule. Cette détermination **NE** tient **PAS** compte du côté sur lequel l'attaque s'effectue.
 - ✓ Entrer sur la table C7.11 avec cet AF sur la ligne **AF**.
 - ✓ On trouve alors, sous cet AF, l'AF aérien à utiliser.
 - ✓ Le Cas B des DRM ci-dessous s'applique **EN PLUS** de cette modification

- ✦ Les tirs de mortier vs véhicules : **TOUJOURS** résolus sur l'IFT
- ✦ DR TK original = 12 : l'obus **N'**explose **PAS**

Les To Kill Table – Détermination du TK# modifié

- ✦ **QUATRE** modificateurs possibles
- ✦ **Cas A : AFV Rear Target Facing**
 - ✓ **Applicable à :** coups but obtenus par
 - obus
 - DC
 - FT
 - MOL
 - tir d'avion
 - ✓ **Quand ? :** **UNIQUEMENT SI** le véhicule est touché sur son côté arrière (**EXC :** un avion touche **TOUJOURS** le véhicule par derrière)
 - ✓ **Conséquence :** TK# de base augmenté de 1
- ✦ **Cas B : Avantage d'élévation vs AFV**
 - ✓ **Applicable à :** coups but obtenus par
 - avion
 - MOL
 - DC (uniquement sur DR de positionnement)
 - ✓ **Quand ? :**
 - **Avion :** **TOUJOURS**
 - **MOL :** **UNIQUEMENT SI** le tireur dispose d'un avantage de **MINIMUM UN** niveau d'élévation
 - **DC :** le Cas B s'applique au DR de position de la DC placée/jetée **MAIS PAS** au DR TK
 - ✓ **Conséquence :** TK# de base augmenté de 1 (2 **SI** véhicule *Open Top*)
- ✦ **Cas C : Critical Hit.**
 - ✓ **Quand ? :** coup but CH non *Area Target Type*
 - ✓ **Conséquence :** Basic TK# **DOUBLE AVANT** toute autre application de modificateurs
- ✦ **Cas D : effet de la distance vs AFV**
 - ✓ **Qui ? :** sur coup but AP/APCR/APDS
 - ✓ **Comment ? :** appliquer les DRM d'effet de distance se trouvant les tables TK correspondantes.
 - ✓ La distance de tir **N'a AUCUN** effet sur
 - les munitions HE et HEAT
 - les munitions AP vs véhicules non blindés.

Les To Kill Table – Munitions AP et APCR/APDS

- ✦ **Les munitions AP :**
 - ✓ Bien regarder les correspondances de nationalité pour les calibres existant chez plusieurs Nations (76L p.e.). Lorsque des différences existent, elles sont représentées par une couleur différente pour le calibre concerné.
 - ✓ Utilisées contre une cible non blindée :
 - **PAS** tenir compte de la longueur du tube, de la portée et des AF
 - Basic TK# = TK# final
- ✦ **Les munitions APCR/APDS :**
 - ✓ **Canons allemands de 28LL et 40LL :** **TOUJOURS** sur TKT APCR (**SAUF S'ils** utilisent une munition HE)
 - ✓ **Contre une cible non blindée :** idem que les munitions AP.

Les To Kill Table – Munitions HEAT

- ✦ **PAS** de modification due à la longueur du tube
- ✦ **Contre les véhicules non blindés :** TK# = 11
- ✦ **Cas D :** **NA**

Les To Kill Table – Munitions HE

- ✦ **Détermination du calibre :** prendre le calibre le plus proche de celui du canon utilisé
- ✦ **Cas D :** **NA**
- ✦ L'utilisation du HE peut causer plus de *Schock/Unconfirmed Kill* ou d'immobilisation

Les To Kill Table – FT/MOL

- ✦ PAS d'application des AF
- ✦ Modification du *Basic TK#* :
 - ✓ FT :
 - vs CE : +1
 - vs OT : +2
 - CUMULABLES
 - Tir à longue portée : *Basic TK#* réduit de moitié
 - ✓ MOL :
 - vs CE : +1
 - vs OT : +2
 - NON CUMULABLES (le joueur en applique un des deux)
- ✦ Cas C et D : NA aux deux
- ✦ "?", CX, SMOKE, Hindrance, TEM, utilisation en AFPh et autres : PAS d'influence sur le TK#

Les To Kill Table – DC

- ✦ Procédure :
 - ✓ Effectuer un DR de position pour déterminer l'AF à prendre en considération.
 - ✓ Le DR de position sert également de jet de localisation TH
 - ✓ Résultat DR
 - ✓ Position DC

✓ ≤ 5	✓ Position optimale ; Utiliser l'AF aérien
✓ 6 – 8	✓ Positionnée avec succès ; utiliser l'AF
✓ 9 – 12	✓ Positionnée sans succès ; PAS d'effets sur l'AFV*
✓ > 12	✓ PAS d'effets sur l'AFV ET son PRC®

* résoudre vs le PRC vulnérable comme une attaque collatérale
® résoudre uniquement contre les unités non blindées dans la localisation de l'AFV et comme une attaque *Area Fire* (tout comme contre toute unité dans la localisation du lanceur)
- ✦ DRM applicables au DR de position :

+2	Cible AFV non stoppée OU <i>Motion</i> OU <i>Concealed</i>
+2	DC lancée (+3 si lancée depuis un véhicule <i>Motion</i> /non stoppé)
+1	Placée/lancée par l'AF avant
+1	La cible AFV est CE
+1	Lancée en AFPh (SAUF par <i>Opportunity Fire</i>)
+1	CX
-1	Placée/lancée par l'AF arrière
-1 OU -2	Cas B du modificateur TK#*
-2	AFV immobile ou <i>Open Top</i> (si applicable)
-2	La cible est en <i>Bypass</i> dans le même hex que le lanceur

* Le Cas B de modification du TK# s'applique au DR de positionnement plutôt que de modifier le *Basic TK#*.
- ✦ DC placée sur un côté non blindé :
 - ✓ effectuer le DR sur l'IFT
 - ✓ on considère alors que le véhicule N'est PAS blindé
- ✦ Si on obtient une attaque collatérale (DR ≥ 9) : effectuer un nouveau DR d'attaque

Procédure To Kill – Schock/Unconfirmed Kill (UK)

- ✦ Qui ? : Tir non MG ou non HE
- ✦ Quand ? : TK DR > 1 au TK# final pour cet AFV et ce tir
- ✦ Quoi ? : l'équipage doit passer un NTC. Si raté ⇒ placement d'un jeton *Schock* sur l'AFV
- ✦ Cas particulier : *Schock* automatique.
 - ✓ Qui ? : - Hit tourelle HE OU
 - DR effet DC/FFE > 1 au TK# final/K IFT # OU
 - coup but tourelle avec TK# égal au TK# final/K IFT pour tirs directs, indirects ou DC
 - ✓ PAS de TC nécessaire
- ✦ Effets du *Schock* :
 - ✓ Qui ? : équipage ET passagers du véhicule
 - ✓ Quoi ? : - PAS d'actions possibles
 - SI CE, ils passent BU ET PAS sujets à attaques collatérales
 - *Riders* : peuvent subir une attaque collatérale et peuvent débarquer dans leur MPh suivante

- ✓ Procédure :
 - Pendant la suite de son tour de joueur :
 - ❖ L'AFV **NE** peut **PAS** : - bouger (même pour pivoter dans son hex)
 - Interdire
 - Attaquer (même en CC)
 - ❖ **PAS** de dépense de MP pour l'arrêt d'un véhicule qui devient *Schock*.
 - ❖ Si un DFF/SFF ultérieur est effectué contre le véhicule (qui a effectué un mouvement), les DRM TH dus à son déplacement (avant *Schock*) dans la LOS du tireur sont **TOUJOURS** applicables.
 - A la fin de la RPh suivante :
 - ❖ Effectuer un dr de récupération (Δ)
 - ❖ **dr = 1 - 2** : jeton *Schock* enlevé
 - ❖ **dr = 3 - 6** : jeton *Schock* retourné du côté UK
 - ❖ Si UK : le véhicule est **TOUJOURS** *Schock* et lance un dé à la RPh suivante
 - RPh suivante pour véhicule UK :
 - ❖ Nouveau dr (Δ)
 - ❖ **dr = 1 - 3** : jeton UK enlevé
 - ❖ **dr = 4 - 6** : AFV devient un *Wreck*. **PAS** de DR pour survie d'équipage possible.
- ✓ Véhicule *Schock* à nouveau touché avec résultat *Schock* :
 - **SI Schock** : **PAS** de pénalité supplémentaire
 - **SI UK** : le jeton UK est retourné du côté *Schock*.

Procédure To Kill – Immobilisation

- ✚ Quand ? : DR TK = TK# final
- ✚ Qui ? :
 - ✓ **TOUT** AFV
 - touché d'un coup but *Hull* (quel que soit le côté touché)
 - DR TK pour HE/DC > 1 au final TK# (sur *Hull*)
 - Tir indirect qui obtient K/# contre *Hull*.
- ✚ Quoi ? :
 - ✓ Véhicule immobilisé
 - ✓ L'équipage passe un TC automatique
- ✚ **JAMAIS** d'immobilisation pour : - FT
 - MOL
 - MG
 - IFE

Procédure To Kill – Epave en feu

- ✚ Quand ? : DR TK final \leq TK# final
- ✚ Quoi ? : le véhicule est détruit **ET** est en feu
- ✚ Conséquences :
 - ✓ Placement d'un jeton *Blaze* sur l'épave
 - ✓ Elimination du PRC et **AUCUN** DR de survie d'équipage
 - ✓ **PAS** d'effets directs sur les autres unités d'infanterie dans l'hex
- ✚ FT/MOL :
 - ✓ Epave en feu **SI** DR TK < TK# final
 - ✓ **SI** DR TK = TK# final :
 - AFV éliminé
 - L'équipage peut tenter un DR de survie.

Les munitions spéciales – Généralités

- ✚ Types de munitions spéciales : - APDS (D)
 - APCR (A)
 - HEAT
 - Canister
 - WP/SMOKE
 - *Illuminating Rounds* (IR)

✦ Comment les utiliser ? :

- ✓ Le joueur annonce son intention d'utiliser une munition spéciale **AVANT** d'effectuer le DR TH.
- ✓ Une arme qui dispose d'une ROF multiple peut utiliser une munition différente à chaque coup tiré.

✦ Véhicule/canon utilisé par des troupes d'élite :

- ✓ le D# (*Depletion Number*) est augmenté de 1
- ✓ Un canon/véhicule est considéré armé par des troupes d'élite **SI** - désigné par une SSR
 - la formation l'utilisant est - SS
 - Gardes russes
- ✓ En **DYO** : une formation est considérée Elite **SI** la majorité des *Squads* de son OB est Elite.

✦ Limitations en stockage de munitions AP et HE :

- ✓ Valables pour les véhicules disposant d'un AP# ou un HE# imprimé au dos du jeton

Les munitions spéciales – Depletion number

✦ Quoi ? : définition de la disponibilité de la munition

✦ Comment ? :

- ✓ Le joueur annonce son intention d'utiliser la munition désirée **AVANT** d'effectuer son DR TH
- ✓ **DR TH < D#** : la munition est utilisée à plein effet
- ✓ **DR TH = D#** : le tir est résolu avec la munition voulue mais le canon/véhicule **NE** dispose **PLUS** de munitions de ce type pour le restant du scénario
- ✓ **DR TH > D#** : le tireur **NE** dispose **PAS** de ce type de munition (pour le restant du scénario aussi)
 - Il peut alors effectuer une autre procédure TH avec une autre munition
 - **SAUF SI** - un enrayage **OU**
 - *Low Ammo* se sont produits

✦ D# **NE** s'applique **PAS** à - OBA

- Lance-pots fumigènes

✦ SI plusieurs D# sont imprimés pour la même munition :

- ✓ **A5⁴/6⁵** : D# = 5 en 1944 et 6 en 1945 pour munitions APCR.

✦ Tir Intensif : **NE** modifie **PAS** les D#

Les munitions spéciales – APCR (A) et APDS(D)

✦ La disponibilité de ces munitions varie avec le temps. On la retrouve également à l'arrière du jeton véhicule.

✦ Tableau des disponibilités :

Nationalité - Date & calibre du canon	1941	1942	1943	1944	1945
Allemands 50L	A5	A6	A5	A4	-
37L - 47L - 50 - 88L	A4	A5	A4	A3	-
75L - 76L	-	A5	A4	A3	-
Américains 76L	-	-	-	A4 ^{Aou}	A5
90L	-	-	-	-	A5
Russes 45L - 45LL - 76L - 76LL	-	A4	A5	A6	A7
57LL - 85L	-	-	A4	A5	A6
Britanniques 57L	-	-	-	D6 ^{Jun}	D7
76LL	-	-	-	D5 ^{Sep}	D6

✦ Les mois en exposant indiquent que la munition **N**'est disponible **QU'**à partir du mois indiqué.

✦ Les munitions AP/APCR/APDS/ATR **NE** laissent **PAS** de FP résiduelle

Les munitions spéciales – HEAT

✦ Disponibilité :

- ✓ **Allemands** : à partir de mai 1942
- ✓ **US, Britanniques et Russes** : à partir de 1943

✦ Armes à charge creuse (SCW) : - utilisent aussi la munition HEAT

- **SANS** D# (il est compris dans le X#)

✦ Utilisée contre : - canon/véhicule

- infanterie/cavalerie qui bénéficie d'un avantage de - mur
- immeuble
- *Pillbox*

- décombres

On utilise alors les équivalences HE

Les munitions spéciales – Equivalence HE

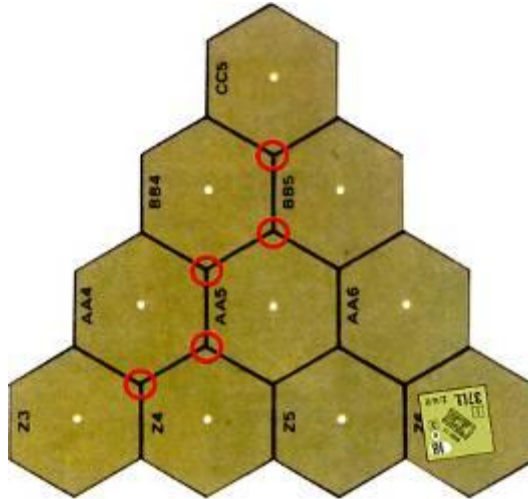
- ✦ **Quand ?** : lors de l'utilisation de munitions HEAT ou AP
- ✦ **Quoi ?** : pour représenter l'effet de la munition HEAT sur
 - troupes exposées
 - attaques collatérales
 - détermination de création de ruines/incendies.
- ✦ **Table d'équivalence** : voir TKT

Les munitions spéciales – Le Canister (C)

- ✦ **Caractéristiques** : utilisé contre l'infanterie, il est **INEFFICACE** contre les cibles blindées (**MAIS PAS** contre leur PRC exposés)
- ✦ **DR TH** : **PAS** requis
- ✦ **Tiré comme Area Fire SI** :
 - le tireur utilise le B(F)F
 - le tireur est *Motion*/non stoppé
 - le canon a été déplacé par ses servants pendant la MPH et tire en AFPh
 - tir intensif
 - l'attaque est faite contre un "P"/HIP
- La pénalité est **CUMULATIVE**
- ✦ **Résolution** :
 - ✓ sur IFT
 - ✓ **DRM applicables** :
 - TEM
 - *Hindrances*
 - changement de CA
 - ✓ Tableau d'équivalence IFT

Calibre	IFT
37mm	12
75mm	20
105mm	24

 - ✓ Le DR IFT sert également pour
 - D#
 - ROF
 - B#
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ **Le tir s'effectue sur un vertex qui**
 - est commun à **TROIS** hex de même élévation
 - se situe à deux hex de distance du tireur
 - ✓ Le tir affecte les trois hex avec des DRM variant en fonction de chaque hex
 - ✓ **SI le tireur a une LOS vers le vertex ET une unité ennemie connue dans un des trois hex** :
 - les unités ennemies **HORS LOS** dans les deux autres hex sont affectées en *Area Fire* **UNIQUEMENT SI** cela est dû à
 - SMOKE
 - LV *Hindrances*
 - NVR
- ✦ **Tir contre un immeuble** :
 - ✓ Possible avec Canister
 - ✓ **Procédure** : viser *1st Level*, les deux étages entourant ce niveau sont alors touchés.
 - ✓ **Condition** : l'immeuble se trouve à deux hex du tireur.
- ✦ **Hex de tir possibles** :



- ✦ Effets sur les unités NE se trouvant PAS dans les trois hex cibles :
 - ✓ PAS d'effets sur les troupes dans le même hex que le tireur
 - ✓ Hex adjacents :
 - OUI SI tir sur une cible à la même hauteur
 - PAS d'application de PBF
 - Hex affecté :
 - ❖ Celui traversé par la LOS vers le vertex des trois hex cible est frappé à puissance réduite de moitié.
 - ❖ SI la LOS passe par un côté d'hex, les DEUX hex adjacents sont affectés. Chacun avec puissance divisée par quatre.
- ✦ Canister NE peut PAS être utilisé pour :
 - Créer des décombres
 - Déclencher un incendie
 - Dégager des barbelés
- ✦ Résultat KIA : a les mêmes chances de détruire une SW qu'un tir HE KIA

Les mortiers

- ✦ Tables TOUJOURS utilisées :
 - Area Target Table pour le Hit
 - Infantry Fire Table pour le Kill
- ✦ Mortier légers :
 - ✓ Qui ? : tous les mortiers d'un calibre $\leq 60\text{mm}$
 - ✓ Quoi ? : SW car représentés par un jeton $\frac{1}{2}"$
 - ✓ Conséquences :
 - PAS de CA (\Rightarrow PAS de DRM TH pour modification de CA)
 - N'importe QUELLE Squad/HS peut utiliser cette arme SANS pénalité
 - Un leader peut appliquer son DRM de leadership
 - Le tir cause une acquisition en Area.
 - ✓ Utilisation par un SMC seul : l'arme perd sa ROF
- ✦ Mortiers de 76-82mm : peuvent être démontés et sont alors représentés par un jeton SW démontée $\frac{1}{2}"$. Dans ce cas, ils pèsent 5PP.
- ✦ Portée :
 - ✓ Imprimée sur le jeton sous la forme [#-#]
 - ✓ Premier chiffre : distance minimale
 - ✓ Deuxième chiffre : portée maximale
 - ✓ SI PAS de premier chiffre : la portée minimale de tir est 1 hex
- ✦ Critical Hit :
 - ✓ UNIQUEMENT sur un DR TH original de 2
 - ✓ FP :
 - PAS réduite de moitié comme un tir Area Fire
 - Le tir est DOUBLE pour CH
 - ❖ Contre cible non blindée :
 - inversion des DRM positifs sur le DR IFT
 - restent <0 - FFMO/FFNAM
 - Airburst

- etc
- un CH détruit **AUTOMATIQUEMENT** un canon et son *Crew*.
- ❖ **Contre cible blindée** : - résolu sur l'IFT
- avec double FP
- **PAS** de DRM applicables

Les mortiers – Spotters

- ✦ **Qui ?** : toute unité dans le même hex ou adjacente au mortier
- ✦ **Quoi ?** : permet au mortier d'effectuer un tir indirect **SANS** voir la cible
- ✦ **Conditions** :
 - ✓ Le *Spotter* **DOIT** être pré désigné par le joueur **AVANT** le tir du mortier
 - ✓ Le *Spotter* est alors marqué du jeton approprié.
 - ✓ Si l'unité est HIP, elle doit être enregistrée comme *Spotter*.
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ **PAS** de DRM de leadership applicable si le *Spotter* est un leader. Par contre, si un leader se trouve dans l'hex du mortier, il va pouvoir appliquer son DRM de leadership au DR TH.
 - ✓ Le même *Spotter* peut servir pour plusieurs mortiers à condition que :
 - Les unités sont toutes dans le même hex ou adjacentes
 - Les deux unités doivent tirer sur la même cible
- ✦ **Conséquences** :
 - ✓ La ROF du mortier est diminuée de 1 (**SAUF SI** le mortier **N'a PAS** de ROF)
 - ✓ Le *Spotting* est considéré comme une utilisation de SW (pour le mouvement et l'utilisation de la FP inhérente)
 - ✓ Tant que le *Spotter* est *Good Order*, le mortier est en mesure de tirer sur une cible dans la LOS du *Spotter*.
 - ✓ **Spotter PIN** : les servants du mortier sont également PIN pour les attaques dirigées par ce dernier.
- ✦ **DRM applicables au jet TH** :
 - ✓ Les Hindrances sur la LOS entre le *Spotter* et la cible
 - ✓ DRM +2 pour *Spotted Fire*.
- ✦ **Désignation d'un nouveau *Spotter*** : **PAS AVANT** que le *Spotter* actuel ne soit - éliminé **OU**
 - démoralisé **OU**
 - capturé **ET**
 - ✓ **PAS AVANT** le début de la MPH du joueur qui le possède qui suit la perte du *Spotter*.
- ✦ Une *Squad* qui subit une *Casualty Reduction* mais qui reste *Good Order* continue à être un *Spotter* opérationnel.
- ✦ Un mortier désigné pour un *Opportunity Fire* et qui, suite à la perte de son *Spotter* **N'est PLUS** en mesure de l'effectuer **DOIT** effectuer son DR pour vérifier le B#.

Mov de canon – La traction

- ✦ **Qui ?** : Véhicule avec un T#
- ✦ **Quand ?** : Si le T# ≤ M# du canon
- ✦ **Coût de traction pour le véhicule** : 1MP (ou MF pour les chariots) ajouté après calcul de toutes les autres pénalités de mouvement.
- ✦ **Restrictions** : **PAS** de traction
 - à travers un mur/haie
 - dans un immeuble/décombres.
 - en marche arrière
 - en *Bypass* (**EXC** : *Narrow Streets*).
 - pour entrer dans un *Deep Stream*.
- ✦ Si le **véhicule tracteur** est **détruit**, le canon l'est également.
- ✦ Un canon tracté **NE** peut **PAS** être ciblé séparément de son tracteur.
- ✦ **Accrochage** :
 - ✓ **Conditions** :
 - Véhicule à l'arrêt **ET PAS** en *Bypass*.
 - T# ≤ M#
 - dépenser la moitié (FRU) de son allocation de mouvement dans l'hex **EN PLUS** des MP/MF éventuellement dépensés pour y entrer
 - EXC** : si le M# est entouré (M© p.e.), le véhicule doit dépenser 2/3 de son allocation de mouvement.
 - Avoir un *Crew* à pied dans l'hex
 - ✓ **Tirs défensifs contre le véhicule** :
 - La dépense de MP/MF **NE** qualifie **PAS** le véhicule pour devenir *Moving*.
 - Le DFF est cependant possible.

- Le canon subit le sort du véhicule
- ✓ Le canon est ensuite placé **SUR** le jeton véhicule.
- ✓ A l'issue de la procédure d'accrochage, le véhicule/PRC/*Crew* sont TI pour le reste du tour de joueur.
- ✓ Conditions sur le *Crew* :
 - Il doit être *Good Order* **ET** non PIN.
 - **FFNAM** : d'application pendant cette opération
 - Peut être remplacé par une HS (même inhérente à une *Squad*) ou CINQ SMC.
 - Il peut monter dans le véhicule à l'issue de la procédure d'accrochage **SANS** autre pénalité
 - **SI** il a dépensé plus de la moitié de son allocation de mouvement pour entrer ou pousser le canon dans l'hex , ce canon **NE** peut **PAS** être accroché pendant cette phase de mouvement.
- ✚ Décrochage :
 - ✓ Véhicule à l'arrêt **ET PAS** en *Bypass*
 - ✓ dépenser la moitié (FRU) de son allocation de mouvement dans l'hex **EN PLUS** des MP/MF éventuellement dépensés pour y entrer
EXC : si le M# est entouré (M® p.e.), le véhicule doit dépenser 2/3 de son allocation de mouvement.
 - ✓ Les autres conditions identiques à l'accrochage sont d'application.
A l'issue de la procédure de décrochage, le véhicule peut continuer son mouvement.
 - ✓ *Crew* :
 - Peut débarquer du véhicule **SANS** autre pénalité
 - Est TI (avec le canon) pour le reste du tour de joueur.
 - ✓ Le CA du canon peut être modifié **SANS** aucune pénalité.
- ✚ Réduction des PP de munition :
 - ✓ **Quoi ?** : réduction du PP# du véhicule en fonction du type de canon/mortier tracté/embarqué du fait de l'embarquement des munitions de cette arme
 - ✓ **Comment ?** : PP réduit de
 - 4 pour un canon (ou mortier 76-82mm dm) < 100 mm
 - 8 pour un canon ≥ 100 mm
 - ✓ **Si les PP ≤ 0 suite à la réduction :**
 - **PAS** de pénalité de mouvement
 - **PAS** de possibilité d'embarquer du personnel
 - ✓ **Si le véhicule N'est PAS vide lorsqu'il accroche le canon :**
 - **PAS** de problème **SI** l'accrochage **NE** diminue **PAS** les PP ≤ 0
 - **SI** l'accrochage fait passer les PP ≤ 0, l'activité **NE** peut **PAS** avoir lieu.
- ✚ Les Mor 76 à 107 mm :
 - ✓ **PAS**
 - de coût supplémentaire de mouvement pour leur traction
 - de restriction sur - mur/haie
 - immeubles/décombres
 - marche arrière
 - *Bypass*
 - *Stream*
 - ✓ Toutes les autres règles s'appliquent lorsqu'ils ne sont pas dm.
 - ✓ Ils ne peuvent être débarqués que par les passagers du même véhicule.
- ✚ Canons non QSU :
 - ✓ **Accrochage** : **DOIT** d'abord être mis sur son train (*Limbered*) **AVANT** d'être accroché
 - ✓ **Décrochage** : **DOIT** d'abord être enlevé de son train de roulement (*Unlimbered*) **AVANT** de pouvoir tirer à pleins effets.

Mov de canons – (un)Limbering

- ✚ **Qui ?** : canons non QSU
- ✚ **Quand ?** : **AVANT** d'être - poussés
 - tractés
 - accrochés
- EXC** : canons avec NM ou RFNM
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ Retourner le jeton du côté (*Un*)*Limber*.
 - ✓ **Qui ?** : *Crew* *Good Order* **ET** non **PIN**
 - ✓ **Quand ?** : pendant une phase de tir
 - ✓ **Conséquences** :

- Le canon **NE** peut **PAS** tirer pendant cette action
- Le canon et son *Crew* sont TI pour le reste du tour de joueur **UNIQUEMENT** lorsqu'il s'agit d'une procédure *Unlimbering*
- ✚ **Conséquences :**
 - ✓ Un canon *Limbered* **NE** peut **PAS** tirer (EXC : canons LF)
 - ✓ Un canon ne peut être *Unlimbered* pendant qu'il est tracté
- ✚ **Enrayages :**
 - ✓ **PAS** de côté *Malfunction* pour de tels canons ⇒ utilisation des jetons appropriés.
 - ✓ **Réparation** : possible pendant que l'arme est *Limbered*.
 - ✓ Un canon enrayé peut être (Un)*Limbered*.
- ✚ Le CA du canon peut être modifié **SANS** pénalité pendant la procédure (Un)*Limbering*
- ✚ **Canons QSU :**
 - ✓ **PAS** de procédure (Un)*Limbering*.
 - ✓ L'accrochage s'effectue immédiatement
- ✚ ***Limbered Fire* (LF)**
 - ✓ **Qui ?** : canons qui possèdent un coté *Limber* avec un calibre, une ROF etc.
 - ✓ **Conditions :**
 - Le canon **DOIT** être décroché **AVANT** de pouvoir tirer.
 - Les pénalités dues au fait d'être *Limber* sont retrouvées sur le jeton et dans le Chap H
- ✚ ***Restricted Fire No Mouvement* (RFNM) :**
 - ✓ **Qui ?** : canon marqué d'un RFNM sur le jeton
 - ✓ **Conséquences :**
 - **SI** le canon commence le scénario tracté ⇒ **NE** peut **PAS** être *Unlimbered*
 - **SI** le canon commence le scénario en mode de tir ⇒ **PAS** possible de
 - le pousser
 - *Limber*
 - **PAS d'utilisation des cas TH**
 - A (changement de CA)
 - E (tir dans le même hex)
 - J⁴ (FFNAM/FFMO)
 - L (le tir est possible mais le DRM **NE** s'applique **PAS**)
 - **Cas J : TOUJOURS** doublé à une distance ≤ 6 hex.
- ✚ ***No Movement* (NM)**
 - ✓ **Qui ?** : canon marqué d'un NM sur le jeton
 - ✓ **Conséquences :**
 - Peut changer son CA normalement
 - **SI** le canon commence le scénario tracté ⇒ **NE** peut **PAS** être *Unlimbered*
 - **SI** le canon commence le scénario en mode de tir ⇒ **PAS** possible de
 - le pousser
 - *Limber*

Mov de canon – Manhandling

- ✚ **Qui ?** : canon *Limbered* ou QSU (**EXC** : NM ou RFNM)
- ✚ **Quoi ?** : poussé (et aussi changé de CA) par son *Crew*
- ✚ **Quand ?** : pendant la MPh
- ✚ **Comment ? :**
 - ✓ Par *Crew* qui doit être - *Good Order*
 - non PIN
 - **NE PAS** avoir dépensé plus de la moitié de son allocation de mouvement
 - ✓ Obtenir un DR ≤ M# pour **CHAQUE** hex dans lequel on tente d'entrer
 - ✓ **Coût de mouvement** : **DOUBLE** de celui appliqué normalement
- ✚ **Conséquences :**
 - ✓ Le mouvement est considéré comme *Hazardous Movement*.
 - ✓ **PAS**
 - d' *Assault Movement*.
 - de tentative lorsque l'unité
 - transporte des PP
 - tente de passer sous un *Wire/Panji*
 - tente un *Minimum Move*
 - de bonus de route
 - pour passer **DANS** un *Deep Stream* ou des bambous
 - de mouvement *Bypass*
 - pousser dans le même tour où le canon est détaché
 - ✓ Le CX peut être utilisé.

- ✓ L'unité et le canon deviennent TI pour le restant du tour de joueur.
- ✚ **DRM applicables :**
 - + X *X = le TEM positif du côté d'hex traversé plus celui de l'hex pénétré
 - + Y Y = la dépense en MF (pour entrer dans l'hex) de l'unité
 - + 3 Pousser depuis/dans un hex *Mud* ou *Deep Snow*
 - 1 Par HS/*Crew* additionnelle qui pousse jusqu'à un Max de -4 (-2 par *Squad* additionnelle, -1 si la seule unité qui pousse est une *Squad*); ces unités deviennent également TI
 - 2 Traverser un côté d'hex de route SAUF si depuis/dans un hex de *Mud* ou *Deep Snow* à moins que la route ne soit pavée/labourée
 - 2 Jeton *Low Ammo* présent sur le jeton AVANT le DR
 - 1 ou -2 Par jeton *Labor* correspondant
 - +1 CX
 - * LOS *Hindrances*, HA, FFMO/FFNAM : NA
- ✚ **Résultats du DR :**
 - ✓ **DR < M# :**
 - Le canon est déplacé vers son nouvel hex ET
 - Une autre tentative de déplacement (si elle est possible) peut être effectuée OU
 - Le canon peut être accroché SI l'unité dispose encore d'assez de MF
 - ✓ **DR = M# :**
 - Le canon est déplacé vers son nouvel hex
 - La MPH est ensuite arrêtée
 - ✓ **DR final > M# :**
 - Le canon ET l'unité qui tente de le pousser terminent leur MPH.
 - Placer un jeton *Labor -1*.
- ✚ **Pousser et attacher pendant la même MPH : OUI**
 - ✓ **Condition** - l'infanterie DOIT être capable d'effectuer un autre *Manhandling* pendant cette MPH
 - le véhicule dispose des MP/MF suffisants pour accrocher le canon
 - ✓ **PAS** de DR *Manhandling* nécessaire pour accrocher le canon
- ✚ **Pousser un canon dans un immeuble/Pillbox :**
 - ✓ **PAS** de canon 5/8" dans les étages supérieurs d'un immeuble
 - EXC : les Mor ≤ 82mm peuvent tirer depuis les *Rooftops* (mais doivent être amenés là dm)
 - ✓ **Au Ground Level : OUI** mais doit être SOIT - un canon avec DRM de petite taille SOIT - AT ou INF qui n'est pas une grande cible
 - ✓ **Immeubles fortifiés :**
 - **Qui ?** : canon ART/INF/AT ≤ 76mm
 - **Quoi ?** : peuvent être placés aux étages
 - **Conséquences** : l'arme NE peut PAS être déplacée pendant le scénario
 - Tout type de canon peut être placé au rez-de-chaussée
 - **PAS** possible de pousser un canon dans un immeuble fortifié pendant le scénario
 - ✓ **Pillboxes** : un canon ne peut entrer/sortir d'un *Pillbox* pendant la durée du scénario

Mov de canon – Les remorques – En Portee

- ✚ **Les remorques :**
 - ✓ Un véhicule qui possède une remorque peut traverser tous les terrains SAUF - entrer dans un immeuble
 - passer sur des décombres
 - faire marche arrière
 - traverser un mur/haie
 - ✓ **Procédure To Hit**
 - La remorque peut être visée séparément SI le tir s'effectue de côté. Les tirs indirects ou *non-Ordnance* N'attaquent PAS la remorque séparément.
 - Application d'un DRM +3
 - **Tir par l'arrière** : la remorque est touchée si on coup but *Hull* est obtenu
 - **PAS** de *Hit* sur la remorque - par l'avant
 - si le véhicule est *Hull Down* au tireur
 - **Si DR TH = TH#+1**
 - ❖ Effectuer un dr
 - ❖ dr = 1 ⇒ remorque est touchée
 - Tous les autres DRM TH s'appliquent normalement

- ✓ Si la remorque s'immobilise :
 - Le véhicule **DOIT** s'arrêter
 - Il doit ensuite décrocher la remorque
 - Il peut ensuite continuer son mouvement
- ✓ Une remorque touchée **NE** cause **PAS** d'attaque collatérale
- ✓ Une remorque détruite **NE** crée **PAS** de jeton *Wreck*.
- ✓ Voir les caractéristiques spécifiques dans le Chap H pour chaque véhicule disposant d'une remorque
- ✚ **En Portee :**
 - ✓ **Quoi ?** : canon transporté par un camion comme des PP de passagers
 - ✓ **Qui ?** : Voir notes Chap H
 - ✓ **PP** : Le canon et ses munitions utilisent **TOUS** les PP du véhicule **SAUF** 5
 - ✓ Un véhicule **NE** peut **PAS** à fois transporter un canon *En Portee* et en tracter un autre
 - ✓ **Embarquement/débarquement :**
 - **Véhicule**
 - ❖ **NE** peut **PAS** - être en *Bypass*
 - avoir dépensé de MP pendant cette MP
 - ❖ **DOIT** se trouver dans la même localisation que le canon et le *Crew*
 - **Crew**
 - ❖ doit être - *Good Order*
 - non PIN
 - non *Entrenched*
 - ❖ doit avoir dépensé toute son allocation en MF dans la localisation du canon **ET** du véhicule
 - **Canon non QSU** : doivent effectuer l'action en statut (*Un*)*Limbered*.
 - Une fois chargé, le canon est marqué d'un jeton *En Portee*
 - Après le déchargement, le véhicule **ET** le *Crew* sont TI
 - ✓ **Wreck :**
 - **Véhicule immobilisé :**
 - ❖ **PAS** retourné du côté *Wreck*
 - ❖ Déchargement du canon toujours possible. Si le canon est déchargé, le jeton véhicule est alors retourné du côté *Wreck*.
 - **Véhicule détruit** ⇒ le canon est également détruit
 - ✓ **Arc couvert et bouclier**
 - **CA du canon**
 - ❖ Est **SOIT** le VCA **SOIT** VCA ARRIERE
 - ❖ Il **NE** peut être changé tant **QUE** le canon **N'est PAS** déchargé
 - **Bouclier des canons AT :**
 - ❖ NE fournit PAS de protection supplémentaire au véhicule
 - ❖ Fournit une protection au *Crew* du canon **SI** - tir direct **DANS** le CA du canon
 - le tir **NE** détruit **PAS** le véhicule
 - ✓ Tir depuis la position *En Portee* : **OUI** pour certains véhicules. Voir notes Chap H pour les détails

Tir contre canons – Emplacement et procédure To Hit

- ✚ **Qui ?** : Canon qui **N'a PAS** été - attelé depuis le début du scénario
- déplacé
- ET**
- N'est PAS** mané par une *Squad*.
- ✚ **Quoi ?** : Reçoit le DRM *Emplaced* (+2)
- ✚ **Où ?** : Dans tous les terrains **SAUF** sur - route pavée
- pont
- *Runway*
- *Roof top*
- Bambou
- ✚ **Comment ?** : **DEUX** possibilités
 - ✓ Tir sur l'Area Target Type
 - ✓ Tir sur Infantry Target Type.
- ✚ **Area Target Type :**
 - ✓ On ajoute le DRM +2 pour *Emplacement* une fois qu'il a été touché.
 - ✓ La taille du canon est un DRM TH **SAUF SI** dans - Pillbox
 - cave

- ✦ **Infantry Target Type :**
 - ✓ On combine le DRM +2 pour *Emplacement* **ET** le DRM TH de taille
- ✦ **Attaques OBA et autres FP :** le DRM +2 s'applique au jet sur l'IFT (**SAUF** pour les FT où il est **NA**)
- ✦ **Utilisation du DRM *Emplacement* avec un autre DRM positif :**
 - ✓ **NON** autorisé
 - ✓ Le joueur **DOIT** choisir quels DRM s'appliquent.
- ✦ **Perte du statut *Emplaced* **SI** le canon :**
 - commence le scénario attelé **OU**
 - mané par une unité qui **N'est PAS** un *Crew* **OU**
 - se déplace **OU**
 - ses servants perdent le *Wall Advantage* volontairement **OU**
 - est retiré du jeu
- ✦ Le statut *Emplaced*, une fois perdu, **NE** peut **PAS** être regagné
MAIS : **SI** mané par un *Crew* (en début de scénario) qui le quitte, mané ensuite par un MMC puis repris par un *Crew*/HS, le canon est à nouveau *Emplaced*.

Tir contre canons – Coup direct (procédure To Kill)

- ✦ **Quand ? :** une fois que le canon a été touché
- ✦ **Comment ? :** Effectuer un DR sur IFT
- ✦ **Résultats possibles :**
 - ✓ **DR final (avant application du DRM de bouclier) = KIA**
 - Effectuer une *Random Selection* pour déterminer qui est touché (servants ou canon)
 - Si le canon est sélectionné ⇒ canon touché par coup direct ⇒ le canon **ET** ses servants sont KIA
 - **PAS** d'application du DRM de bouclier
 - ✓ **DR final (avant application du DRM de bouclier) = K**
 - Le canon est également touché d'un coup direct
 - **Résultat :** - Canon est enrayé **ET**
 - *Crew* subit une *Casualty Reduction* **SAUF SI** touché par un coup AP (utilisation des équivalents HE).
 - **PAS** d'application du DRM de bouclier
 - ✓ **SI PAS de coup direct :**
 - Le coup but est considéré comme un *Near Miss*.
 - Le DRM de bouclier (+2) est ajouté (**SI** applicable) au DR IFT pour déterminer les effets sur les servants.
 - ✓ **Critical Hit :** le canon **ET** ses servants sont **AUTOMATIQUEMENT KIA**
- ✦ **Tir indirect contre canons :** le DRM de bouclier est réduit à +1

Tir contre canons – Bouclier

- ✦ **Qui en dispose ? :** **TOUS** les canons AT et INF
- ✦ **Quoi ? :** protection du *Crew* (**UNIQUEMENT**) pour les tirs provenant du CA.
- ✦ **Conséquence :**
 - ✓ **Application du DRM :**
 - **+2 :** pour tir dans le CA
 - **+1 :** pour tirs indirects
 - **+0 :** pour tirs FT
 - ✓ DRM **PAS** cumulatif avec un autre TEM positif. Le joueur **DOIT** choisir lequel s'applique.
 - ✓ Le TEM **N'**affecte **JAMAIS** le DR TH mais peut être utilisé pour diminuer les effets d'un *Near Miss* (**MEME SI** un autre TEM a été utilisé lors du TH DR).
- ✦ **NE reçoivent PAS le DRM du bouclier :**
 - ✓ L'infanterie qui se déplace dans l'hex du canon
 - ✓ L'infanterie qui pousse le canon.
 - ✓ Les servants du canon **SI** le tir provient du même hex.
- ✦ **HEAT :**
 - ✓ Détruit le canon de la même manière qu'un tir HE
 - ✓ Le HEAT utilise l'équivalent HE lors de sa résolution
- ✦ **FT/MOL :**
 - ✓ **Destruction du canon :** utiliser la *Random SW Selection*.
 - ✓ DRM de bouclier **JAMAIS** applicable au FT/MOL
- ✦ **APCR/APDS/ATR/AP :**
 - ✓ Détruit le canon de la même manière que le HE

- ✓ Utilise les équivalents HE pour ce faire
- ✓ Destruction et KIA pour l'équipage sur - CH
 - KIA
 - K
- ✓ Attaque par ATR comme *Small Arms/ MG / ou FG* avec MG et ATR détruit le canon uniquement en suivant la *Random SW Selection*.

✚ Table de destruction de canon¹ :

	<i>Ordnance/bombe/OBA</i>	<i>MG/IFE/Small Arms/FT²/MOL²/OVR</i>	DC
≤ KIA Final ⁴	Éliminé ³	<i>Random SW/Gun Destruction</i>	Éliminé
= K Final ⁴	Enrayé-CR ⁵	NA	Enrayé - CR
= CH	Éliminé ³	NA	NA

Éliminé : le canon et ses servants sont éliminés

Enrayé - CR : le canon est enrayé et les servants subissent une *Casualty Reduction*.

- 1 : S'il est tracté ou en train d'être détaché/attaché, le canon ne peut être détruit que si le véhicule tracteur est détruit
- 2 : Bouclier NA aux tirs FT/MOL
- 3 : si du personnel se trouve dans la localisation, les canons non possédés vérifient la *Random SW/Gun destruction* si un KIA est obtenu via un tir indirect.
- 4 : **AVANT** application du DRM de bouclier
- 5 : résultat K = éliminé si de l'AP a été utilisé.

Les canons sans recul



✚ Qui ? : Américains et Allemands **UNIQUEMENT**

✚ Quoi ? :

- ✓ Allemands : canon type *Ordnance*.
- ✓ Américains : SW

✚ Caractéristiques :

- ✓ Les **DEUX** types utilisent la *To Hit Table*.
- ✓ **PAS** de bouclier
- ✓ Munition principale : HE

✚ Unités utilisatrices :

- ✓ Par *Crew* **SANS** pénalités
- ✓ Par *Squad/HS* : **OUI MAIS** avec pénalités d'armes capturées.
- ✓ SMC :
 - **DEUX SMC de la nationalité** : **OUI SANS** pénalités s'ils ne dirigent aucun autre tir pendant cette phase
 - **PAS** d'application des DRM de leadership lors du tir RCL

✚ Procédure d'utilisation :

- ✓ Les RCL utilisent la THT.
- ✓ RCL allemands : application du Cas A
- ✓ RCL 57mm US : peut tirer pendant l'AFPH après mouvement en ajoutant DRM TH +2 (Cas C³)
- ✓ **PAS**
 - de maintien du *Concealment* **SI** tir dans la LOS d'une unité ennemie terrestre *Good Order*.
 - de tir autorisé depuis l'intérieur d'un - *Emplacement*
 - immeuble/décombres
 - *Pillbox*
 - retranchement
 - véhicule
 - d'acquisition d'une cible en mouvement ou d'utilisation d'une acquisition préalable contre cette cible
- ✓ *Bore Sighting* : **UNIQUEMENT** pour les RCL allemands.

✚ Backblast :

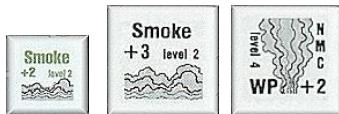
- ✓ Font partie de la zone de *Backblast* : - l'hex de tir **PLUS**
 - toutes les localisations à un niveau du RCL - dans l'hex
 - dans les hex derrière lui
- dans la direction inverse de la LOF
- ✓ **SI** la LOF passe par un côté d'hex : la zone de *Backblast* comporte donc **DEUX** hex adjacents
- ✓ Conséquences sur les unités :

- servants de l'arme : **PAS** d'effet
- autres unités :
 - ❖ TI pour le restant du tour de joueur.
 - ❖ **SI** elles ont déjà tiré/bougé pendant le tour de joueur :
 - attaque de 1FP sur IFT
 - utilisation du dé coloré du DR TH
 - **PAS** d'application de DRM
- ✚ Déclenchement d'incendie dans la zone de *Backblast* :
 - ✓ Quand ? : original 11 sur le DR TH.
 - ✓ Quoi ? : possibilité de départ de *Flame* dans cette zone
 - ✓ Où ? : dans les hex contenant du terrain inflammable
 - ✓ Comment ? :
 - effectuer un DR sur la table d'embrase
 - DR séparé pour chaque hex
 - Application des DRM EC

GENIE



La Fumée (Smoke) - Généralités



✚ Caractéristiques

- ✓ La fumée crée une *Hindrance* variant de +1 à +3
- ✓ Le fumigène s'élève **DEUX** niveaux au-dessus du niveau touché (ex : un Smoke placé au niveau 0 touche les niveaux 0 et 1)
- ✓ Un Smoke WP s'élève de **QUATRE** niveaux au-dessus du niveau touché (ex : un WP placé en 0 atteint les niveaux 0, 1, 2 et 3)
- ✓ **DEUX types de jetons** :
 - **Blancs** : caractérise l'emplacement du pot fumigène
 - **Gris** : caractérise la fumée créée par le drift dû au vent
- ✓ **PAS** - d'utilisation si *Mud, Deep Snow*
- d'effets dans *Fog* ou *Océan* ou autre *Water Obstacle*
- ✓ Mouvement dans un hex *Smoke* = COT +1 MF/MP
- ✓ **Tir DEPUIS un hex *Smoke*** : ajouter +1 au TEM de *Smoke* demandé par le jeton

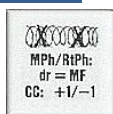
✚ Utilisation et types

- ✓ **Par l'infanterie** : grenades fumigènes et WP
- ✓ **Par les chars** : lance-pots divers et grenades fumigènes
- ✓ **Par les Ordnances** : *Smoke* ou WP
- ✓ **Par l'OBA** : rideau fumigènes ou WP
- ✓ **Par l'aviation** : napalm

✚ Procédure de placement

- ✓ La *Smoke* arrive **SOIT** en :
 - **PFP** : jeton blanc 5/8 " avec TEM+3 (*Smoke* ou WP)
 - **DFP** : jeton blanc 5/8" avec TEM+2 (*Dispersed*)
- ✓ **Drift**
 - Se produit si EC = *Mild Breeze*
 - Représenté par des jetons gris
 - Se produit lors de l'AFPh **DANS** la direction du vent
 - On place un nombre de jetons égal au TEM du jeton blanc
- ✓ Disparition automatique de la fumée si l'EC devient *Heavy Winds* ou *Rain*.

Les barbelés



✚ Type : Fortification ⇔ placement HIP au setup

✚ UN seul jeton par hex

- ✚ **Placement** : dans **TOUT** terrain **SAUF**
 - immeubles
 - ruines / décombres
 - égouts
 - marais et obstacles aquatiques (**SAUF** si gelés)
 - sur *Crest Level*/d'une dépression

✚ Obstacle à la LOS : **NON**

✚ TEM/DRM :

- ✓ **PAS** lié au barbelé en lui-même
- ✓ Infanterie sur le jeton :
 - DRM +1 pour toute attaque qu'elle effectue (y compris CC) (DRM +1 TH pour *Ordnance*)
 - DRM -1 pour toute attaque faite **CONTRE** elle

✚ Location : les unités **SUR** et **SOUS** le même jeton *Wire* sont dans la même localisation **SAUF** si elles sont séparées par un pont.

✚ Mouvement d'infanterie :

- ✓ Coût normal pour entrer dans l'hex et l'unité est placée **SUR** le jeton (même si elle débarque)
- ✓ Dépense **OBLIGATOIRE** de MF additionnels pour passer **SOUS** le jeton
- ✓ Procédure :
 - Effectuer un dr (Δ) qui va représenter le nombre de MF à dépenser pour passer **SOUS** le jeton.
 - **MF en excès** : le mouvement peut continuer (déroute également)
 - Si le mouvement se passe en **Open Ground** : FFMO s'applique
 - **Assault Move** peut être invoqué mais sera annulé **SI** le dr implique la consommation de **TOUS** les MF.
 - Si un leader accompagne : désigné **AVANT** dr.
 - **PP en surplus** : peuvent être abandonnés **SUR** le jeton
 - **PAS** de *Minimum Move* ou APh pour passer **SOUS** le jeton.
 - **Si dr > MF restants** : l'unité reste accrochée **SUR** le jeton *Wire* et ne peut le quitter pendant cette MPh/RtPh.
- ✚ **Cavalerie, motos et véhicules hippomobiles** : entrée **NA**.
- ✚ **Para/Planeurs** : atterrissage **TOUJOURS SOUS** le jeton.
- ✚ **Véhicules** :
 - ✓ **JAMAIS** placés **SOUS** le jeton *Wire*.
 - ✓ Affectent les unités **SUR** et **SOUS** le jeton
 - ✓ Mouvement :
 - **AFV** : 2MP + COT + *Bag Check*
 - **Armored Cars, camions, half-tracks** : 4MP + COT + *Bag Check*.
- ✚ **Bypass** :
 - ✓ **PAS** autorisé pour mouvement non-véhicules
 - ✓ **VBM dans un hex adjacent** : **OUI MAIS**
 - pénalité MP s'applique
 - *Bag Check*
 - une seule fois par hex (premier côté d'hex traversé)
- ✚ **SW/canon** :
 - ✓ Un canon **NE** peut **JAMAIS** être poussé **SOUS** le barbelé (C10.3)
 - ✓ Une SW/canon **SUR** le barbelé **NE** peut **PAS** être récupéré par une unité **SOUS** le jeton (et vice-versa)
- ✚ **DC** : **AUCUNE** manipulation autorisée pour une unité **SUR** le jeton
- ✚ **CX / Dash** : **NA** pendant le tour au cours duquel l'unité tente de passer **SOUS** le jeton *Wire*.
- ✚ Une unité **SUR** le *Wire* **NE** peut **PAS** :
 - effectuer un *Search*
 - entrer/créer un retranchement
 - Récupérer/transférer une SW/canon **SOUS** le jeton
 - entrer dans un *Pillbox*/véhicule dans cet hex.
- ✚ **Déroute** :
 - ✓ Coût de mouvement et procédure identique à la MPh (**SAUF SI** reddition)
 - ✓ Si un *Wire* empêche une unité de se dérouter d'une unité ennemie **ADJACENTE**
 - connue
 - non démoralisée
 - armée

elle est éliminée ou sujette à capture

- ✓ Unité démoralisée
 - en *Open Ground* **ET**
 - à portée normale d'unité ennemie connue **OU**
 - **ADJACENTE** à unité ennemie
 - connue
 - armée
 - non-démoralisée
 - **ET** qui rate son dr de sortie de barbelés (dr > MF disponibles)

est **ELIMINEE** pour *Failure to Rout*.

Les barbelés – Clearance

- ✚ **Par infanterie**
 - ✓ **Conditions** : unité
 - *Good Order*
 - **SOUS** le jeton
 - qui **N'a PAS** bougé/tiré
 - devient TI pendant la MPh/DFPh
 - ✓ Procédure :
 - DR *Clearance* à la fin de la CCPh
 - **DR ≤ 2** : éliminé.
 - **DR > 2** : placement d'un jeton *Labor*
 - ✓ DRM applicables :

+x	Statut <i>Labor</i>
+y	DRM leadership d'un leader participant qui dirige une équipe
-1	Pour une <i>Clearance</i> effectuée par une <i>Squad</i>
-1	Pour chaque HS/ <i>Crew</i> additionnel (-2 pour chaque <i>Squad</i>) au-delà du MMC/ <i>Dozer</i> requis
+z	DRM EC †
-1	* pour chaque héro participant
-1	* pour chaque <i>Squad</i> Sapeur (-1 pour HS Sapeur)
-5	@ pour chaque Bulldozer
+1	CX

† Applicable uniquement au *Flame*

* Applicable uniquement aux tentatives de *Clearance* de mines, DC placée et barbelés

@ Applicable uniquement aux tentatives de *Clearance* de *Flame*, *Roadblock*, décombres

✚ Par DC

- ✓ DC placée
 - KIA original sur IFT (DR ≤ 5)
 - L'unité qui place N'est PAS dans la même localisation que le *Wire* (EXC : Japonais).
 - Coût MF de placement = coût MF de la localisation dans laquelle le *Wire* se trouve.
- ✓ Set DC : élimine le *Wire* sur un KIA FINAL.

✚ Par FFE

- ✓ Condition : *Wire* dans la *Blast Area* du FFE ou de bombe aérienne
- ✓ PAS de DRM applicables
- ✓ Enlevé SI KIA original sur IFT
- ✓ L'attaque est ensuite résolue avec le même DR et les DRM s'appliquent aux autres cibles dans la localisation.

✚ Par véhicule entièrement chenillé : chaque fois que le véhicule réussit son *Bog Check* avec un dé coloré de 1

Les champs de mines – Mines AP



✚ Quoi ? : disponibles UNIQUEMENT par OB scénario

✚ Comment ? : placement HIP

- ✚ NA sur
 - pont
 - route pavée
 - Runway
 - égouts
 - marais
 - Crag
 - intérieur d'hex immeuble
 - décombres
 - obstacles aquatiques
- } SAUF mines AT non enterrées

- ✚ HIP jusqu'à ce que
 - une unité susceptible d'être attaquée entre dans l'hex
 - les mines soient découvertes via *Searching* par un MMC.

✚ Puissance du champ de mines : PAS révélées SI l'attaque est SANS effets.

✚ Mines AP :

- ✓ Placement : 6, 8 ou 12 facteurs par hex.
- ✓ PAS réduites suite à une attaque effectuée par ces mines.

✚ PAS - obstacle à la LOS

- Hindrance

✚ TEM : - celui du terrain qui les contient

- PAS de TEM (Incl FFMO et FFNAM) pour l'attaque en elle-même
- EXC : *Deep Snow* - *Area Fire*
- DRM +1

✚ Coût de mouvement : AUCUN supplémentaire

✚ Attaque de mine : à l'entrée ET à la sortie de l'hex

✚ Procédure d'attaque :

- ✓ Le joueur adverse annonce l'attaque sur l'IFT
- ✓ On révèle le champ de mines
- ✓ Les facteurs de mines NE sont révélés QUE si l'attaque sur l'IFT a un résultat.

- ✓ Les mines AT n'attaquent **NI** l'infanterie **NI** la cavalerie
- ✓ Placer alors le jeton *ad hoc*.
- ✓ Les mines AP attaquent les unités qui
 - bougent
 - se déroutent
 - avancent
 - se retirent d'un CC
 les autre unités dans la localisation **NE** sont **PAS** affectées.
- ✓ **Unités Concealed**:
 - Attaquées à pleine puissance
 - Perdent leur statut suite à l'attaque **SI** elles sont *Broken* ou subissent une *Casualty Reduction*.
- ✓ L'unité est considérée **DANS** l'hex de champs de mines **APRES** la résolution de l'attaque.
- ✚ **Déroute** :
 - ✓ Une unité démoralisée **N'est PAS** obligée de suivre le chemin le plus court vers immeuble/bois s'il passe par un champ de mines.
 - ✓ Si une *Squad* démoralisée est réduite en HS par une telle attaque, la HS peut continuer sa déroute dans la même phase et être aussi sujette à l'interdiction
 - ✓ Interdiction **DANS** l'hex champs de mines : résolue **APRES** l'attaque du champ de mines.
- ✚ **Véhicules** :
 - ✓ Subissent l'attaque à l'entrée **ET** à la sortie de l'hex.
 - ✓ **Mines AP** :
 - Attaque résolue **AVANT** une attaque AT dans le même hex.
 - **Si AP immobilise le véhicule** : **PAS** d'attaque AT.
 - **Véhicules non blindés** : utilisent la ligne ★ de l'IFT
 - **Véhicules blindés** :
 - ❖ Attaqués sur l'IFT
 - ❖ Affectés **UNIQUEMENT** par résultat KIA ⇒ immobilisés
 - ❖ **PAS** d'application des AF
 - ❖ **SI** : - AF de caisse le plus bas = 0 **OU**
 - côté et arrière du véhicule **NE** sont **PAS** blindés
 - ⇒ AFV traité comme non-blindé pour les mines AP.
- ✚ **PRC** :
 - ✓ Immunisés **SAUF** si le véhicule est immobilisé/détruit
 - ✓ **Si véhicule détruit** : CS exécuté normalement
 - ✓ **Si véhicule immobilisé** : tout PRC vulnérable subit une attaque collatérale.
 - ✓ **Véhicule non blindé ou avec AF de caisse = 0** : **TOUS** les PRC sont vulnérables à une attaque mines AP.
 - ✓ **PRC qui débarque/Bail Out** : attaqués par les mines comme s'ils entraient dans l'hex pour la première fois.
- ✚ **Mines cachées** : placement d'un jeton *Known* pour marquer un hex où l'on a trouvé des mines sans en connaître la puissance.

Champs de mines – Mines AT



- ✚ On peut échanger 3 facteurs AP pour former 1 facteur AT (**EXC** : champs de mines connus)
- ✚ **Puissance** : de 1 à 5 facteurs
- ✚ **Placement** :
 - seules ou mixées avec des mines AP.
 - dans le même type d'hex que les AP mais également sur
 - pont
 - route pavée
 - glace
 - *Runway*
- MAIS** dans ces quatre cas, **PAS** enterrées.
- ✚ **PAS** déclenchées par l'infanterie/cavalerie
- ✚ **Déclenchées par** :
 - Chariot
 - Véhicules (**EXC** : motos)
- ✚ **Procédure** :
 - ✓ Entrée du véhicule dans l'hex
 - ✓ dr d'attaque
 - ✓ **Si dr ≤ nombre de mines AT dans l'hex** ⇒ attaque
 - ✓ Chaque mine attaque avec 36+ FP sur l'IFT.

- ✓ Utiliser l'AF aérien correspondant à l'AF le plus bas de l'AFV (utilisé comme DRM > 0 dans le cadre du KIA)
- ✓ **Résultats :**
 - **AFV** :- 4KIA : *Burning Wreck*
 - KIA : éliminé
 - Autre = immobilisé
 - **AFV avec AF caisse = 0** : *Burning Wreck* SI le DR final ≤ 6 (≤ 1 KIA)
 - **Véhicule non blindé** : élimination automatique
- ✓ **PAS**
 - d'application de TEM/ *Random Immobilisation*
 - d'effet sur l'infanterie dans l'hex **SAUF** sur PRC du même véhicule
 - de réduction du nombre de mines AT après une attaque
- ✓ **PRC** : DR de survie **SI** véhicule éliminé
- ✓ **Passagers/Riders** : attaque collatérale en *Area Fire* (16 FP) si le véhicule est immobilisé.
- ✓ **Deep Snow** :
 - nombre de mines AT présentes est réduit de 1
 - DRM +1
- ✦ **Elimination par l'infanterie des mines AT placées en vue sur route pavée, pont, Runway, glace:**
 - ✓ **Qui ?** : Unité infanterie
 - non PIN
 - non *Broken*
 - non éliminée
 - AVANT** ou durant la dépense
 - ✓ **Quoi ?** : dépenser 1 MF en plus dans l'hex
 - ✓ **Conséquence** : mine AT enlevée à la fin de la MPH de l'unité

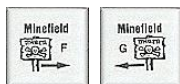
Daisy Chain

- ✦ **Quoi ?** : Mines AT reliées entre elles pour former une chaîne
- ✦ **Quand ?** : sur SSR **UNIQUEMENT**
- ✦ **Placement :**
 - A tout moment de la MPH ennemie (même à l'entrée du véhicule ennemi dans l'hex)
 - Durant une phase de tir amie
 - compte comme utilisation de SW
 - **NE** fait **PAS** perdre le statut *Concealed*.
- ✦ **Par qui ?** : unité d'infanterie
 - *Good Order*
 - non PIN
 - qui possède la *Daisy Chain*
 - dans un hex adjacent
- ✦ Le placement est noté et on révèle lorsqu'une unité ennemie *Good Order* possède une LOS sur l'hex.
- ✦ **Placement à l'entrée d'un véhicule dans l'hex** : appliquer immédiatement la procédure d'attaque AT
- ✦ **UNE** seule attaque possible
- ✦ Le jeton, s'il n'a pas encore été utilisé, peut être récupéré comme une SW normale.
- ✦ **Coût de transport** : 1PP par facteur de mine.

Champs de mines - Mines dans les immeubles/tranchées

- ✦ **Placement** : **AUTORISE**
- ✦ **Localisation du champ de mines** : à l'**EXTERIEUR** de l'immeuble/tranchée
- ✦ **Les mines N'attaquent PAS les unités qui:**
 - ✓ entrent dans l'hex via un côté d'hex immeuble **SAUF** si l'unité utilise le *Bypass*.
 - ✓ se déplacent dans les tranchées
 - ✓ utilisent les échelles des tours

Champs de mines connus



- ✦ **Où** : Afrique du Nord
- ✦ **Placement sur la carte** : avec jeton *ad hoc* **MAIS** puissance non révélée même en scénario de nuit.
- ✦ **SI**, suite à OBA/bombes, la puissance tombe à 0, le jeton est remplacé par un *Dummy*. Si la puissance était inconnue, le champ de mines est réduit **MAIS SANS** en révéler la nouvelle puissance.

- ✦ **PAS** d'échange possible pour - *Booby Trap*
 - AP ⇒ AT
- ✦ **Jetons champs de mines avec flèches :**
 - ✓ Placé pour représenter un champ de mines connu sur plusieurs hex le long d'une rangée d'hex.
 - ✓ **Identification : DEUX** jetons placés aux extrémités avec les flèches se faisant face.
 - ✓ **PAS** de limite au nombre d'hex
 - ✓ La puissance et le type de mines doivent être enregistrés.

Champs de mines - Dummy



- ✦ **Représentation :** par jeton *Minefield* avec *Dummy* au verso
- ✦ **Dummy révélé par :**
 - entrée d'une unité dans l'hex
 - *Search* réussi
- Conséquence :** retrait du jeton **SAUF SI** l'hex fait partie du champ de mines connu (on laisse alors le jeton du côté *Dummy*)
- ✦ **Si des Dummies sont prévus à l'OB,** leur nombre représente le nombre de jetons
- ✦ **DYO :** possibilité de rajouter UN *Dummy* par 24 facteurs de mines
- ✦ **Scénario avec Dummies :** effectuer un dr secret (réduit de moitié, FRD) qui représente le nombre de *Dummies* additionnels.

Les Booby Traps

- ✦ **AVANT le setup :** dépense de certains ou tous facteurs de mines (**SAUF** les connus) pour obtenir une capacité *Booby Trap* sur une/plusieurs cartes.
- ✦ **Booby Trap :**
 - ✓ Pour une carte
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ N'attaque **PAS** les unités amies **SAUF** si *Random Selection* causée par un TC ennemi.
- ✦ **Déclenchement sur :**
 - ✓ **DR TC = 12** si 10 facteurs de mine ont été dépensés pour des *Booby Traps (Level C)*
 - ✓ **DR TC = 11** si 20 facteurs de mine ont été dépensés pour des *Booby Traps (Level B)*
 - ✓ **DR TC ≥ 11** si 30 facteurs de mine ont été dépensés pour des *Booby Traps (Level A)*
 - ✓ **EXC :** *Sighting TC*
- ✦ Infanterie immunisée contre PTC **DOIT** le passer pour obtenir le résultat de l'attaque. Ce PTC **NE** peut **PAS** activer le *Sniper*.
- ✦ **Conséquence :** au moins **UNE** unité dans l'hex est *Casualty Reduced (Random Selection)*

Les champs de mines – Déminage

- ✦ **Par infanterie :**
 - ✓ **Qui ? :** Unité
 - non PIN
 - *Good Order*
 - dans la localisation
 - qui n'a pas tiré ou dirigé de tir
 - **ET** qui devient TI pendant sa MPh
 - ✓ **Quoi ? :** tentative de créer une brèche dans le champ de mines avec un DR *Clearance* à la fin de sa CCPh (**DR ≤ 2**)
 - ✓ **DR = 12** ⇒ *Casualty Reduction* (**DR ≥ 11** pour infanterie inexpérimentée)
 - ✓ **Si réussi :** placement d'un jeton *Trail Break*. L'ATTAQUANT choisit les deux côtés d'hex utilisés.
 - ✓ Si les **SIX** côtés sont marqués d'un *Trail Break* : on enlève le jeton mines
 - ✓ Entrée dans l'hex **SANS** subir d'attaque :
 - Dépense de **TOUS** les MF pour entrer dans l'hex
 - L'unité devient TI et tente la *Clearance*.
 - Placement d'un *Trail Break* partiel
 - **Si la Clearance échoue :**
 - ❖ l'unité peut quitter l'hex par le côté d'hex utilisé pour y entrer
 - ❖ **PAS** d'attaque de mines à la sortie de l'hex

- ❖ Retrait du jeton *Trail Break* partiel.
- ❖ Si l'unité reste dans l'hex, placement d'un jeton *Labor*.

✓ **DRM applicables :**

+x	Statut <i>Labor</i>
+y	DRM leadership d'un leader participant qui dirige une équipe
-1	Pour une <i>Clearance</i> effectuée par une <i>Squad</i>
-1	Pour chaque HS/ <i>Crew</i> additionnel (-2 pour chaque <i>Squad</i>) au-delà du MMC/ <i>Dozer</i> requis
+z	DRM EC †
-1	* pour chaque héro participant
-2	* pour chaque <i>Squad</i> Sapeur (-1 pour HS Sapeur)
-5	@ pour chaque Bulldozer
+1	CX
† Applicable uniquement au <i>Flame</i>	
* Applicable uniquement aux tentatives de <i>Clearance</i> de mines, DC placée et barbelés	
@ Applicable uniquement aux tentatives de <i>Clearance</i> de <i>Flame</i> , <i>Roadblock</i> , décombres	

✚ **Par FFE :**

- ✓ **Résultats du tir :**
 - **KIA original** par OBA HE ou bombe d'avion ⇒ mines AP et AT enlevées
 - **K/#** ⇒ AP/AT réduit d'une colonne/facteur
- ✓ Si AP et AT présentes dans le même hex : les **DEUX** sont affectées par le résultat.
- ✓ Si le facteur **AP** est de 6 et est encore **réduit**, il est éliminé.
- ✓ L'adversaire **N'**est **PAS** obligé d'avertir son partenaire de l'élimination ou de la réduction.

✚ **Chars-fléaux :**

- ✓ **Quand ?** : annoncer son intention au début de sa MPH.
- ✓ **Procédure :**
 - Dépense de **TOUTE** l'allocation MP imprimée pour entrer dans l'hex
 - Marquer l'AFV d'un jeton *Motion*
 - L'AFV est immunisé contre les attaques des mines dans l'hex
 - **A l'issue de la CCPh :**
 - ❖ Effectuer un DR (Δ)
 - ❖ **DR ≤ 10** : *Trail Break* créé dans l'hex
 - ❖ **DR 11** : Le fléau est détruit et il ne sera plus possible de l'utiliser par après
 - ❖ **DR = 12** : AFV - KIA si mines AT
 - immobilisé si mines AP
- ✓ Au cours de sa tentative, l'AFV **NE** peut **PAS**
 - tirer
 - être immobilisé par un tir
 - être détruit
- ✓ **Trail Break** : créé entre - le côté hex par lequel l'AFV est entré dans l'hex
 - un côté d'hex du VCA de l'AFV
- ✓ **PAS** de déminage possible dans un hex occupé par
 - infanterie
 - cavalerie
 - PRC vulnérable
- ✓ Si le char-fléau pénètre dans un immeuble/bois (**SAUF** via une route) **SANS** bénéficier d'un *Trail Break*, le fléau est détruit.

✚ **Sapeurs :**

- ✓ **Qui ?** : unités désignées **UNIQUEMENT** par SSR
- ✓ **Quoi ?** : peuvent déduire DRM -1 par équivalent HS à leur DR *Clearance*.

Les Foxholes



✚ **Quoi ?** : jeton de fortification

✚ **Quand ?** :

- ✓ **SOIT AVANT** le début du scénario en fonction de l'OB
- ✓ **SOIT PENDANT** le scénario selon la procédure de retranchement

✚ **Où ?** : Partout **SAUF**

- routes pavées
- routes surélevées ou encaissées
- ponts

- *Runways*
- marais
- *Crag*
- immeuble et décombres
- Obstacles aquatiques
- ✦ **Empilement :** le *Foxhole*
 - ✓ NE crée PAS une nouvelle localisation dans l'hex
 - ✓ N'altère PAS les capacités d'empilement de l'hex
- ✦ **Unité DANS le *Foxhole* :** placée SOUS le jeton.
- ✦ **Mortiers :** Seul jeton 5/8" qui peut
 - ✓ être placé dans un *Foxhole*. Il DOIT y entrer dm (si pas placé au début du scénario)
 - ✓ tirer depuis un *Foxhole*.
- ✦ **Capacité :**
 - ✓ Représenté par 1S, 2S, 3S imprimé sur le jeton
 - ✓ *Foxhole* donné par l'OB : le total peut être subdivisé parmi les différents jetons SANS être dépassé en aucune manière.
 - ✓ 1S : représente la capacité en équivalent *Squad* que le *Foxhole* peut contenir.
 - ✓ La capacité PEUT être dépassée de 4 SMC
 - ✓ Limite par hex : UN seul jeton avec un Max de 3 sections.
 - ✓ UN jeton 1S peut être transformé en jeton 2S par simple application de la procédure de retranchement (jusqu'à un Max de 3S)
 - ✓ En cas d' *Overstacking*, ce dernier s'effectue HORS du *Foxhole*.
- ✦ **Creuser un retranchement PENDANT le scénario :**
 - ✓ Qui ? :
 - *Squad* (ou équivalent) non démoralisée
 - HS/*Crew*
 qui n'ont pas encore effectué d'activité ce tour de joueur
 - ✓ Quoi ? : Placement d'un jeton 1S SUR l'unité
 - ✓ Quand ? : PFP
 - ✓ Comment ? :
 - Effectuer un DR ≤ 5
 - L'unité devient TI pour le reste du tour de joueur.
 - ✓ DRM applicables :
 - Leadership
 - DRM +1 si la tentative est effectuée par HS/*Crew*.
 - DRM *Labor*
 - +1 CX
 - ✓ Si tentative rate : placement d'un jeton *Labor*.
- ✦ **Localisation :**
 - ✓ L'unité DANS le *Foxhole* N'est PAS dans la même localisation que l'unité HORS de la fortification au même niveau (PAS dans un *Pillbox*) pour ce qui concerne
 - la récupération de SW
 - le TEM
 - ✓ Pour le reste (inclus CC, LLMC/LLTC) : les deux unités se trouvent dans la même localisation
- ✦ **LOS :**
 - ✓ *Foxhole* : NE constitue PAS un obstacle à la LOS
 - ✓ Mur/haie dans l'hex du *Foxhole* : bloque la LOS de l'unité se trouvant dans le *Foxhole* vers tout hex non-adjacent du même niveau ou inférieur.
- ✦ **TEM applicables :**
 - ✓ vs *Overrun* et OBA: +4 SAUF pour OVR utilisant UNIQUEMENT un FT
 - ✓ Autres tirs (inclus mortiers *onboard*) : +2
 - ✓ TEM *Foxhole* PAS cumulable avec les autres TEM positifs de l'hex MAIS BIEN avec le DRM *Airburst*.
- ✦ **Mouvement :**
 - ✓ Coût d'entrée dans l'hex contenant le *Foxhole* : COT de l'hex PUIS éventuellement
 - ✓ Coût d'entrée/sortie du *Foxhole* : 1MF supplémentaire APRES avoir subi les éventuels DFF HORS du *Foxhole*.
 - ✓ Pendant la RtPh, le calcul du coût de mouvement du *Foxhole* vers l'hex adjacent se fait en une seule fois lorsque l'unité quitte le *Foxhole*. Il N'y a donc PAS interdiction à la sortie de la fortification.
 - ✓ FFMO : applicable UNIQUEMENT
 - à la sortie/entrée du *Foxhole* ET
 - AVANT dépense du MF nécessaire pour entrer/sortir de la fortification
- ✦ **Phase de dérouté :**
 - ✓ Interdiction :
 - Dépend du nombre de MF dépensés lors de l'entrée dans l'hex contenant le *Foxhole* :
 - ❖ COT de l'hex : le *Foxhole* N'a PAS d'effet sur l'interdiction dans cet hex
 - ❖ COT de l'hex + 1MF : PAS d'interdiction (si le *Foxhole* est en mesure d'accueillir l'unité)

✓ **Procédure de mouvement :**

- Le joueur qui dérouté **DOIT** annoncer **TOUS** les MF dépensés dans l'hex **LORS** de l'entrée dans l'hex
- Une fois l'interdiction demandée par l'adversaire, le joueur **NE** peut **PLUS** annoncer qu'il souhaitait entrer ensuite dans le *Foxhole*.
- **Sortie du Foxhole :** le coût de sortie est combiné avec le COT de l'hex adjacent. L'interdiction, s'il y a, s'effectue dans l'hex adjacent et **PAS** dans l'hex contenant le *Foxhole* que l'unité vient de quitter.

Les Roadblock



✚ **Quoi ? :**

- ✓ Fortification
- ✓ Obstacle à la LOS de niveau $\frac{1}{2}$.

✚ **Quand ? :** mise en place uniquement au setup

✚ **Où ? :** **UNIQUEMENT** sur une localisation route ou *Runway*

✚ **Comment ? :** la flèche pointe vers le côté d'hex qui est bloqué par la fortification

✚ **SAUF SI** spécifié autrement, le *Roadblock* est considéré comme un mur

✚ **TEM :**

- ✓ Tir direct : +2
- ✓ Tir indirect : +1

✚ **Mouvement :**

- ✓ Infanterie/Cavalerie : 1MF + COT
- ✓ Autres : **NA**

- ✚ *Roadblock* sur un côté d'hex avec deux niveaux d'élévation différents : - se trouve sur le niveau supérieur
- est traité comme un mur sur un côté de colline

✚ **Enlèvement :**

- ✓ **Qui ? :** infanterie/*Dozer* ou tir HE (inclus DC)
- ✓ **Quand ? :** CCPH
- ✓ **Comment ? :**
 - **Par infanterie/*Dozer***
 - ❖ Application de la procédure d'enlèvement.
 - ❖ Si plusieurs piles d'unités tentent l'enlèvement, on effectue un DR par pile.
 - **Par tir HE :**
 - ❖ **Tir direct**
 - Utilisation de l'ITT **OU** de la SCW THT
 - Ajouter le TEM +2 au DR TH.
 - **LOS :** tracée vers le point central de l'hex contenant le jeton *Roadblock* et doit également toucher le côté d'hex vers lequel pointe le *Roadblock*.
 - Obtention d'un KIA sur IFT
 - ❖ **OBA :**
 - **contre le *Roadblock*** on utilisera le TEM +2
 - **contre les autres unités ans l'hex :** - application des TEM de la localisation **PLUS**
- TEM +1 du *Roadblock*.
 - ❖ **Par DC :**
 - elle doit être placée/jetée à travers le côté d'hex barré par le *Roadblock* **OU**
 - posée dans la localisation contenant le *Roadblock*.

Les Blockhaus (Pillboxes)



✚ **Quoi ? :**

- ✓ Fortification

- ✓ NE constitue PAS un obstacle à la LOS.
- ✓ LOS tracée depuis un blockhaus : OUI MAIS uniquement dans le CA.
- ✓ Le blockhaus et la localisation au même niveau en dehors de ce dernier sont ADJACENTS.
- ✚ Quand ? : Mise en place UNIQUEMENT au setup.
- ✚ Où ? : UNIQUEMENT sur
 - Open Ground (y compris Shellholes ou routes mais PAS sur les ponts)
 - Brush
 - Orchard
 - Grain
 - bois
- ✚ Comment ? :
 - ✓ Placer la flèche vers un coin d'hex de manière à déterminer le CA du blockhaus
 - ✓ L'hex contenant le blockhaus NE fait PAS partie du CA
 - ✓ UN seul blockhaus par hex
 - ✓ Le blockhaus constitue une localisation différente de celle de l'hex.
- ✚ Description du jeton :
 - ✓ TROIS facteurs (de la gauche vers la droite)
 - ✓ Capacité d'empilement :
 - Représente le nombre d'équivalents de section que le blockhaus peut contenir.
 - Canon : OUI MAIS un seul
 - La limite d'empilement du blockhaus N'a PAS d'impact sur celle de l'hex.
 - Qui ? : INTERDIT aux
 - véhicules
 - PRC
 - animaux
 - Overstacking : NA
 - ✓ DRM de CA :
 - TEM applicable aux attaques effectuées contre le blockhaus DEPUIS un hex dans le CA
 - PAS applicable aux attaques
 - aériennes
 - FT
 - Mun AP/APDS/APCR (voir Par ci-dessous)
 - Canister : FP réduite de moitié
 - PAS cumulable avec autres TEM de l'hex (EXC : boue, neige profonde) MAIS BIEN avec les Hindrances et la SMOKE
 - ✓ DRM de NCA :
 - Applicable aux attaques
 - canons
 - FT
 - aériennes
 - tirs indirects
 - effectuées depuis un hex NE se trouvant PAS dans le CA du blockhaus.
 - AP/APCR/APDS : voir Par ci-dessous
 - Critical Hit : résolu normalement SAUF que le DRM est considéré comme = 0.
 - NE sont PAS APPLICABLES via le NCA
 - Canister
 - MG
 - IFE
 - tirs petites armes
 - WP NMC
 - PAS cumulable avec les autres TEM de l'hex (EXC : boue, neige profonde) MAIS BIEN avec les Hindrances et la SMOKE
- ✚ Placement de canons :
 - ✓ PAS d'entrée/sortie de canon pendant la durée du scénario (SAUF si SW dm)
 - ✓ Peuvent être placés HIP dans un blockhaus au setup.
- ✚ Mouvement :
 - ✓ Coût :
 - Entrée dans l'hex pour toutes unités : COT
 - Pénétrer/sortir du blockhaus : 1MF supplémentaire
 - ✓ Procédure :
 - Entrer/sortir du blockhaus = action séparée (EXC : RtPh)
 - DFF/SFF/DF est donc effectué contre l'unité
 - SOIT lorsqu'elle entre dans l'hex contenant le blockhaus
 - SOIT lorsqu'elle sort du blockhaus
 - MAIS AVANT qu'elle
 - n'entre dans le blockhaus OU
 - ne quitte l'hex.
 - SI l'unité devient PIN/démoralisée à l'extérieur du blockhaus : PAS d'entrée dans le blockhaus

- ✓ SI une unité ennemie se trouve dans l'hex contenant le blockhaus : PAS de - mouvement
 - dérouté
 - avance
 - retrait de CC
- possible VERS le blockhaus.
- EXC :
 - ❖ l'unité ennemie est - Disrupted OU
 - sous terre OU
 - non armée OU
 - un véhicule non armé sans PRC
 - ❖ L'entrée dans le blockhaus durant la RtPh/APh s'effectue via un tunnel
- ✓ Une unité NE peut PAS entrer dans un blockhaus occupé par l'ennemi MEME en utilisant l'OVR d'infanterie.
- ✚ Placement des unités : les unités DANS le blockhaus sont placées SOUS le jeton.
- ✚ Tirs contre un blockhaus :
 - ✓ Le blockhaus DOIT être désigné comme cible du tir (il est une localisation différente dans l'hex)
 - ✓ Unités affectées si le blockhaus est désigné comme cible : UNIQUEMENT le blockhaus et ses occupants.
 - EXC : Spraying Fire, Canister.
 - ✓ SMOKE/WP
 - La localisation blockhaus NE peut JAMAIS contenir de SMOKE
 - Les occupants du blockhaus sont cependant affectés normalement par un CH WP aux conditions suivantes :
 - ❖ Le tir est un tir direct ET
 - ❖ Le tireur se trouve DANS le CA du blockhaus
- ✚ Effets sur les tirs :
 - ✓ Unités ADJACENTES :
 - Conditions
 - la cible et le tireur se trouvent au même niveau d'élévation
 - la cible se trouve dans le CA du blockhaus
 - Valable pour

<ul style="list-style-type: none"> - PBF - FPF - DM - Dérouté - placement de DC 	}	contre le blockhaus
--	---	---------------------
 - ✓ Tirs depuis le blockhaus DANS son propre hex limités à :
 - CC
 - placement de grenade fumigène
 - lancement de DC
 - sommets du CA
 - PBF vs unités traversant les côtés d'hex de son CA dans son propre hex
- Tout ceci SANS application du TPBF et de la Target Selection Limits.
- ✓ Constitution de FG : des unités amies DANS et HORS du blockhaus NE peuvent PAS constituer un FG
- ✚ Attaque avec DC :
 - ✓ TEM applicable à une DC placée/jetée : déterminé par l'hex occupé par l'unité qui place/pose
 - ✓ Depuis le blockhaus :
 - Jeter dans un hex adjacent : INTERDIT
 - Jeter dans le même hex :
 - ❖ Autorisé
 - ❖ DRM applicables : +3 pour DC jetée
NCA pour le lanceur
 - Placer une DC : PAS POSSIBLE
 - ✓ Pose d'une DC :
 - Possible UNIQUEMENT par unité se trouvant DANS l'hex/localisation du blockhaus
 - EXC : PAS en statut Crest.
 - ✓ Résolution de l'attaque : la détonation est TOUJOURS résolue comme si la DC avait été posée.
- ✚ Tir canon :
 - ✓ Procédure TH :
 - Utiliser SOIT - Infantry (Other) SOIT
 - ATT
 - PAS de DRM de taille utilisé contre une unité/canon dans un blockhaus
- ✚ Encerclement d'une unité dans un blockhaus : NA
- ✚ Overrun : NA
- ✚ Unités Berserk :

- ✓ L'unité qui devient *Berserk* alors qu'elle est dans un blockhaus
 - reste dans le blockhaus **ET**
 - attaque l'ennemi dans l'hex jusqu'à ce qu'elle - élimine l'ennemi **OU**
 - soit éliminée
- ✦ Munition AP contre blockhaus :
 - ✓ **PAS** d'utilisation des DRM CA ou NCA ou autres TEM **SI**
 - blockhaus touché par tir AP/APCR/APDS **ET**
 - Basic TK# de cette munition 2 fois supérieur au DRM de défense qui s'appliquerait dans un autre cas.
 - ✓ Le tir est alors résolu en utilisant les règles d'équivalence HE normales.
- ✦ Déroute et ralliement :
 - ✓ L'interdiction dans l'hex dépend du nombre de MF dépensés par l'infanterie lorsqu'elle entre dans l'hex.
 - ✓ On applique le même principe que pour les *Entrench*.
 - ✓ Le blockhaus est l'équivalent d'un immeuble dans le cadre de la déroute et du ralliement (**EXC** : unités connues).
 - ✓ Une unité démoralisée dans un blockhaus **N'est JAMAIS** obligée de se dérouter. Elle suit cependant les règles du DM.
- ✦ Combat rapproché :
 - ✓ Résolu de manière normale entre les unités dans et hors du blockhaus.
 - EXC** : - HtH **CC NA**
 - **PAS** de mêlée possible.
 - ✓ **PAS** de **CC** possible :
 - entre un véhicule/PRC et une unité dans un blockhaus
 - une unité dans le blockhaus et une unité ennemie dans la localisation **SI** une unité amie occupe également la localisation (**EXC** : cette unité amie est sous terre, non armée, un véhicule non armé sans PRC).
- ✦ Concealment :
 - ✓ Concealment terrain : **OUI**
 - ✓ ?/HIP dans un blockhaus :
 - **NE** réduit **PAS** la FP de moitié
 - **NE** donne **PAS** de DRM TH
 - Pour les attaques contre lui ou ses occupants
 - ✓ **PAS** d'inspection du contenu possible par l'adversaire **SAUF** pour contrôler les détails d'une attaque annoncée ou d'un placement de fumée réussi fait par les occupants.
 - ✓ Dès qu'une attaque (ou un placement de **SMOKE**) a été effectué par les occupants :
 - Le blockhaus et ses occupants deviennent connues pour toute unité (même **HORS CA**) à moins de 16 hex et qui a une LOS vers lui.
 - Ceci vaut également pour les unités qui entrent dans le blockhaus **APRES** l'action **OU** celle dans le blockhaus qui **NE** participent **PAS** à l'activité.
 - ✓ **SI** un blockhaus est placé HIP en début de scénario, ses occupants le sont aussi.
- ✦ Contrôle des blockhaus :
 - ✓ Contrôle du blockhaus : **SI** l'unité ennemie entre **DANS** la localisation blockhaus.
 - ✓ Contrôle d'un hex contenant un blockhaus : **SI** l'ennemi contrôle le blockhaus également.
- ✦ Destruction des blockhaus :
 - ✓ Comment ? : Par
 - DC posée
 - Tir canon **N'utilisant PAS** l'ATT
 - Tir indirect
 - Chute de décombres
 - Bombardement
 - *Bulldozer*.
 - ✓ Procédure :
 - Obtenir un DR IFT original KIA
 - Condition : le KIA# ≥ TEM blockhaus qui s'applique à l'attaque.
 - **SI utilisation d'une DC** : KIA# est augmenté de 2
 - ✓ Tir indirect :
 - Qui ? :
 - ❖ Blockhaus en bois : calibre ≥ 70mm
 - ❖ Blockhaus en pierre : calibre ≥ 100mm
 - Comment ? : obtenir un *Critical Hit*.
 - ✓ Conséquences : Elimination de
 - **TOUS** les occupants du blockhaus
 - l'éventuelle entre de tunnel dans cette localisation.
- ✦ Bunkers :
 - ✓ Qui ? : blockhaus dans
 - le même hex qu'une tranchée **OU**
 - un hex adjacent à une tranchée

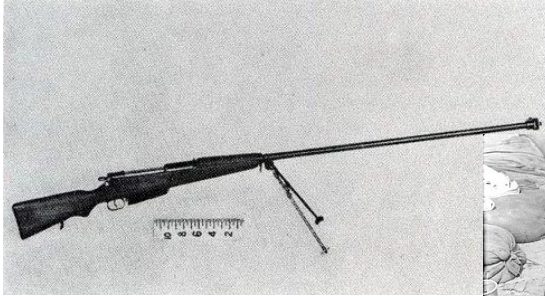
- ✓ **Quoi ?** : une unité dans le bunker peut - se déplacer
 - se dérouter
 - avancer
 - se retirer d'un CC

entre le bunker et une tranchée comme si le bunker était lui-même une tranchée.

EXC :

- Une unité ennemie occupe le même hex que le bunker
- Unités ne peuvent entrer dans un bunker déjà occupé

ARMES D'APPUI (SW)



Généralités

- ✦ **SW Good Order SI :**
 - ✓ Personnel qui l'utilise est *Good Order ET*
 - ✓ SW **PAS** enrayée ou réduite suite à un manque de munitions
- ✦ **Enrayage permanent :**
 - ✓ **Quoi ?** : Si utilisation une forme de tir qui augmente le B#
 - ✓ **Quand ?** : - tir soutenu
 - personnel inexpérimenté (19.32)
 - pénurie de munition
 - tir intensif
 - arme capturée
 - équipages non-qualifiés (21.13)
 - ✓ **Procédure** : - le B# est transformé en un X# pour cet utilisation.
 - les causes sont cumulatives
- ✦ **Jetons blancs :**
 - ✓ Utilisés par toutes les nationalités
 - ✓ Si imprimés couleur sur fond blanc, la couleur indique la phase à l'issue de laquelle le jeton doit être retourné ou enlevé (voir les couleurs de phase utilisées sur la séquence de jeu).
- ✦ Une arme qui a tiré pendant son AFPh ne peut utiliser le tir intensif et est limitée à un seul tir quel que soit son ROF (**EXC** : *Opportunity Fire A7.25*)
- ✦ **PAS** de limites d'empilement pour les SW

Les MG



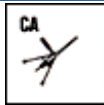
- ✦ **Jeton :**
 - ✓ Deux chiffres unis par un trait d'union :
 - **GAUCHE** : FP
 - **DROITE** : portée normale (en hex)
 - ✓ **#PP** = coût de transport pour l'infanterie
 - ✓ **# encadré** = ROF
 - ✓ **B#** = nombre d'enrayage
 - ✓ **A l'arrière du jeton** : nombre de réparation ou d'enrayage définitif
- ✦ **Utilisation par l'infanterie :**
 - ✓ **MMC**
 - Peut utiliser **UNE MG SANS** pénalité pour sa propre FP pendant ce tour de joueur.
 - Peut utiliser **DEUX MG** mais de ce fait perd sa FP propre pour toutes les autres phases de tir de ce tour de joueur (**EXC** : A7.353).
 - ✓ **SMC**
 - **UN** leader peut utiliser **UNE MG** en *Area Fire* (SAUF SSR inverse).
 - **DEUX SMC** peuvent utiliser **UNE MG** à pleine puissance.
 - Un leader qui utilise une MG/SW (seul ou accompagné) **PERD** son DRM de leadership pour cette phase de tir mais l'arme est immunisée contre le *Cowering*.
 - **Héro** :
 - ❖ Utilise et transporte la SW comme un leader avec un DRM -1 TH ou sur l'IFT.
 - ❖ Peut utiliser normalement une requérant **DEUX** hommes avec un DRM +1 TH ou sur l'IFT.
 - ❖ Perd sa FP propre pendant la phase de tir où il utilise une SW
- ✦ **Portée** : 16 hex (si pas indiqué sur le jeton)

Cadence de tir multiple (ROF)

- ✦ **Qui ?** : SW-MG (ou MA-MG) avec chiffre entouré d'un carré
- ✦ **Quoi ?** : tirer plusieurs fois pendant ce tour de joueur (séparément ou dans un FG)
- ✦ **Quand ?** :

- ✓ PFPh : OUI
- ✓ MPh : OUI si l'arme n'est pas marquée d'un *Prep Fire*
- ✓ DFPh : *First* et *Final Fire* peuvent voir une SW/canon garder sa ROF
- ✓ AFPh : NON SAUF SI l'arme est marquée *Opportunity Fire* (Idem pour un tir intensif)
- ✚ Comment ? : lors du DR IFT ou TH, obtenir, avec le dé coloré, un nombre ≤ au ROF de l'arme.
- ✚ Conséquence : l'arme peut alors tirer à nouveau pendant cette phase.
- ✚ Restrictions :
 - ✓ une MG NE peut PAS tirer sur la même cible dans la même localisation plus de fois que le nombre de MF/MP dépensés par cette unité dans cette localisation (avec un minimum de un tir).
 - ✓ Une MG qui tire en AFPh NE peut PAS utiliser le tir intensif et est limitée à un seul tir SAUF si elle utilise l'*Opportunity Fire*.
 - ✓ Armes capturées : ROF réduite de 1
- ✚ Perte de la ROF : l'arme est alors marquée du jeton *Prep/First/Final Fire* approprié.
- ✚ Utilisation de MG dans un FG : on considère le dé coloré indépendamment pour CHAQUE MG dans le FG.

Champ de tir de MG



- ✚ Qui ? : MMG et HMG
- ✚ Quand ? : La MG est autorisée à effectuer un tir ultérieur (ROF)
- ✚ Quoi ? : Le tir suivant DOIT s'effectuer dans l'arc couvert du premier tir. Le CA inclus l'hex dans lequel la MG se trouve quel que soit le côté d'hex traversé par la cible entrant dans cette localisation.
- ✚ Où ? : MG dans un hex bois/ruines/immeuble
- ✚ Conséquences : - placement d'un jeton CA sur la MG
- l'infanterie qui l'utilise peut toujours effectuer une SFF et un PPF
- ✚ Utilisation dans un escalier : le CA est alors défini verticalement et les autres tirs (sauf dans la même localisation) sont limités à la même direction (haut ou bas) que le premier.
- ✚ Enlèvement du jeton CA : à la fin de la phase en cours (EXC : si le tireur de la MMG/HMG est PIN dans la PFPh/MPh, le jeton CA est maintenu jusqu'à la fin de la DFPh).
- ✚ Ce principe s'applique également aux armes suivantes : INF, RCL et ATR 20L

Fire Lane



- ✚ Qui ? : toute MG *Good Order* manipulée par une section non-PIN du DEFENSEUR qui déclare un *Defensive First Fire* peut également déclarer une *Fire Lane*.
- ✚ Conditions :
 - ✓ La MG N'est PAS encore marquée d'un jeton *First/Final Fire*.
 - ✓ La MG tire à portée normale (mais PAS en TPBF)
 - ✓ La MG tire sur une cible au même niveau d'élévation (ou en *Continuous Slope*).
- ✚ Procédure :
 - ✓ Placement d'un jeton *First Fire* sur la MG
 - ✓ Résolution de l'attaque de manière normale
 - ✓ Placement d'un jeton FP résiduelle *Fire Lane* dans un hex le long d'une rangée d'hex qui doit contenir la MG et sa cible. Le jeton peut être placé dans ou au-delà de l'hex cible. La flèche du jeton indique la direction de la rangée d'hex vers la MG.
 - ✓ Valeur de la FP :
Elle est égale à la colonne de GAUCHE normalement utilisée pour la FP normale de la MG. (Ex : FP = 8 laisse une FR de 6)
Le PBF double la FP résiduelle dans l'hex adjacent
 - ✓ EXC : aucune *Fire Lane* n'est placée si la section qui manie la MG panique et/ou effectue un SFF ou un PPF pendant cette attaque *First Fire* initiale.
- ✚ Conséquences :
 - ✓ La FP résiduelle ainsi placée est valable dans l'hex où il se trouve ainsi que dans les autres hex au même niveau le long de la rangée d'hex désignée.

- ✓ La MG qui a placé une *Fire Lane* **NE** peut **PAS** tirer à nouveau **AVANT** sa DFPh **SAUF** si sa localisation est pénétrée par une unité ennemie.
- ✓ La FP résiduelle d'une *Fire Lane* **N'est PAS** réduite suite à l'existence de DRM dans la localisation.
- ✓ Puisque la *Fire Lane* est tracée depuis l'hex de tir jusqu'à la cible, les effets des DRM *Hindrance* de côté d'hex/pont sont toujours appliqués comme DRM à la résolution de l'attaque
- ✓ **PAS** d'application des DRM CX/leader/héro
- ✓ La *Fire Lane* ne cause pas de *Cowering* à l'unité qui tire.
- ✓ Si la *Fire Lane* touche une unité qui utilise un mouvement impulsif (*Human Wave* p.e.) cette FP résiduelle attaque immédiatement toutes les unités de ce mouvement qui se trouvent dans une localisation touchée par la *Fire Lane*.

✦ Restrictions :

- ✓ **PAS** de *Fire Lane* pour un FG. Chaque MG d'un FG peut tracer une *Fire Lane* indépendante.
- ✓ Les hex de la rangée d'hex doivent être dans la LOS du tireur pour que la FL ait une valeur dans l'hex considéré.
- ✓ La LOS pour une *Fire Lane* **N'est PAS** bloquée par :
 - Portée de vision de nuit
 - *Smoke*
 - taillis / champ de blé / marais
 - Visibilité réduite (E3.1)
 - Visibilité réduite Désert
 - poussière et hutte

et les DRM **NE** s'appliquent **PAS**.

- ✓ La FP résiduelle d'une *Fire Lane* **NE** peut **PAS** être utilisée pour augmenter le niveau de FP existant dans un hex.
- ✓ Si des FL se croisent dans un hex, elles sont résolues séparément.
- ✓ Si une FL existe dans un hex contenant un FP résiduelle d'un tir d'unité, c'est la FP résiduelle qui sera d'abord résolue.

✦ Rangée d'hex alternée :

- ✓ Quand ? : cas où la LOF passe par une pointe d'hex du premier hex.
- ✓ Quoi ? : le tireur doit alors dire par quel côté (gauche ou droit) de la LOF la *Fire Lane* passe.
- ✓ Conséquence :
 - Une unité qui entre/sort d'une localisation contenant une rangée d'hex alternée peut être attaquée par un *Snap Shot* à condition que le côté d'hex traversé se trouve le long de la LOF de la *Fire Lane*.
 - Le *Snap Shot* **N'est PAS** autorisé si la MG a déjà tiré sur cette unité dans la localisation qu'elle quitte
 - Le *Snap Shot* d'une *Fire Lane* **N'est PAS** réduite comme *Area Fire*.
 - Si le tireur opte pour le *Snap Shot*, l'unité cible **NE** pourra **PLUS** être attaquée par la *Fire Lane* dans la localisation qu'elle pénètre **A MOINS** qu'elle ne consomme des MP/MF supplémentaires.

✦ Annulation :

- ✓ Quand ? : si
 - MG s'enraye
 - l'infanterie qui l'utilise se démoralise, devient PIN ou est éliminée
 - à la fin de la MPH en cours
 - ✓ Enrayage : si lors d'une attaque ultérieure le DR est un DR d'enrayage
 - ✓ Autre possibilité : la MG veut regagner sa liberté de tirer sur une autre cible **MAIS UNIQUEMENT** si une situation TPBF/CC tir de réaction se présente (voir *Overrun*) et ce même si l'unité qui pénètre l'hex le fait en traversant le côté d'hex de la *Fire Lane*.
- EXC** : un véhicule non blindé sans PRC ou un véhicule blindé sans PRC vulnérable qui ne termine pas sa MPH dans la localisation ne requiert pas d'annulation.

Tir soutenu (Sustained Fire)

✦ Quand ? : MG qui tire en SFF, en FPF ou en DFPh après avoir été marqué d'un jeton *First Fire*.

✦ Conséquences :

- B# diminué de 2
- FP réduite de moitié (*Area Fire*)
- **PAS** de tirs additionnels pendant cette phase (**EXC** : FPF)
- Placement d'un jeton *Final Fire* (ou *Prep* - E7.5)

✦ **PAS** de tir soutenu possible pour

- les MG de véhicules (**EXC** : MA A8.4)
- MG qui tire comme canons
- MG utilisée par un SMC seul.

Direction de tir obligatoire (MG)

✦ Quoi ? : si dirigé par un leader (quel que soit la valeur du DRM), la portée peut être supérieure à 16 hex.

✦ Tir à ≥ 17 hex sur de l'infanterie non dissimulée la traite comme dissimulée **SAUF** si elle est démoralisée, *Berserk* ou en dépassement des limites d'empilement

- ✦ Une MG qui utilise la direction de tir obligatoire ou le tir à longue portée N'a AUCUN effet sur les cibles blindées.
- ✦ EXC : CMG/IFE qui était arrimée et équipée d'une lunette N'est PAS concernée par les deux règles ci-dessus.

Tir dispersé (MG)

- ✦ Qui ? : MG SAUF MG de véhicules (EXC : MA)
- ✦ Quoi ? : tir sur deux localisations dans la LOS de l'arme à l'exception de celle du tireur.
- ✦ Conditions :
 - ✓ les deux hex cibles doivent être contigus
 - ✓ Le tir peut être tracé vers un autre point que le centre de tracé vers un autre point que le centre de l'hex (cas du Bypass ou utilisation du taux de mouvement sur route dans un hex non *Open Ground*)
- ✦ Procédure :
 - ✓ Un DR IFT commun aux deux hex
 - ✓ Application des DRM et TEM indépendamment pour chaque hex
- ✦ Conséquences :
 - ✓ Tir dispersé = *Area Fire*
 - ✓ Toute localisation qui ne se trouve pas dans la LOS du tireur n'est pas affectée.
- ✦ Dans un immeuble :
 - ✓ Le tir dispersé peut être effectué verticalement
 - ✓ Les localisations doivent être adjacentes dans le même hex
- ✦ Contre les véhicules :
 - ✓ PAS d'effet sur les AFV
 - ✓ Affecte - PRC vulnérable
 - véhicules non ou partiellement blindés
 - de la même manière que les tirs de petites armes.
 - ✓ Restrictions :
 - FG : OUI si toutes les unités du FG sont aptes à effectuer ce type de tir et ont toutes une LOS vers les DEUX hex cibles.
 - On peut effectuer un tir dispersé sur un hex non-occupé et un hex occupé afin de placer de la FP résiduelle dans les deux hex.
 - Tir dispersé d'une unité marquée d'un *First Fire* : OUI MAIS uniquement dans des hex adjacents à celui du tireur.
 - PAS de tir dispersé contre des Paras en descente.

Tir MG contre les véhicules

- ✦ La procédure de tir dépend du fait de savoir si le tir touche une partie blindée ou non du véhicule.
- ✦ Si le côté touché est blindé : résolution sur l'AP TK Table après avoir obtenu un Hit sur la THT
- ✦ Si le côté touché est non-blindé : résolution sur la ligne * véhicule de l'IFT SANS passer par la THT.
- ✦ Procédure TH : une MG non-capturée utilise TOUJOURS les chiffres noirs de la THT lorsqu'elle est utilisée comme un canon (quelle que soit la nationalité)
- ✦ AFV Kill :
 - ✓ Conditions :
 - La MG attaque seule (pas au sein d'un FG)
 - Tir à portée normale
 - ✓ Procédure :
 - DR sur la THT (avec utilisation du *Vehicle Target Type*)
 - Coup but tourelle si dé coloré < dé blanc
 - Après Hit, passage sur l'AP Kill Table.
 - ✓ Résultats :
 - DR TK < TK# ⇒ AFV éliminé (en flammes si ≤ TK#)
 - DR TK = TK# ⇒ AFV Stun (même si BU)
 - ✓ Restrictions
 - PAS de coups but multiples possibles pour les MG
 - MG d'AFV (SAUF si MA) NE peut PAS tenter un AFV TK
- ✦ Effets sur le personnel
 - ✓ Une tentative d'AFV Kill peut avoir des dommages collatéraux sur son PRC vulnérable.
 - ✓ On utilise le même DR TK sur l'IFT.

Enrayages de SW/Canons

- ✦ Tous les SW/Canons ont un B# = 12 SAUF si spécifié autrement sur le jeton.

- ✦ **Procédure :** si le DR IFT (TH pour un canon) original est \geq au B# (ou X#) l'arme s'enraye et le jeton est retourné (ou dans le cas d'un X# l'arme est définitivement enrayée et retirée du jeu). L'attaque est résolue tout de même (**EXC :** DC).
- ✦ **Enrayages multiples :**
 - ✓ **Quand ? :** B# obtenu pour un tir de FG
 - ✓ **Quoi ? :** toutes les MG ne s'enrayent pas nécessairement \Rightarrow désignation aléatoire de celle qui s'enraie.
 - ✓ Ceci s'applique également aux attaques multiples de MG et OVR par le même AFV ainsi qu'aux éliminations multiples suite à un DR \geq X#.
- ✦ **Réparation de SW/Canon**
 - ✓ **Quand ? :** Pendant RPh.
 - ✓ **Par qui ? :** toute unité *Good Order*.
 - ✓ **Procédure :**
 - dr par arme que l'on essaie de réparer
 - on peut réparer autant d'armes que la section est à même d'utiliser ors d'une phase de tir.
 - ✓ **Résultats :**
 - **dr \leq R#** \Rightarrow arme réparée
 - **dr = 6** \Rightarrow SW/Canon éliminé
 - **autre dr :** l'arme reste enrayée
 - ✓ **Arme capturée :** **NE** peut **PAS** être réparée tant qu'elle n'est pas récupérée par sa nationalité.
 - ✓ **Canon :** ne peut être réparé que par un équipage et **PAS** s'il est tracté.
- ✦ Une arme enrayée peut être démontée pour le transport. On peut également essayer la réparation d'une arme démontée.

Sabordage de SW

- ✦ **Quoi ? :** soit sabordage soit enrayage
- ✦ **Quand ? :** pendant PFPh ou DFPh
- ✦ **Quels SW ? :** SW ou canon ou arme de bord d'un véhicule
- ✦ **Par qui ? :** l'unité ou l'équipage qui possède l'arme
- ✦ **Comment ? :** pendant la phase de tir où l'arme pourrait tirer, on déclare son enrayage/destruction. Ceci compte comme une utilisation de SW

Destruction aléatoire de SW/Canon

- ✦ **Quand ? :** obtention d'un résultat KIA sur l'IFT
- ✦ **Procédure :**
 - ✓ dr sur la même colonne IFT pour chaque SW possédée par l'unité KIA.
 - ✓ **dr \Rightarrow KIA** \Rightarrow arme éliminée
 - ✓ **dr \Rightarrow K** \Rightarrow arme enrayée (ou éliminée si déjà enrayée)
- ✦ Valable également pour les attaques OVR et l'artillerie hors-carte.
- ✦ **DRM :** **AUCUN SAUF** DRM -1 si le KIA a été obtenu suite à un OVR effectué par un AFV *Fully Tracked*.
- ✦ AFV *Fully Tracked* qui termine sa MPPh dans un hex contenant SW/canon Unlimbered, non en mouvement, abandonnés peut également, même si l'OVR n'a pas donné un résultat KIA, effectuer cette procédure **SAUF** si l'arme se trouve dans un retranchement.
- ✦ Un AFV *Fully Tracked* peut effectuer une attaque OVR contre un hex dépourvu de personnel pour détruire automatiquement la SW/Canon s'y trouvant (**SAUF** dans un retranchement) mais doit payer le coût de mouvement pour OVR.

SW démontées (dm)



- ✦ **Quoi ? :** démonter la SW pour en diminuer le PP (même si enrayée).
- ✦ **Quelles armes ? :**
 - Mor léger \geq 4PP
 - Mor 76-82 mm
 - MMG/HMG non-Russes (**EXC :** .50 russes)

- ✦ **Conséquences :**
 - PP réduit de moitié.
 - Mor 76-82 mm démonté = 5 PP
 - jeton SW remplacé par un jeton dm approprié
- ✦ **Procédure démontage/remontage:**
 - ✓ Pendant PFPh ou DFPh pendant laquelle l'arme **N'a PAS** tiré.
 - ✓ Cette action compte comme une utilisation de la SW
 - ✓ Une unité ne peut démonter/assembler qu'un nombre de SW égal à celui que l'unité pourrait utiliser en tir.
- ✦ Une arme peut commencer le scénario montée ou démontée (**SAUF** si spécifié dans une SSR)
- ✦ **Arme capturée :** peut être montée/démontée
- ✦ Un mortier ou une MG retirée ou empruntée (*Scrounged*) d'un AFV (ou ils étaient de l'armement permanent) l'est **TOUJOURS** en dm si c'est possible
- ✦ **HMG allemandes :** peuvent tirer en tant que LMG lorsqu'elles sont dm. Si elles s'enraient, on place alors un jeton MG Malfunction jusqu'à sa réparation ou destruction. Si on la remonte enrayée, on utilise alors le jeton HMG du côté enrayage.
- ✦ Une arme enrayée peut être démontée pour le transport. On peut également essayer la réparation d'une arme démontée.

Les radios



- ✦ **Coût de transport :** 1PP
- ✦ **Enrayage :** sur un DR de contact/maintien = 12 (ou comme imprimé sur le jeton)

Téléphone de campagne



- ✦ **IDEM que les radios SAUF**
 - ✓ DR contact ≤ 11
 - ✓ **NE** peut **PAS** être - déplacé
- réparé
 - ✓ **Peut être éliminé par :** - la présence d'unités ennemies
- la résolution d'un FFE HE dans sa zone de sécurité
- ✦ **Zone de sécurité :**
 - ✓ **Quoi ? :** Ligne pré enregistrée d'hex avec **SOIT** la même colonne de lettres verticales
SOIT la même ligne de coordonnées horizontale
VERS le bord de carte ami
 - ✓ **Ligne téléphonique coupée chaque fois que :**
 - FFE résolu dans la zone de sécurité avec un DR KIA original **OU**
 - **SI** l'adversaire obtient un DR = 2 pour n'importe quelle activité d'une de ses unités dans la zone de sécurité.
 - **Conséquence :** le téléphone est retiré du jeu.

Les lance-flammes



- ✦ **Utilisation par :**
 - ✓ **Elite :** **SANS** pénalités
 - ✓ **Non élite :**
 - **FT national :** application de la pénalité X# pour SW capturées.
 - **FT capturé :** la pénalité est **DOUBLEE**
 - ✓ **Une unité :**
 - **NE** peut utiliser le FT **QU'**une seule fois par tour de joueur.
 - Peut utiliser sa propre FP après avoir utilisé un FT.
- ✦ **Restrictions :**

- ✓ **PAS** de constitution de FG même avec un autre FT (**EXC** : OVR)
- ✓ **PAS** d'utilisation possible contre les Paras en descente
- ✓ **PAS** d'utilisation par l'infanterie PIN
- ✚ **Caractéristiques :**
 - ✓ **Portée** : 1 hex (2 hex pour certains montés sur véhicules (FP soulignée))
 - ✓ **FP** : 24
- ✚ **Modification FP :**
 - ✓ **Long Range** :
 - **Portée** : UN hex de plus que la portée normale
 - **FP** : 12
 - ✓ **PBF/TPBF** : **JAMAIS**
 - ✓ **Area Fire** : **OUI SAUF** après AFPh
 - ✓ **Cowering** : **OUI**
 - ✓ **Tir sur une cible non blindée avec une différence de DEUX niveaux haut/bas** : - 12 FP à portée normale
- 6FP à longue portée
- ✚ **DRM applicables :**
 - ✓ **Hindrances** et **DRM CX** : **OUI**
 - ✓ **JAMAIS** d'application des DRM
 - leadership
 - héroïsme
 - TEM du défenseur **SAUF** pour attaque *Pillbox* via NCA
- ✚ **Utilisation contre les véhicules :**
 - ✓ **Procédure** : désigner l'AFV comme étant la principale cible de l'attaque
 - ✓ **Résolution** :
 - Sur la *HE & Flame TKT*.
 - **PAS** d'application des AF
 - **Modifications du TK#** :
 - ❖ **A longue portée** : TK# réduit de moitié
 - ❖ **AFV CE** : TK# final = TK# + 1
 - ❖ **AFV OT** : TK# final = TK# + 2
 - ❖ **AFV OT ET CE** : TK# final = TK# + 3
 - ✓ **SI AFV PAS détruit** : PRC vulnérable peut subir une attaque collatérale spécifique.
- ✚ **Utilisation contre les terrains :**
 - ✓ **UNIQUEMENT** contre des terrains inflammables
 - ✓ **Création de Flame** :
 - obtenir un K ou KIA original sur l'IFT
 - **APRES résolution de l'attaque contre les occupants** : effectuer un DR supplémentaire
 - Appliquer le DRM EC à ce deuxième DR
 - **DR ≥ K#** : un *Flame* est placé dans l'hex.
- ✚ **Vulnérabilité du possesseur :**
 - ✓ DRM -1 (par FT possédé) appliqué aux attaques sur IFT ou au jet TH (**UNIQUEMENT** sur celui qui possède)
 - ✓ **PAS** d'application pour le PRC d'un AFV équipé d'un FT ou transportant une unité qui possède un FT
- ✚ **Enrayage :**
 - ✓ **DR IFT original ≥ 10** : FT vidé de son fuel et retiré du jeu **APRES** résolution de l'attaque en cours.

Molotov Cocktails (MOL)

- ✚ SW inhérente à toute unité d'infanterie via SSR.
- ✚ Utilisé uniquement par unité **NON** PIN, *Good Order/Berserk*
- ✚ **APRES** déclaration d'une attaque PBF/TPBF, mais **AVANT** de la résoudre
 - ✓ **PAS** à travers un côté d'hex *Orchard*/bois (p.e. un côté d'hex partagé par deux hex *Orchard* ou par deux hex de bois qui sont connectés) [**EXC** : à travers un côté d'hex route vs une unité sur la route]
 - ✓ **Subsequent First Fire**/FPF/CC **NA**, ni à la fois en DFF et en *Final Fire* (que le MOL ait été utilisé en *First Fire* ou non)
 - ✓ Déclarer tout FG dont il fait partie, tout comme la cible, **AVANT** d'effectuer le dr *MOL Check*
 - ✓ Un FG ne peut effectuer qu'un seul *MOL Check* par attaque
 - ✓ Compte comme une utilisation de SW - une HS qui rate son *MOL Check* n'annule pas le FG.
 - ✓ Une section doit ajouter son FP inhérent à l'attaque
 - ✓ Un SMC peut attaquer seul avec un MOL sans se combiner à un FG.
 - ✓ Le DRM leadership **NE** s'applique **PAS** à l'attaque du FG contenant plus de quatre facteurs FP donnés par un MOL.
 - ✓ Le DRM leadership **NE** s'applique **PAS** au dr *MOL Check*/DR *To Kill*

- ✦ **MOL Check dr =1-3 (Δ)**
 - ✓ +1 drm si HS/ *Crew*
 - ✓ +2 drm SMC
 - ✓ +1 drm si unité CX
 - ✓ +1 drm si vs non-AFV
- ✦ **Résolution de l'attaque**
 - ✓ **Si le dé coloré Original du DR IFT = 6**
 - L'unité qui utilise le MOL est démoralisée (une seule unité s'il est utilise par un FG)
 - Tant le MOL que la FP de l'unité sont annulés pour cette attaque
 - Un *Flame* est place dans la localisation du lanceur (si inflammable)
 - La démoralisation de l'unité n'empêche pas le FG dont elle fait partie.
 - ✓ **Si le dé coloré Original du DR IFT = 1**
 - UN *Flame* est place dans la localisation cible (si inflammable)
 - Uniquement dans le cadre de la détermination du *Flame*, le dr blanc du DR d'attaque MOL est modifié par -1 dans un immeuble fortifié **OU** par le DRM EC approprié; un *Flame* **N'est** placé **QUE** sur un dr blanc Final ≥ 1.
 - ✓ **DRM : Snow/Mud -3, Wet -2, moist -1**
- ✦ **vs. non blindé**
 - ✓ +4 FP à l'attaque (même en *Final Fire*/TPBF) après modification du IFP; p.e., MOL **N'est PAS** sujet à modification
- ✦ **vs cibles blindées**
 - ✓ AFV pré-désigné comme cible spécifique
 - ✓ dr MOL *check* réussi - un DR résout toutes les attaques
 - **vs. AFV** - DR To Kill MOL = 6
 - ❖ DRM : +1 CE CT, +2 OT, +1 Rear (automatique dans l'hex), +1/+2 elevation adv, -2 vs *Moving/Motion*
 - **PRC vulnérable** - Attaque Collatérales Spécifiques = IFP + 4 FP du MOL
 - Toute autre unité non-blindée dans la localisation de l'AFV = attaque IFP normale - sans MOL
 - ✓ si dr MOL Check **N'est PAS** réussi, l'attaque IFP (**PAS** de bonus MOL 4 FP) est exécuté contre toutes les unités non-blindées dans cette localisation.
- ✦ **vs Terrain**
 - ✓ Une unité d'infanterie avec un MOL (après dr MOL *Check*) ajoute un DRM +2 à son DR *Kindling*
 - ✓ Si le dr MOL *Check* est raté, l'unité d'infanterie peut toujours effectuer une tentative *Kindling* (même si HS/ *Crew*) mais sans le DRM

Les charges de démolition



- ✦ **Puissance :**
 - Placée/jetée : 30FP
 - Posée (*Set*): 36 FP
- ✦ **TEM : NA**
 - PBF / TPBF
 - Area Fire pour utilisation en AFPh ou autre
 - *Concealment* dans le cas de la création de ruines/décombres
- Applicables :**
 - *Concealment* au moment où la DC est placée/jetée correctement ou qu'elle détone (*Set*).
 - du défenseur ou du lanceur (PAS les LOS *Hindrances*) (**EXC** : TEM de côté d'hex pour les DC placées/posées)
 - DRM CX (sur DR d'attaque ou de pose)
- ✦ **Utilisation :**
 - ✓ **Fire Group : NA**
 - ✓ **Par troupes d'élite : SANS** pénalités
 - ✓ **Par autres troupes :** utilisation du X# de SW capturée. Pénalité doublée si la DC est une DC ennemie.
 - ✓ **FP inhérente : OUI MAIS UNIQUEMENT** durant la même phase que celle où la DC explose.
- ✦ **Placement :**
 - ✓ **Où :** dans un hex ADJACENT
 - ✓ **Quand ? :** pendant le MPh
 - ✓ **Qui ? :** unité d'infanterie
 - ✓ **Comment ? :** dépense (dans l'hex d'où la DC est placée) le nombre de MF nécessaires à l'entrée dans l'hex où la DC est placée (voir le Par barbelés pour ce cas particulier)
 - ✓ **Quoi ? :** ce placement est considéré comme un mouvement dans l'hex d'où la DC est placée pour ce qui concerne le tir défensif dirigé contre l'unité qui place

- ✓ **PAS de placement SI** - l'unité a tiré en PFPh
 - l'unité est PIN avant le placement
- ✓ **AFV dans l'hex cible** : l'unité doit passer également le PAATC (ou 1AATC si nécessaire)
- ✓ **Placement réussi SI** : l'unité survit (non démoralisée et non PIN) à tous les DFF, SFF et PPF dans l'hex de placement.
- ✓ **APRES** placement réussi, l'unité qui a placé peut bouger et subir des pertes **SANS** aucun effet sur la DC.
- ✓ **Placement NON réussi** :
 - La DC est replacée dans son hex de départ.
 - Si l'unité a été détruite, la DC reste dans l'hex et peut être récupérée pour utilisation ultérieure.
- ✓ Une unité **NE** peut **PAS** placer de DC dans un hex **HORS LOS (EXC : Caves)**
- ✚ **Détonation** :
 - ✓ **Quand ?** : AFPh
 - ✓ **Comment ?** : DR originel < 12 (< 10 si DC capturée)
 - ✓ Le jeton est retiré du jeu après détonation
 - ✓ **DR = 12 (ou 10 si capturée)** : la DC **NE** fonctionne **PAS** et est retirée du jeu.
 - EXC** : une DC jetée détone tout de même si le 2^e DR est = 12 (ou ≥ 10 si elle est capturée)
- ✚ **DC utilisée contre un terrain** :
 - ✓ **Création de Flame** :
 - **Où ?** : dans un hex contenant un terrain inflammable
 - **Quand ?** : KIA original sur IFT
 - **Conséquence** : effectuer un nouveau DR.
 - **Si DR + DRM EC (SAUF pour immeuble) ≥ Kindling #** ⇒ *Flame* apparaît dans la localisation
 - ✓ **Création de ruines** :
 - **Où ?** : hex immeuble
 - **Quand ?** : DR IFT donne un KIA original.
 - **AVANT** de résoudre l'attaque contre les occupants : DR subséquent
 - **Si immeuble en pierre** : DRM +1
 - **Si DR+DRM ≤ KIA # du DR originel**, ce niveau d'immeuble (et **TOUS** les niveaux supérieurs) est transformé en ruines.
 - Effectuer un dr subséquent avec DRM +1 par étage en ruine supérieur à celui dans lequel les ruines se sont produites.
 - dr ≥ 6** ⇒ l'immeuble complet est en ruines.
- ✚ **DC utilisée contre un AFV** :
 - ✓ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** si l'AFV a été désigné comme la cible de l'attaque
 - ✓ **Comment ?** : utilisation de la *HE & Flame TKT*, colonne DC
 - ✓ **Procédure** : effectuer un DR de position
Ce DR sert également à déterminer la localisation du *Hit*.
 - ✓ **AF à considérer** :
 - **Placement/jet de la DC depuis le même hex** : attaque **TOUJOURS** l'arrière du véhicule.
 - **Placement/jet depuis un autre hex** : on considère le côté d'hex traversé au moment du placement/jet (même si le véhicule a changé son CA avant la détonation de la DC).
 - ✓ **Si la DC est placée contre une partie non blindée de l'AFV** : effectuer un DR IFT vs le véhicule comme s'il était non blindé
 - ✓ Attaque collatérale ainsi obtenu avec DR position final ≥ 9 (et donc avant le TK DR) utilise un nouveau DR.
 - ✓ **Résultat du DR de position** :

≤ 5	Optimalement placée. Utiliser l'AF aérien
6 - 8	Placée avec succès. Utiliser l'AF
9 - 11	Mal placée. Pas d'effet contre l'AFV*
≥ 12	Pas d'effet contre l'AFV ou son PRC @

 * Résoudre l'attaque vs PRC vulnérable comme une attaque collatérale spécifique
 @ résoudre uniquement vs les autres unités non blindées dans la localisation de l'AFV et en *Area Fire* (comme contre toute unité dans l'hex du lanceur)
 - ✓ **DRM applicables**

+2	AFV cible non stoppé, <i>Motion</i> ou <i>Concealed</i>
+2	DC jetée (+3 si jetée depuis un véhicule non stoppé ou <i>Motion</i>)
+1	Placée/jetée via la face caisse avant du véhicule
+1	L'AFV cible est CE
+1	Jetée en AFPh (SAUF si par un <i>Opportunity Firer</i>)
+1	CX
-1	Placée/jetée via la face arrière de la caisse du véhicule
-1 ou -2	* Cas B modification <i>To Kill</i> (si applicable)

-2 AFV immobile ou *Open Top* (cumulatif)

-2 Le véhicule cible est en *Bypass* dans le même hex que le lanceur

* Le modificateur *To Kill* Cas B s'applique inversement au DR de position, plutôt que de modifier le TK# de base.

✚ Jet de DC :

- ✓ Jeter une DC compte comme une utilisation de SW
- ✓ Qui ? : personnel
 - *Good Order* ou *Berserk*
 - non PIN
 - capable d'utiliser une SW pendant une phase de tir amie (ou DFF) au lieu de placer la DC pendant la MPH.
- ✓ Où ? : la DC peut être lancée dans
 - une localisation ADJACENTE dans la LOS du lanceur
 - un étage inférieur via l'escalier
 - une localisation au niveau du sol située dans un hex ADJACENT (via falaise aussi)
 - le niveau du sol à l'extérieur d'un immeuble depuis un étage de l'immeuble
- ✓ Une DC NE peut PAS être lancée vers une localisation de niveau supérieur à celui du lanceur.
- ✓ Procédure :
 - Résolution immédiate sur l'IFT avec 30FP
 - L'hex cible ET l'hex du lanceur subissent l'attaque
 - EXC : si la DC est lancée avec une différence de niveau de Min 2, le lanceur ne subit pas d'attaque SAUF si l'immeuble subi un effet de ruines.
 - Chaque localisation est attaquée avec un DR différent
 - Une DC lancée depuis un AFV N'affecte PAS l'AFV mais bien un PRC vulnérable.
- ✓ TEM applicables :
 - +2 pour l'hex cible (+3 si depuis un véhicule non stoppé/ *Motion* ou par la cavalerie) sur l'IFT SAUF vs AFV où il s'applique au DR de position
 - +3 pour l'hex du lanceur (+4 si depuis véhicule non stoppé/ *Motion* ou par cavalerie)
 - +1 pour DC jetée pendant l'AFPh SAUF si *Opportunity Fire*.
- ✓ Jet dans le même hex :
 - NA SAUF SI - jet sur un AFV en *Bypass* dans le même hex
 - l'unité qui lance est japonaise
 - Coût de lancement = 1MF
 - DRM : inchangés
- ✓ Utilisation en *Final Fire* : NA SI l'unité est déjà marquée d'un *First Fire* (idem pour SFF ou FPF)

✚ Pose (Set) d'une DC

Quoi ? : DC qui N'est NI placée NI jetée.

Quand ? : SOIT

- par SSR au setup
- par infanterie au cours du scénario

Comment ? :

- Unité d'infanterie déclare la pose de la DC dans sa localisation pendant sa MPH.
- L'unité dépense TOUS ses MF dans cet hex
- Effectuer un dr ≤ US# (DRM leadership applicable) SANS être
 - PIN OU
 - démoralisée
- L'unité utilise le *Hazardous Movement* pendant la pose de la DC.

Détonation :

- Sur la colonne 36FP ou 18FP contre des unités *Concealed*.
- Pendant n'importe quelle phase de tir amie
- L'unité (inclus une HS provenant du MMC d'origine) qui a PLACE la DC DOIT la faire détoner
- Conditions : Unité
 - à Min DEUX hex et Max 6 hex de la DC
 - DOIT avoir une LOS sur l'hex de la DC
 - Réussir un NTC
- Enrayage de la DC :
 - ❖ sur un DR = 12
 - ❖ DRM +1 (UNIQUEMENT pour enrayage) par unité d'infanterie ennemie présente dans l'hex au moment de la détonation.
 - ❖ La DC est alors retirée du jeu.
- TEM applicables : -3 pour l'attaque
- Autres : NA (inclus DRM CE pour PRC vulnérable)
- ✓ Effet sur un pont ou bâtiments:
 - Détruit sur KIA original sur IFT
 - Pont sur plusieurs hex :
 - ❖ Nombre d'arches détruites = KIA#

- ❖ Chaque arche détruite doit être la plus proche possible de la DC. Les égalités sont résolues par le joueur qui possède la DC
- Les DC qui détonent **SANS** détruire un pont **N'**ont **AUCUN** effet sur les unités **SUR** ou **SOUS** le pont
- ✓ Désamorçage de DC posée :
 - Qui ? : unité d'infanterie - *Good Order*
 - non PIN
 - qui n'a **NI** tiré **NI** bougé **NI** dirigé de tir
 - Comment ? :
 - ❖ Déclaration d'intention pendant sa MP/DFP
 - ❖ Placement d'un jeton TI
 - ❖ DR de *Clearance* à la fin de la CCPh. DR ≤ 2
 - ❖ DRM applicables :

+x	Statut <i>Labor</i>
+y	DRM leadership d'un leader participant qui dirige une équipe
-1	Pour une <i>Clearance</i> effectuée par une <i>Squad</i>
-1	Pour chaque HS/ <i>Crew</i> additionnel (-2 pour chaque <i>Squad</i>) au-delà du MMC/ <i>Dozer</i> requis
-1	pour chaque héros participant
-1	pour chaque <i>Squad</i> Sapeur (-1 pour HS Sapeur)
- ✓ Une DC posée - **NE** peut **PAS** être récupérée
 - sera révélée par un *Search* (si HIP).
 - sera détruite par une destruction aléatoire de SW (si HIP)

Les LATW – Généralités

- ✚ Quoi ? : toute arme de type *Ordnance* représentée par un jeton SW et dont l'usage principal se fait contre un blindage.
- ✚ Qui ? : - ATR
 - ATMM
 - Bazooka
 - PIAT
 - Lanceur de MOL
 - Panzerfaust
 - Panzerschreck
- ✚ Les LATW **NE** peuvent **JAMAIS** utiliser l'*Area Fire*.
- ✚ *Bore Sighting* : **NA**
- ✚ *Intensive Fire* : **NA**
- ✚ *Backblast* :
 - ✓ Applicable aux LATW suivantes : - Panzerfaust
 - Bazooka
 - Panzerschreck
 - canons sans recul
 - ✓ Quand ? : **SI** tir depuis : - l'intérieur d'un véhicule
 - décombres/ruines
 - *Pillbox*
 - caverne
 - égout
 - immeuble (**EXC** : usine et *Rooftop*)
 - ET SANS** application du Cas C³ de la THT
 - ✓ Quoi ? :
 - **TOUS** les occupants de la localisation d'où est parti le coup subissent une attaque de 1FP sur IFT en utilisant le dé coloré du **DR TH**
 - **PAS** d'application de drm
- ✚ Armes à charge creuse :
 - ✓ Qui ? : - Bazooka
 - Panzerfaust
 - Panzerschreck
 - PIAT
 - ✓ Tirs contre l'infanterie :
 - Utilisation de munitions HEAT également
 - Utiliser le HE équivalent pour la résolution du tir.

Les LATW – Les ATR



- ✦ Tables utilisées :
 - ✓ Pour toucher : THT avec chiffres noirs pour toutes les nationalités **SAUF SI** l'arme est capturée
 - ✓ Pour tuer : AP TKT avec application du Cas D (≤25mm) pour détermination du TK# de base
- ✦ Utilisé par :
 - ✓ Toute unité d'infanterie non démoralisée
 - ✓ L'utilisation compte comme une utilisation de SW
- ✦ Portée : 12 hex
- ✦ Utilisation contre un canon :
 - ✓ Autorisée contre les canons disposant d'un bouclier
 - ✓ Application de la règle du tir AP contre les canons **SANS** utilisation de l'AP TKT
- ✦ Utilisation contre le personnel :
 - ✓ Comme tel **SANS** DR TH et donc peut être intégré dans un FG
 - ✓ FP : 1
 - ✓ **PAS** - de tir à longue portée possible
 - de FP résiduelle même s'il fait partie d'un FG
- ✦ Les ATR 20L : utilisent
 - Infantry Target Type.
 - **AVEC** AP équivalence HE
- ✦ Leadership et héros : DRM **NE** s'appliquent **PAS** au DR TK mais bien au TH DR.
- ✦ Enrayage : les règles normales s'appliquent.

Les LATW – Les bazookas



- ✦ Caractéristiques :
 - ✓ Les BAZ sont qualifiés par leur année de production et sont disponibles à partir de janvier de l'année en question (**EXC** : le BAZ 43 est disponible à partir de novembre 1942).
 - ✓ Les Américains disposent **TOUJOURS** de la dernière version disponible.
- ✦ Utilisation par : Tout MMC infanterie non démoralisé.
- ✦ L'utilisation équivaut à l'utilisation d'une SW
- ✦ Procédure To Hit :
 - ✓ Chaque type de BAZ dispose de sa propre THT imprimée à l'arrière du jeton.
 - ✓ Cette THT est utilisée contre les cibles blindées ET non blindées.
 - ✓ TOUS les DRM TH des tables C5 et C6 s'appliquent.
- ✦ Procédure To Kill :
 - ✓ Contre une cible blindée : - passer sur la HEAT TKT
 - utiliser la colonne BAZ 43 **OU** BAZ 44+
 - ✓ Contre une cible non blindée : résolution sur l'IFT colonne 8FP.
- ✦ DRM leadership : applicable au jet TH
- ✦ Utilisation par SMC :
 - ✓ **DEUX SMC** : utilisation à pleins effets
 - ✓ Les leaders **NE** peuvent **PAS** modifier leur propre tir
 - ✓ Héros :
 - peuvent modifier leur propre tir qu'il soit seul ou accompagné d'un autre SMC
 - Peut utiliser un BAZ à plein effets s'il est seul.
- ✦ WP :
 - ✓ Le BAZ 45 dispose de munitions WP.
 - ✓ Les règles *Depletion* s'appliquent normalement
- ✦ Enrayage : le BAZ est **AUTOMATIQUEMENT** retiré du jeu **SI** son DR TH non modifié est ≥ X#

Les LATW – Panzerschreck



- ✚ Application de toutes les règles du bazooka **SAUF** si spécifié autrement ci-dessous
- ✚ Disponibilité : à partir de septembre 1943
- ✚ Procédure *To Hit* : voir la table imprimée à l'arrière du jeton
- ✚ Procédure *To Kill* :
 - ✓ Utilisation de la colonne PSK sur la HEAT TKT
 - ✓ Puissance IFT : 12FP
- ✚ **PAS** de munitions WP disponibles

Les LATW – Projecteur MOL



- ✚ Quoi ? : arme SW russe avec sa propre THT imprimée à l'arrière du jeton.
- ✚ Caractéristiques :
 - ✓ Poids : 2PP
 - ✓ Utilisée contre les cibles blindées et non blindées
 - ✓ **PAS** - une arme à charge creuse
 - de Backblast
 - de munitions HEAT
 - d'utilisation possible de l' *Area Target Type*
 - ✓ Peut être utilisé depuis :
 - immeuble
 - Rooftop
 - Pillbox.
- ✚ Procédure d'emploi :
 - ✓ Identique à celle des BAZ **SAUF** pour ce qui suit
 - ✓ **DOIT** - désigner sa cible **AVANT** tout DR TH.
 - en PFPh et DFPh effectuer son tir juste **AVANT** le premier tir non *Smoke* (puisque'il place un *Smoke*).
 - PAS** d'application pour les tirs effectués pendant la MPH ennemie.
 - ✓ **PAS** - d'application des DRM leadership au DR TH.
 - de tir vers un niveau d'élévation différent **SI** ≠ élévation tireur-cible > portée
 - d'utilisation par un PRC (mais peut être transporté comme passager/ *Rider* sur un véhicule)
 - de *Bore Sighting*.
 - acquisition de cible
 - tir intensif ou soutenu
 - de tentative d'immobilisation délibérée.
 - ✓ Si coup but obtenu : création d'un jeton *Dispersed Smoke* blanc.
- ✚ Utilisation par :
 - ✓ Crew OU DEUX SMC : **SANS** pénalités
 - ✓ Autres : **OUI MAIS** avec pénalité d'utilisation d'arme capturée.
 - ✓ UN leader russe non héroïque : **OUI SANS** pénalités
 - ✓ Héro russe : **OUI** comme décrit dans le paragraphe Héros.
- ✚ Effets du tir :
 - ✓ *Critical Hit* : sur un DR TH original = 2
 - ✓ Les effets du projecteur sont les mêmes que ceux du MOL **SAUF** que, comme il est considéré comme une arme "artillerie", il n'est pas accompagné d'un tir de petites armes.
 - ✓ vs AFV :
 - une fois touché : mêmes effets que pour le MOL
 - Seules modifications du TK# de base possibles :
 - AFV *Open Top* : +1
 - coup but sur l'arrière du véhicule (+1)
 - doublement du TK# suite au *Critical Hit*.
 - Attaque collatérale : **OUI** avec une puissance de 4FP contre le PRC vulnérable.
 - ✓ vs véhicule non blindé :
 - une fois touché : utiliser la ligne ★ de l'IFT
 - Kill Number : 9
 - *Critical Hit* : puissance augmentée à 18.

- ✓ vs infanterie/canon :
 - Une fois le coup but obtenu, la cible est traitée comme si elle avait été touchée par un tir HE de 4FP
 - **Critical Hit** :
 - ❖ vs infanterie : 8FP et application inverse des TEM
 - ❖ vs canon : l'arme et ses servants sont éliminés.
- ✓ vs terrain :
 - **SI coup but sur un terrain inflammable** : application des règles concernant le MOL **SAUF**
 - ❖ utilisation du dé coloré du DR TH
 - ❖ un dr original de 6 **N'a PAS** d'effets contraires
- ✚ Enrayage :
 - ✓ Quand ? : DR TH originel = 11
 - ✓ **SI DR TH originel = 12** : - MOL éliminé
 - création d'un *Flame* dans l'hex s'il contient un terrain inflammable.
 - ✓ **Utilisation par du personnel** - inexpérimenté : X# et B# diminués comme prévu.
 - capturé
 - non-qualifié

Les LATW – PIAT



- ✚ Disponibilité : à partir d'avril 1943
- ✚ Munition utilisée : HEAT - **PAS** de possibilité de WP.
- ✚ Toutes les règles du BAZ s'appliquent **SAUF** ce qui suit :
- ✚ **To Kill Table** : utilisation de la colonne PIAT sur la HEAT KT
- ✚ **Backblast** : **NA**
- ✚ **PAS** de tir vers une cible à un (ou plusieurs) niveau(x) d'élévation inférieur(s) se trouvant
 - dans le même hex
 - dans un hex adjacent
- ✚ Utilisation par SMC :
 - ✓ UN seul SMC à pleins effets
 - ✓ **DRM de leadership** : **PAS** applicable **SAUF** si ce leader **N'est PAS** celui qui utilise l'arme.
- ✚ Enrayage :
 - ✓ B # : 10
 - ✓ Réparation : 1-2

Les LATW – Les Panzerfausts

- ✚ **Quoi ?** : jeton inexistant mais disponibles en nombre variable pour les unités en fonction de leur nationalité et de l'époque
- ✚ **Qui ?** : unité *Good Order* **TOUJOURS** capable d'utiliser une SW en *Prep/First/Final/Advance Fire* (et donc **PAS** en SFF ou FPF).
- ✚ **Procédure** : effectuer un PF Check (voir les différences de nationalités ci-dessous).
 - si dr = 6, l'unité est PIN (même si héroïque ou Berserk).
 - Si déjà PIN, elle est démoralisée.
- ✚ **Leaders** : peut diriger le tir d'une autre unité. Le leader déclare son aide **APRES** la réussite du PF *Check*.
- ✚ PF **NE** laisse **PAS** de FP résiduelle
- ✚ Comme le PF est une arme one-shot, il ne peut affecter qu'une seule unité lorsqu'il est utilisé contre l'infanterie/cavalerie (**EXC**: *Random Selection*). Avant la *Random Selection*, le tireur peut sélectionner l'unité affectée, à condition que cette unité soit *Known* et utilise un SW/canon.
- ✚ **Caractéristiques des PF** :

Période	Portée	TH #
	0	10
8/43 - 5/44	1	8
6/44 - 12/44	2*	6
1945	3**	4

* Portée Max pour les Hongrois/Roumains même en 1945

** **NE** s'applique **QU'**aux Allemands

- ✚ TH = 12 : Le tireur souffre d'une *Casualty Reduction* (11 ou 12 si unité inexpérimentée)
- ✚ TK # : 31 (PFk = 22)
- ✚ TK DR = 12 : PF est un *Dud*.
- ✚ Puissance IFT : PF : 16
PFk : 12
- ✚ Backblast : PAS d'utilisation depuis
 - véhicule
 - Immeuble (EXC : Usine et *Roof*) et décombres
 - Caverne *Pillbox* Egout

SANS application d'une attaque de 1FP sur les unités se trouvant dans une telle localisation

 - ✓ L'attaque 1FP est résolue en utilisant le dé coloré du DR TH. PAS de DRM applicables
 - ✓ PAS d'attaque 1FP pour des tirs effectués :
 - UNIQUEMENT depuis niveau 0 de décombres ou d'immeubles
 - par des unités - non PIN ET
 - qui utilisent - le *Opportunity Fire* OU
 - le cas C3 de la THT
- ✚ Emploi par :
 - ✓ Allemands
 - Disponible : à partir 8/43 (PFk par SSR uniquement 8-9/43)
 - #disponible :
 - ❖ 1943 : = # *Squads*
 - ❖ 1944 : = # *Squads* * 1,5 (FRU)
 - ❖ 1945 : = # *Squads* * 2
 - PF Check : réussi sur 1-3
 - ❖ DRM : +1 si utilisé contre autre cible que AFV +2 si SMC
+1 si HS/Crew +1 si 8-9/43
+1 si CX -1 si 1945
 - ✓ Roumains
 - Disponible : à partir 3/44
 - #disponible :
 - ❖ 1944 : = # *Squads* * 1,5 (FRU)
 - ❖ 1945 : = # *Squads* * 2
 - PF Check : réussi sur 1-2 (NA pour Crew/SMC)
 - ❖ DRM : +1 si utilisé contre autre cible que AFV -1 si Elite vs AFV
+1 si HS +1 si Conscrits
+1 si CX +1 si 1945
 - ✓ Hongrois
 - Disponible : à partir 6/44
 - #disponible : = # *Squads*
 - PF Check : réussi sur 1-2 (NA pour Crew/SMC)
 - ❖ DRM : +1 si utilisé contre autre cible que AFV +1 si CX
+1 si HS +1 si Conscrits

Les LATW – Les mines magnétiques (ATMM)

- ✚ Quoi ? : Comme PF, jeton inexistant et disponible selon la nationalité et l'époque
- ✚ Procédure : effectuer un ATMM dr *Check* (voir ci-dessous)
 - si dr = 6 unité est PIN (même si *Berserk*) ET
 - CCV réduit de 1
- ✚ Utilisation :
 - ✓ En CC et contre un véhicule
 - ✓ DR CC = 12 : ATMM est un *Dud* et de ce fait ne donne pas droit au DRM CC accompagnant cette arme.
- ✚ Utilisation par SMC : Autorisé SI
 - ✓ vs un véhicule
 - ✓ ATMM *Check* réussi
 - ✓ En attaque combinée avec un MMC : OUI SI attaque pré-désignée AVANT l'ATMM *Check*.
 - ✓ Si attaque combinée, le MMC qui accompagne NE peut PAS effectuer d'ATMM *Check*.
 - ✓ Si le SMC rate son ATMM *Check*, l'unité qui l'accompagne N'est PAS PIN suite à cet échec.
- ✚ Emploi par :

✓ Allemands

- Disponible : à partir de 1944
- Utilisation autorisée par : infanterie *Good Order/ Berserk* non PIN
- ATMM Check : réussi sur 1-3
 - ❖ DRM +1 si HS/ *Crew* +1 si CX
 - +2 si SMC +1 si vs véhicule non-blindé
- DRM -3 à l'attaque CC de l'unité si ATMM Check réussi

✓ Roumains

- Disponible : à partir de 7/43
- Utilisation autorisée par : infanterie Elite/1st *Line Good Order* non PIN
- ATMM Check : réussi sur 1-3 (NA *Crew/SMC*)
 - ❖ DRM +1 si HS +1 si CX
 - +1 1st *Line* +1 si vs véhicule non-blindé
 - +1 avant 1944
- DRM -2 à l'attaque CC de l'unité si ATMM Check réussi

TERRAIN



Open Ground



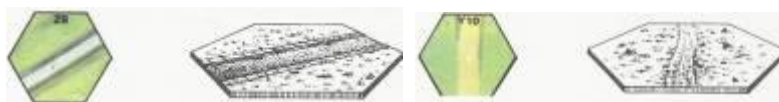
- ✦ TEM : FFMO (si applicable)
- ✦ Coût de mouvement :
 - ✓ Infanterie/Cavalerie/Traction hippomobile: 1 MF
 - ✓ AFV/Half-track : 1MP
 - ✓ Motos/Voitures blindées : 3MP
 - ✓ Camions : 4MP
- ✦ Sont considérés comme *Open Ground* :
 - ✓ Les routes
 - ✓ Les *Runways* : avec TEM additionnel et interdiction de la plupart des fortifications
 - ✓ Les *Shellholes* : **UNIQUEMENT** - en DFF et pour la R+Ph **ET SI**
 - l'unité qui y pénètre ne paie que le COT pour *Open Ground*
 - ✓ Les collines : **PAS** d'application du FFMO puisque TEM +1 pour avantage de hauteur s'applique pour les tirs venant de niveaux inférieurs
 - ✓ Les ponts : **UNIQUEMENT** si la LOS est tracée à travers le côté d'hex route du pont
 - ✓ Murs et haies : **SI** la LOS **NE** traverse **PAS** le côté d'hex concerné et qu'aucun autre type de terrain n'est présent dans l'hex
 - ✓ Terrains artificiels : Leur présence sur la LOS tracée entre deux hex annule le FFMO dans l'hex *Open Ground* même en cas d'utilisation du mouvement sur route
Exemple : Les épaves AFV.

Shellholes



- ✦ TEM : +1 **UNIQUEMENT** applicable à l'infanterie **SAUF SI** *Manhandling* un bateau ou un canon. TEM **PAS** cumulatif avec d'autres.
- ✦ Coût de mouvement :
 - ✓ Infanterie : 1 ou 2 MF (selon que l'unité utilise les *Shellholes* ou pas ⇒ FFMO ou pas)
 - ✓ Cavalerie/Traction hippomobile: 2 MF
 - ✓ AFV/Half-track : COT
 - ✓ Motos/Voitures blindées : 2MP + COT
 - ✓ Camions : 4MP + COT
- ✦ Création pendant le jeu :
 - ✓ Qui ? : Par tir d'artillerie ou bombe/roquette d'avion de 150mm ou plus
 - ✓ Où ? : Open Ground, Orchard, Brush, Grainfield.
 - ✓ Quand ? : KIA original pendant PFPh ou DFPh
 - ✓ Conséquence : enlèvement des jetons *Entrenchment* - mais pas nécessairement leur contenu
 - même si des *Shellholes* existaient déjà dans l'hex.
- ✦ Dépression :
 - ✓ Les *Shellholes* sont créés **DANS** la dépression. **JAMAIS** en statut *Crest*
 - ✓ Coût de mouvement dans un *Gully* avec *Shellholes* : les coûts sont cumulés (2MF pour *Gully*)
- ✦ Effets de la différence d'élévation :
 - ✓ Qui ? : unité non-aérienne
 - ✓ Où ? : à une élévation supérieure à celle du mur/haie > distance en hex entre le tireur et la cible
 - ✓ Conséquence : réduction de 1 du TEM mur/haie pour chaque niveau d'élévation **COMPLET** excédant la distance.
TEM minimum : 0.
 - ✓ Application du FFMO et de l'interdiction si l'hex est un *Open Ground*.

Les routes



- ✦ Deux types : pavées ou de terre. Si les deux sont présents dans le même hex, on considère le côté d'hex emprunté.
- ✦ TEM : FFMO (si applicable). Si un autre terrain existe dans l'hex, le TEM de ce terrain s'applique.
- ✦ Coût de mouvement :
 - ✓ Infanterie/Cavalerie/Traction hippomobile : 1 MF
 - ✓ AFV/Half-track/Voitures blindées/Camions : $\frac{1}{2}$ MP (1MP si BU)
 - ✓ Motos: $\frac{1}{2}$ MP
- ✦ Bonus de route
 - ✓ Qui ? : Infanterie, cavalerie, traction hippomobile
 - ✓ Quand ? : NE traverser QUE des côtés d'hex route pendant TOUTE la MPh
 - ✓ Quoi ? : 1MF supplémentaire
 - ✓ Condition :
 - NE PAS
 - traverser
 - mines
 - épaves en feu, *Smoke*
 - barbelés, *Roadblock*
 - boue, *Deep Snow*
 - décombres, débris
 - *Panji*
 - pousser un canon
 - ✓ PAS de bonus SI :
 - dépense de MF extra pendant la MPh pour obtenir la protection de
 - *Shellholes*
 - Bois
 - *Orchard*
- ✦ Mouvement de véhicules :
 - ✓ $\frac{1}{2}$ MP SAUF
 - dans les allées de cimetières
 - BU ou en convoi
 - *Snow*
 - ✓ Passage vers un hex d'élévation supérieure : 2MP si via un côté d'hex route.
 - ✓ Entrer dans hex contenant un Veh/épave : 1MP par Veh/épave. Si cela se fait via un côté d'hex route : 2MP par Veh/épave.
- ✦ Route couverte de débris/décombres :
 - ✓ N'existe PAS (SAUF pour *Street Fighting* OU si *Cleared*)
 - ✓ *Dash*, bonus de route et coût de $\frac{1}{2}$ MP : NA SAUF via *Trail Break*
- ✦ Fortifications sur route pavée : mines enterrées (SAUF dans débris) et *Entrenchment* NA

Route encaissée (Sunken Road)



- ✦ Type de terrain : dépression de niveau -1. *Open Ground* SI une LOS existe vers la localisation.
- ✦ LOS : une unité DANS cette localisation ne peut voir que les autres hex de route SI la LOS NE traverse PAS un contour brun foncé.
- ✦ Coût de mouvement :
 - ✓ Via la route : normal
 - ✓ Entrer par le côté brun foncé :
 - Infanterie/cavalerie : 2MF
 - Tout type de Veh : NA
 - ✓ Sortie par le côté brun foncé :
 - Infanterie/cavalerie : 2 x COT
 - Tout type de Veh : NA
 - ✓ Coût doublé pour :
 - changement de VCA
 - traverser un hex contenant un Veh/épave
- ✦ Fortifications : *Entrenchment* et mines enterrées NA
- ✦ *Sunken Lane* :
 - ✓ Désignée par SSR

- ✓ Application normale des règles *Sunken Road* **ET** *One-Lane Bridge*
- ✓ Retrait d'épave (*Wreck Removal*) **PAS** applicable

Route surélevée (Elevated Road)




- ✚ **TEM :**
 - ✓ FFMO **SAUF SI** *Height Advantage* applicable.
 - ✓ **PAS** d'application du *Height Advantage* en DFF ou Interdiction **SI** l'unité entre dans la localisation via le même côté d'hex que celui traversé par la LOS du tireur.
- ✚ **Type de terrain :** *Open Ground* **SAUF** si le *Height Advantage* peut s'appliquer. Les bords brun clair représentent une ligne de crête Niv 1
- ✚ **Niveau d'obstacle :** 1
- ✚ Les véhicules **NE** peuvent **PAS** tenter d'obtenir le statut HD sur une telle route.
- ✚ **LOS :**
 - ✓ Unité à un niveau inférieur : LOS bloquée dès qu'elle croise la représentation brun clair ou la route elle-même
 - ✓ Unité sur la route élevée : LOS bloquée dès qu'elle croise la représentation brun clair d'un autre hex de route surélevée
- ✚ **Coût de mouvement :**
 - ✓ Via la route : normal
 - ✓ Entrer/sortir par le côté brun clair :
 - Infanterie/cavalerie : 2MF (mouvement vers élévation supérieure). **SI DEUX** niveaux d'élévation on paie alors les coûts pour un changement d'élévation abrupte
 - AFV/half-track : 5MP. Si depuis/vers une dépression : changement abrupt d'élévation
 - Motos : 6MP **AVEC** dr *Wreck Check* ou **SI** poussées
 - Camions/voitures blindées/traction Hippo : **NA**
 - ✓ Coût doublé pour : - changement de VCA
- traverser un hex contenant un Veh/épave
- ✚ **Fortifications :** *Entrenchment* et mines enterrées **NA**.

Les ponts



- ✚ **LOS :**
 - ✓ Bloquée entre unité **SUR** et **SOUS** le pont
 - ✓ Le pont est une *Hindrance* pour la LOS tracée entre deux unités au même niveau d'élévation (ou si une seule des deux se trouve à un niveau inférieur).
 - ✓ Les pontons **NE** constituent **PAS** une *Hindrance*.
- ✚ **TEM :**
 - ✓ Si le long de la route : FFMO si applicable.
 - ✓ Si à travers le pont (pas ponton) : TEM +1 quel que soit le type de construction du pont
 - ✓ Tir indirect : +1
- ✚ **Niveau d'obstacle :** *Hindrance*
- ✚ Tous les ponts imprimés sur la carte sont des ponts à deux voies et sont un terrain inhérent à l'hex.
- ✚ **Ponts sur jeton 5/8" :** peuvent être utilisés par toutes les unités.
- ✚ Les unités sur un pont (**EXC** : pontons) sont supposées se trouver dans une autre localisation que les unités ne se trouvant pas sur le pont.
- ✚ **Ponts sur jetons 1/2" :**
 - ✓ Représentent des ponts que l'on passe à pied
 - ✓ Peuvent être utilisés par : - Infanterie et leur équipement transporté
- Vélos et chevaux **NON** montés
 - ✓ Empilement : 1 *Squad* équivalent par hex.
- ✚ **Destruction :**
 - ✓ **UNIQUEMENT** par attaques HE

- ✓ **Tirs directs et indirects :**
 - ITT pour le DR TH (si applicable)
 - **PAS** d'effets possibles sur le pont si on vise (sur VTT) un Veh qui s'y trouve.
 - Lorsqu'on vise une unité d'infanterie, le même DR IFT est utilisé contre l'infanterie et contre le pont
 - **DRM applicables pour le tir contre le pont :** +3 pour pont en pierre
+2 pour pont en bois
+1 pour un ponton (+2 s'il est sous le niveau de l'eau)
 - Un KIA final détruit le pont dans cet hex cible. Les unités/équipements **SUR** ET **SOUS** le pont sont éliminés.
 - **Conséquences :**
 - ❖ Pont remplacé par un jeton *Rubble* au niveau inférieur **SAUF** si
 - ❖ **Deep ou Flooded Water** : jeton retiré ou placement d'un jeton pont détruit.
 - ❖ **Ponton** : jeton retiré du jeu.
- ✚ On peut quitter un pont en utilisant l'escalade
- ✚ Une unité **SOUS** le pont sera placée sous un jeton pont pour marquer la différence avec une unité sur le pont.
- ✚ **Pontons :**
 - ✓ Toujours au niveau de l'eau
 - ✓ Sont les seuls permettant l'entrée/sortie d'un pont via un côté d'hex ne représentant pas une route sans escalier, nager, passage à gué ou en bateau.
 - ✓ L'infanterie peut y entrer ou coût de l' *Open Ground*.
 - ✓ **PAS** possible de passer **SOUS** un ponton
 - ✓ **Jetons 5/8"** : représentent un ponton *One Lane* **SANS** limites de poids.
 - ✓ Par SSR, peuvent être placés **SOUS** le niveau de l'eau ce qui implique
 - TEM +2 pour le DR de destruction
 - Coût de mouvement par route doublé
 - **PAS** de bonus de route
- ✚ **Effondrement :**
 - ✓ **Qui ?** : ponts en bois
 - ✓ **Quand ?** : utilisation par des véhicules de poids supérieur à la classe de pont
 - ✓ **Procédure :**
 - **Chaque fois que le poids des véhicules/épaves (sur toute la longueur du pont) dépasse 10 tonnes** : effectuer un DR d'effondrement de pont.
 - **DRM applicable** : +1 par tranche de 5 tonnes (ou fraction de ces tranches) en excès de la limite Max autorisée.
 - **DR ≥ 12** : - le pont entier s'effondre
- élimination de toutes les unités **SUR** et **SOUS** le pont
- placement d'un jeton *Rubble*.
 - **DR < 12** : le nouveau poids Max du pont est celui qui vient d'être testé.
 - **PAS** de nouveau test tant que cette nouvelle limite de poids **N'est PAS** dépassée.
- ✚ **Coût de mouvement doublé pour** - entrer dans un hex contenant un véhicule/épave
- changer de VCA
- ✚ **One Lane** 
 - ✓ Dès qu'un Veh utilise un pont dans le sens inverse de celui jusque là utilisée par les autres véhicules, **AUCUN** autre mouvement n'est autorisé sur ce pont pendant ce tour de joueur.
 - ✓ La présence d'un véhicule/épave bloque un pont *One Lane* **SAUF** pour l'infanterie, les véhicules avec DRM de taille +2, les motos et la cavalerie.
 - ✓ Les règles normales d'enlèvement d'épave sont d'application.
 - ✓ Un canon décroché sur un pont doit effectuer un *Bog Check*.
 - ✓ Sur un *One Lane*, le VCA d'un véhicule doit toujours contenir une route adjacente.
- ✚ Un pont ne brûle jamais **SAUF** s'il a été désigné comme un pont en bois. Dans ce cas, l'incendie se déclare comme pour un immeuble en bois.
- ✚ **Fortifications :** *Entrenchment* et mines enterrées **NA**

Les Runways – Wide City Boulevards



- ✚ **Applicable: SOIT** - aux hex tels que M6
- aux routes désignées par SSR comme de larges boulevards
- ✚ **PAS** obstacle ou *Hindrance* à la LOS

- ✦ DRM cumulatifs applicables :
 - FFMO
 - FFNAM
 - 1 sur IFT pour toute unité non blindée (cumulable avec TEM de côté d'hex)
- ✦ Mouvement : identique à celui des routes pavées
- ✦ *Street Fighting et Dash* : NA
- ✦ Fortifications autorisées : barbelés, *Roadblocks*, mines non enterrées.

Les égouts (Sewer)



- ✦ Disponibles **UNIQUEMENT** sur SSR. Ils constituent une localisation souterraine.
- ✦ Entrée et sortie : **UNIQUEMENT** via une entrée d'égout (*Manhole*) c'est-à-dire :
 - ✓ Tout hex marqué d'un cercle noir (1AA5)
 - ✓ Tout hex contenant une intersection de minimum **TROIS** routes pavées (1Y9)
- ✦ LOS :
 - ✓ L'unité dans un égout se trouve un niveau **SOUS** l'hex contenant le *Manhole*.
 - ✓ Cette n'est vue **QUE** par une unité
 - dans une localisation égout **OU**
 - dans un hex adjacent **OU**
 - par une unité directement au-dessus d'elle dans une localisation *Manhole* et qui l'a découvert par un dr *Sewer Emergence* plus tôt au cours de ce tour de joueur.
- ✦ **PAS**
 - d' *Overstack* dans un égout.
 - de setup dans un égout
- ✦ **Attaques :**
 - ✓ Une unité dans un égout **NE** peut être attaquée **QUE** par une unité adjacente.
 - ✓ **Modificateurs cumulatifs :**
 - PBF
 - DRM -2 pour *Hazardous Movement*.
 - quelle que soit la phase de tir.
 - ✓ **PAS de tir possible dans un égout pour :**
 - canon d'AFV
 - canon
 - IFE
 - OBA
 - ✓ Des unités dans l'égout peuvent attaquer en AFPh des unités dans la localisation *Manhole* **UNIQUEMENT SI** elles ont été découvertes par un dr *Sewer Emergence* ≥ 7.
- ✦ **Mouvement par les égouts :**
 - ✓ **Conditions :**
 - infanterie *Good Order* ou pile *Dummies*
 - entrée à partir d'une localisation *Manhole*
 - **UNIQUEMENT** au début de leur MPH
 - en dépensant **TOUS** les MF
 - infanterie désignée par SSR **OU** accompagnée d'un leader qui réussit un 4TC
 - **NE PAS**
 - transporter de PP en excès de la capacité de l'unité
 - pousser un canon
 - ✓ **Début :** dans ou sous une localisation *Manhole*
 - ✓ **Fin :** dans une localisation égout à **Max TROIS** hex.
 - ✓ **PAS** autorisé pour passer sous un obstacle aquatique.
 - ✓ **Procédure :**
 - Le mouvement s'effectue en pile complète si plusieurs unités commencent leur mouvement dans la même localisation.
 - Déclarer le mouvement par les égouts et placer un jeton "*Sewer*" sur la (les) unité(s) concernée(s).
 - L'unité devient ainsi *Concealed*.
 - Effectuer un dr (Δ) pour déterminer **QUI** déplace la pile
 - **dr = 6-7 :**
 - ❖ Retourner le jeton *Sewer* du côté *Lost*.
 - ❖ Le DEFENSEUR déplace la pile vers une localisation possible (trois hex Max).
 - Le dr est répété à chaque MPH au début de laquelle l'unité reste dans l'égout. DRM +1 au dr si l'unité est *Lost*.
 - Un dr ≤ 5 pour une unité *Lost* lui fait perdre son statut *Lost*. On retourne le jeton du côté *Sewer* et l'ATTAQUANT déplace alors l'unité.

- Les unités dans un égout **NE** peuvent **PAS** rester immobiles. Elles ne se déplacent que pendant la MPh.
- Une unité qui **N'est PAS** capable de se déplacer vers une nouvelle localisation *Manhole* (inclus une occupée précédemment) est **ELIMINEE**
- A la fin de la MPh, effectuer si dr *Sewer Emergence* si l'unité veut quitter l'égout pendant sa APh
- **APH : UNIQUEMENT** pour sortir de l'égout et passer dans la localisation *Manhole* (même si occupée par l'ennemi). **EXC** : immeubles fortifiés.
Si la localisation était encerclée, l'unité devient alors PIN et est placée sous un jeton CX.
- ✓ **Sewer Emergence :**
 - **Qui ?** : unité/pile qui vent quitter l'égout
 - **Quand ?** : à l'issue de la MPh
 - **Quoi ?** : dr

dr	Action requise
≤ 4	Peut émerger <i>Concealed</i> au choix du joueur pendant l'APH; PAS sujet au tir défensif dans l'intérim.
5 - 6	Ne peut émerger pendant ce tour de jeu; PAS sujet au tir défensif dans l'intérim.
≥ 7	Découverte. Ne peut émerger pendant ce tour de jeu. Uniquement sujet au tir défensif des unités ennemies dans la localisation <i>Manhole</i> mais sans le bénéfice du <i>Concealment</i> . Le <i>Concealment</i> N'est PAS perdu.
- **DRM applicables :**
 - 1 La localisation *Manhole* est occupée par une unité amie
 - 1 Le *Manhole* est dans une localisation immeuble non occupée par des unités ennemies **OU** dans une localisation non-immeuble **PAS** dans la LOS de l'ennemi **OU** dans une localisation non-immeuble **PAS** dans la LOS de l'ennemi si une telle LOS subi une *Hindrance* de Min +2
 - +1 Les unités sont sous statut *Lost*
 - +1 Par MMC ennemi dans la localisation *Manhole* *
 - +1 Unités ennemies non-*Dummies* dans une localisation **ADJACENTE** *

* Les unités *Concealed* doivent être révélées momentanément (et les unités HIP placées sur la carte) pour que le DRM s'applique mais le DEFENSEUR peut le faire à son propre choix.
- ✚ **APh/CCPh**
 - ✓ Unités dans un égout **NE** peuvent **PAS** entrer dans une localisation égout occupée par l'ennemi. De telles unités ne peuvent finir leur MPh **ADJACENTES** que si elles occupent des localisations *Manhole* dans des hex adjacents.
 - ✓ Si une telle situation se produit :
 - Les tirs entre unités **ADJACENTES** dans l'égout au cours de la DFPh ou de l'AFPh peuvent se produire.
 - En **CCPh**, l'**ATTAQUANT** peut :
 - ❖ Quitter l'égout en avançant verticalement vers la localisation *Manhole* au-dessus de lui si autorisé par le dr *Sewer Emergence* **OU**
 - ❖ Entrer en CC avec l'unité adjacente dans les égouts.
 - ✓ Les unités dans les égouts étant toujours *Concealed*, les unités **NE** sont donc **PAS** bloquées en mêlée et au cours de la MPh suivante, l'**ATTAQUANT** doit bouger vers une nouvelle localisation égout.
- ✚ **Broken et Berserk :**
 - ✓ Une unité qui devient *Broken* ou *Berserk* dans un égout est **AUTOMATIQUEMENT ELIMINEE**.
 - ✓ Les unités dans les égouts **N'ont AUCUNE** influence sur la charge ou la déroute des unités au-dessus d'elles.
- ✚ **Fortifications : NA** dans les égouts
- ✚ **Manhole couvert par Blaze ou Rubble :**
 - ✓ On considère que le *Manhole* **N'existe PLUS**
 - ✓ L'égout existe toujours
 - ✓ **PAS** de dr *Sewer Emergence* dans un tel hex à l'issue de la MPh.
- ✚ **Utilisation de DC dans les égouts :**
 - ✓ On considère l'égout comme un immeuble en pierre
 - ✓ Si l'égout est détruit : - les unités et SW sont **ELIMINEES**.
 - Placement d'un jeton *Rubble* **SOUS** un jeton *Sewer*.
 - Mouvement par les égouts **NA** dans cet hex
 - la localisation *Manhole* existe toujours.

Les tunnels

- ✚ **Existe UNIQUEMENT** - par SSR **OU SI**
 - le joueur décline une localisation d'immeuble fortifié (**EXC** : une localisation fortifiée qui est donnée par les coordonnées hex/immeuble)

- ✦ Les tunnels **NE** peuvent **PAS** être creusés pendant le jeu. Leur position est secrètement enregistrée.
- ✦ **Caractéristiques :**
 - ✓ **DEUX** hex d'entrée à Max trois hex entre l'un de l'autre
 - ✓ les entrées doivent se trouver au niveau du sol dans
 - un immeuble
 - un *Pillbox*
 - *Brush* ou des bois
 - ✓ L'entrée peut donner dans un *Entrenchment* disponible par OB.
 - ✓ le tunnel **NE** peut **PAS** passer sous
 - un hex dont l'élévation diffère de celle de l'entrée.
 - un obstacle aquatique
- ✦ Une unité dans un tunnel **N'a PAS** de LOS vers l'ennemi et ne peut être attaquée.
- ✦ **Mouvement :**
 - ✓ Utilisation **UNIQUEMENT** par infanterie *Good Order/ Dummies*
 - ✓ **Entrée :** au cours de la MPh
 - ✓ **Procédure :**
 - Passage de l'entrée à la sortie en un seul mouvement
 - **Coût :** **TOUS** les MF
 - Placement d'un jeton *Sewer* sur l'unité dans l'hex de sortie
 - ✓ **Sortie :**
 - lors de l'APh
 - En statut *Concealed* même si la localisation est occupée par l'ennemi et est fortifiée. L'unité est cependant **ELIMINEE SI** l'hex de sortie s'effectue dans un *Pillbox* occupé par l'ennemi.
 - ✓ **NA**
 - *Overstacking*
 - dépassement de la capacité de transport
 - pousser un canon
 - ✓ Si la localisation quittée était encerclée, les unités deviennent PIN et CX avant de sortir
- ✦ **Déroute :**
 - ✓ **Autorisée via un tunnel SI**
 - l'entrée **ET** la sortie s'effectuent dans la même phase
 - L'unité commence la déroute **DANS** la localisation du tunnel
 - **A la sortie, l'unité**
 - **NE** s'est **PAS** rapprochée d'une unité connue au début de la déroute
 - **N'est PAS** ADJACENTE à une unité ennemie
 - ✓ **PAS** d'interdiction possible lorsque l'unité est dans le tunnel.
 - ✓ Pendant le mouvement dans le tunnel, l'unité peut devenir adjacente à une unité ennemie
 - ✓ L'unité démoralisée **NE** devient **PAS** *Concealed* à la sortie du tunnel.
- ✦ **Destruction :**
 - ✓ **Qui ? :** toute unité d'infanterie *Good Order*
 - ✓ **Où ? :** dans la localisation d'entrée/sortie **SANS** unité ennemie présente
 - ✓ **Quand ? :** à la fin de la CCPh
 - ✓ **Conditions :**
 - l'entrée/sortie a été utilisée dans la LOS de cette unité
 - l'entrée/sortie a **ENSUITE** été découverte par la procédure de *Recovery* (dr < 6)
- ✦ La présence d'une entrée de tunnel **NE** peut **PAS** être révélée par *Searching*.

Murs et haies



- ✦ **Hauteur d'obstacle :** $\frac{1}{2}$ niveau **SAUF** si le côté d'hex fait partie de l'hex tireur/cible.
- ✦ **TEM :**
 - ✓ **Mur :** +2
 - ✓ **Haie :** +1
 - ✓ **Cumulatif** avec les autres *Hindrances* sur la LOS
 - ✓ Pour être valides, la LOS du tireur doit traverser l'obstacle.
 - ✓ Si la LOS traverse le côté d'hex mur/haie à travers une route, la cible reçoit le TEM uniquement si elle ne se déplace pas (Ex : 6W9-X9).
 - ✓ **PAS**
 - d'application pour :
 - ❖ PRC **SAUF** motocyclistes.

- ❖ DC **SAUF** si la DC est lancée de l'autre côté du mur/haie. Dans ce cas, le TEM s'applique dans l'hex cible mais aussi dans celui du lanceur.
- Cumulatif avec un autre TEM positif dans la localisation.
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ Infanterie/cavalerie : 1MF + COT
 - ✓ Traction hippomobile : **NA**
 - ✓ Motos : **NA** mais peuvent être poussées
 - ✓ Voitures blindées : mur : **NA**
haie : 3MP + COT + *Bog Check*
 - ✓ Chenillés : 1 + COT
 - ✓ Half-track : mur : **NA**
haie : 2MP + COT + *Bog Check*
 - ✓ Camions : **NA**
 - ✓ Si *Bog Check* raté, l'enlèvement se produit dans l'hex que l'on tentait de quitter.
 - ✓ Certains hex mur/haie ont des trous dans le dessin ce qui permet de passer sans payer la pénalité de mur/haie (Ex : 6W9-X9).
- ✚ **FP résiduelle :** réduite du TEM accordé.
- ✚ **Entrenchments :**
 - ✓ Une unité dans un *Entrenchment* au même niveau que le mur/haie ne peut être vue/voir une unité non adjacente située au même niveau ou à un niveau inférieur.
 - ✓ Si l'unité ennemie dispose de Min $\frac{1}{2}$ niveau d'élévation en avantage hauteur, elle est en mesure de voir l'unité retranchée.
- ✚ **Effets de l'élévation :**
 - ✓ Qui ? : unité non-aérienne
 - ✓ Où ? : à une élévation supérieure à celle du mur/haie > distance en hex entre le tireur et la cible
 - ✓ Conséquence :
 - réduction de 1 du TEM mur/haie pour chaque niveau d'élévation **COMPLET** excédant la distance.
TEM minimum : 0.
 - Application du FFMO et de l'interdiction si l'hex est un *Open Ground*.
 - **PAS** de HD possible
 - ✓ TEM mur réduit à 1 :
 - Cible HD : DRM -1 appliqué au dé coloré du DR TH en tir direct.
 - ✓ Les TEM de *Shellholes* et d'*Entrenchment* peuvent être réduits de la même manière.
- ✚ **Tir indirect :**
 - ✓ TEM : réduit de 1 même si la LOS ne traverse pas le côté d'hex couvert.
 - ✓ UN SEUL TEM utilisé même si plusieurs côté d'hex sont couverts par mur/haie.
 - ✓ Haie :
 - TEM : réduit à 0
 - Dénie l'octroi du FFMO/Interdiction lors de l'emploi du mortier même si la LOF de ce dernier traverse le côté d'hex couvert.
 - ✓ HD : **JAMAIS** en cas de tir indirect
 - ✓ Bois :
 - *Air Burst* : d'application même si l'unité est WA
 - TEM bois combiné avec celui du mur si applicable.
- ✚ **Mur/haie sur côté d'hex commun à deux hex d'élévation différente :**
 - ✓ Localisation : dans l'hex d'élévation inférieure **SI** dans l'hex d'élévation supérieure on retrouve le type de terrain contenu dans l'hex d'élévation inférieure (Ex : 3U4/V4)
 - ✓ Dans le cas contraire : voir mur/haie sur versants de colline.
- ✚ **Hull Down :**
 - ✓ Tout cible véhicule touchée par un tir direct et qui se trouve derrière un mur est considérée HD.
 - ✓ **EXC** : un véhicule non blindé ou partiellement blindé qui subi un tir *non Ordnance* vs un côté non blindé **N'est PAS** HD. Ce véhicule (pas son PRC), reçoit alors le TEM du mur.
 - ✓ Une haie **NE** donne **JAMAIS** le statut HD.

Wall Advantage (WA) :



✚ Qui ? : unité

- armée
- non démoralisée
- au niveau du sol
- et qui n'est pas
 - un véhicule qui reçoit un TEM ≥ 1 de l'hex (**EXC** : Avantage de hauteur, *Cactus Patch*, oliveraie)
 - en colonne/convoi
 - dans un immeuble fortifié possédant un canon
 - sur un pont (**EXC** : derrière un *Roadblock*)
 - dans un *Pillbox* ou une caverne
 - **SOUS** un jeton *Entrench*
 - **SUR** un jeton *Wire/Panji*.
 - dans une localisation contenant un ennemi - non caché
 - non prisonnier

✚ Conditions:

- ✓ l'unité ne peut pas être
 - immobile
 - PIN
 - TI
- ✓ Réclamer ou décliner le WA **N'est PAS** :
 - considéré comme une activité pour les limitations de la RPh.
 - Possible la déclaration d'une action ennemie et son exécution (Ex : le tir vs une unité qui réclame le WA)

✚ Quand ? : CINQ possibilités pour qu'une unité réclame le WA

- ✓ Pendant le setup
- ✓ A la fin de toute RPh (étape 1.32B, ATTAQUANT en premier)
- ✓ Pendant sa MPH/APh (comme partie ou avant/après sa dépense de MF/MP)
- ✓ Lorsque l'unité perd son statut HIP
- ✓ Lorsque **TOUTES** les unités ennemies déclinent le WA qu'elles avaient sur un côté d'hex partagé avec cette unité.

✚ WA obligatoire :

- ✓ **Qui ?** : unité qui pourrait recevoir un TEM +1 fourni par l'intérieur de l'hex doit demander le WA le plus rapidement possible. Elle ne peut le décliner.
- ✓ **NE sont PAS considéré comme des éléments donnant un TEM +1** :
 - *Emplacement*
 - Bouclier de canon
 - Avantage de hauteur
 - AFV ami dans l'hex.
- ✓ Placement du jeton *Wall Advan* uniquement si une unité ennemie est adjacente.

✚ Concealment :

- ✓ Une unité *Concealed* peut demander le WA
- ✓ Une unité *Dummy* **NE** peut **PAS** empêcher une unité ennemie adjacente de réclamer le WA d'un mur/haie qu'elles partagent.
- ✓ Pour empêcher le WA ou pour le gagner, il faut prouver temporairement qu'une unité de la pile **N'est PAS** un *Dummy*.
- ✓ Une unité HIP **NE** peut **PAS** réclamer le WA. Elle doit être placée "?" sur la carte. Elle peut effectuer cette action à n'importe quel moment du jeu.

✚ Unité en Bypass : **NE** peut réclamer le WA **QUE** le long du côté d'hex emprunté.

✚ Unités Broken ou non-armées : peuvent demander le WA si d'autres unités dans la même localisation le demandent également.

✚ Les unités qui demandent le WA sont toujours considérées comme occupant le terrain se trouvant dans l'hex.

✚ Une unité dans un hex avec mur/haie dispose toujours du WA. Si elle rejette ou perd le WA sur un des côtés d'hex, elle le perd sur tous les autres également.

✚ Unités ADJACENTES : une seule d'entre elle aura le WA. A priori, l'unité qui est la première arrivée adjacente au mur/haie aura le WA.

✚ L'unité qui reçoit le WA est placée sous un jeton *Wall Advan*.

Le bocage



- ✦ Toutes les règles s'appliquant aux murs sont d'application **SAUF** - ce qui est modifié ci-dessous
 - HEAT **NA**
- ✦ Le bocage est représenté par les murs et haies et **N'existe QUE** sur base d'une SSR.
- ✦ **TEM** : +2 (indirect : +1)
- ✦ **Hauteur** : Obstacle de niveau 1
- ✦ **Mouvement** :
 - ✓ **Infanterie** : 2MF + COT
 - ✓ **Véhicule chenillé** :
 - moitié des MP + COT
 - **Lors de la traversée du bocage** - **PAS** - marche arrière
 - Passagers/Riders
 - Possibilité de
 - *Underbelly Hit*
 - perte de *Schürzen*
 - *Bog* (dans l'hex quitté)
- SAUF SI** le mouvement s'effectue via une route ou une brèche dans le bocage.
- ✓ **Autres** : **NA**
- ✦ **LOS** :
 - ✓ le bocage crée un hex aveugle derrière lui pour les LOS tracées depuis un hex d'élévation supérieure **MEME SI** le tireur aurait normalement une LOS vers cet hex.
 - ✓ Considérer le bocage comme une maison à un seul étage peut être une méthode pour visualiser les hex aveugles ainsi créés.
 - ✓ **PAS** de LOS possible le long d'un côté d'hex bocage (comme cela serait possible le long d'un mur)
 - ✓ LOS peut **UNIQUEMENT** être tracée de/vers - l'hex juste derrière le bocage **OU**
 - deux hex qui partagent le même côté d'hex **OU**
 - une unité qui réclame le WA sur ce côté d'hex
- ✦ **Concealment** :
 - ✓ **Qui ?** : unité qui reçoit (ou qui est en mesure de réclamer) le TEM bocage contre toute unité ennemie (*Good Order*/non démoralisée) qui a une LOS vers elle.
 - ✓ **Quoi ?** : une telle unité est considérée en - *Concealment Terrain*.
 - hors LOS pour détermination du gain/perte *Concealment* suite à une activité en RPh et dépense de MF.
 - ✓ **Unités HIP** : **SI** HIP dans le setup uniquement parce qu'elle est derrière le bocage, l'unité perd son statut dès qu'elle est dans la LOS d'une unité ennemie **SI** cette LOS **NE** traverse **PAS** un côté d'hex bocage. Elle est alors placée sous un jeton "?".
- ✦ **Brèchage par véhicule** :
 - ✓ **Qui ?** :
 - Tank Dozer
 - Bulldozer
 - AFV équipé du système Cullin
 - ✓ **Quoi ?** : création d'une brèche permettant le passage des autres unités **SANS** pénalité de bocage. *Manhandling* possible également.
 - ✓ **Procédure** :
 - Dépense de l'allocation de mouvement complète (**SAUF** MP nécessaire pour démarrer) pour traverser le côté d'hex bocage.
 - Réussir le *Bog Check*
 - Placer un jeton *Breach* avec la flèche dirigée vers le côté d'hex concerné.
 - ✓ Véhicule ne peut pas utiliser la marche arrière mais **N'est PAS** soumis à la possibilité d' *Underbelly Hit*
 - ✓ Le mouvement par la brèche est alors considéré s'effectuant en *Open Ground*.
- ✦ **Canons** :
 - Un canon non-véhicule **NE** peut **PAS** - changer son TCA **ET**
 - tirer à travers le bocage
- PENDANT** la même phase de tir (on considère le DFF et le *Final Fire* comme une seule phase)
- ✦ **Avantages d'élévation** :
 - ✓ **PAS** de réduction du TEM de bocage
 - ✓ Peuvent réduire à 0 le nombre d'hex aveugles créés.

Mur/Haie sur versant de colline



- ✦ Où ? : mur/haie sur un côté d'hex dont les hex communs N'ont PAS la même élévation. Ex : 25B4-B5, 25C5-C6, 12X4-Y4.
- ✦ Toutes les règles normales s'appliquent SAUF ce qui suit.
- ✦ LOS :
 - Un mur/haie est ignoré (même sur une pente continue) SI
 - ✓ l'on veut déterminer si une LOS existe entre deux unités se trouvant à des élévations dont la hauteur diffère ≥ 1 niveau complet.
 - ✓ l'on veut déterminer le nombre d'hex aveugles créés par une ligne de crête.
- ✦ Elévation, TEM et WA :
 - ✓ Position : le mur/haie se trouve TOUJOURS sur l'hex le plus élevé.
 - ✓ TEM : s'applique UNIQUEMENT pour les tirs dirigés vers l'élévation supérieure. L'unité à l'élévation la plus basse NE reçoit JAMAIS le bénéfice du TEM (Incl WA).
 - ✓ WA : peut être réclamé UNIQUEMENT par une unité en statut *Crest* qui se trouve au même niveau d'élévation ou du même côté de la dépression que le mur/haie.

Haie de cactus

- ✦ N'existe QUE par SSR
- ✦ Les règles de haie s'appliquent SAUF ce qui suit
 - ✓ L'infanterie ne peut traverser une telle haie que par
 - *Minimum Move*
 - *Low Crawl*
 - *Advance vs Difficult Terrain*
 - ✓ Cavalerie/Chevaux/Chariots : NA

Les collines



- ✦ Code couleur : plus la couleur est foncée, plus l'élévation est élevée.
- ✦ Ligne de crête : formée dans chaque hex où deux niveaux d'élévation complets se rencontrent.
- ✦ LOS :
 - ✓ Vers un niveau différent
 - Vers un niveau supérieur : une unité au niveau inférieur peut tracer une LOS uniquement vers l'hex de ligne de crête initial de chaque niveau d'élévation supérieur à elle.
 - Vers un niveau inférieur : la LOS à travers une ligne de crête existe tant qu'elle NE retransverse PAS une ligne de crête de la même élévation (ou supérieure)
 - EXC : une unité est toujours en mesure de tracer une LOS vers un hex adjacent de niveau inférieur.
 - La LOS peut également être bloquée par des hex aveugles.
 - ✓ Vers un niveau identique
 - La LOS peut toujours être tracée au même niveau même si elle traverse des lignes de crête de niveau inférieur.
 - ✓ Vision au-delà d'un obstacle :
 - Une unité doit se trouver à une hauteur au moins équivalente à la hauteur d'un obstacle pour avoir une LOS vers un hex de hauteur égale à la sienne.
 - Une unité au niveau 1 voit donc :
 - ❖ AU-DELA d'un bois (Niv 1) au niveau du sol VERS un hex de niveau 1 ou supérieur
 - ❖ Au-delà d'un AFV/ *Wreck* ou d'un obstacle de niveau $\frac{1}{2}$ (mur/haie p.e.) au niveau du sol et de ce fait annule/diminue le TEM que cet obstacle donnerait si la LOS était tracée au niveau du sol selon la règle des effets d'élévation sur mur/haie (voir Par mur/haie)
- ✦ TEM :
 - ✓ Le TEM d'une colline est celui du terrain qu'elle contient.
 - ✓ Avantage de hauteur :
 - Qui ? : unité située à un niveau supérieur à celui du tireur

- **Quoi ?** : TEM +1
- **Condition** : l'unité **NE** reçoit **AUCUN** autre TEM positif
- **Conséquence** : Une unité qui reçoit ce TEM n'est pas sujette à l'interdiction/FFMO
- **EXC** : une unité qui subit un DFF via le côté d'hex ligne de crête qu'elle a emprunté pour monter d'un niveau **NE** reçoit **PAS** le TEM d'avantage de hauteur.



✚ **Mouvement :**

- ✓ **Infanterie/cavalerie/traction hippomobile** : COT x 2
- ✓ **Véhicules** : 4 MP + COT **SAUF SI** via route (= 2MP + COT)
- ✓ **Ski** : gain de **DEUX MF** par ligne de crête traversée en descente pendant la MPH ou la RtPh.
- ✓ **Vélos** : gain de **UN MF** par ligne de crête traversée en descente via route pendant la MPH.

✚ **Option Alpine Hill**

- ✓ **Quoi ?** : représentation par SSR d'un terrain montagneux qui s'élève et s'abaisse continuellement (dans le même hex).
- ✓ **Conséquence** : les hex collines de même élévation bloquent la LOS tracée **A TRAVERS** eux mais pas **VERS** eux.
- ✓ **Ex** : les hex visibles depuis 3K7 seraient alors J7, J6, H2, W5, W6, W7, et DD2

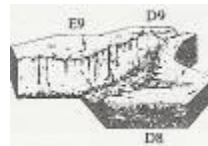
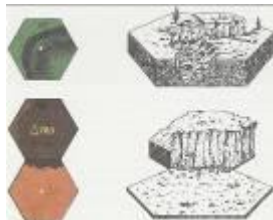
✚ **Changement abrupt d'élévation :**

- ✓ **Quand ?** : lorsqu'une unité entre dans deux ou plus de deux niveaux d'élévation en traversant un seul côté d'hex (qui n'est pas une falaise). Ex : 15R3/R4
- ✓ **Coût de mouvement** : le coût de chaque terrain traversé est cumulatif

✚ **Double crête :**

- ✓ **Quand ?** : lorsque l'unité traverse un côté d'hex de changement abrupt d'élévation **ET** traverse **DEUX** lignes de crête de niveaux différents. Ex : 15Q4/Q5.
- ✓ **NA** pour véhicules (**SAUF** via route)
- ✓ **Charge de cavalerie** : **NA**

Les falaises



✚ **Quoi ?**

- ✓ Obstacle sur un côté d'hex représenté par une grosse ligne brun foncé (Ex : 2W5-V4) **OU**
- ✓ Le long de dépressions (Ex : 24E6-E7)

✚ **LOS :**

- ✓ La falaise ne présente pas d'obstacle à la LOS pour celles qui sont tracées le long du côté d'hex
- ✓ Le dessin de la falaise d'une dépression fait partie de celle-ci pour ce qui concerne la LOS

✚ **Hex aveugles :** l'hex aveugle provoqué par un côté d'hex falaise pour un observateur non adjacent **NE** peut **JAMAIS** être réduit à moins de 1 quel que soit l'avantage de hauteur entre l'observateur et l'hex concerné.

✚ **TEM :** **PAS** de TEM additionnels autres que ceux octroyés pour les lignes de crête.

✚ **Tirs :**

- ✓ **Armement de véhicule, IFE ou canons** : **PAS** de tirs autorisés à travers une falaise un hex de niveau inférieur.
- ✓ **EXC** : LATW **SAUF** PIAT ou mortier avec distance de tir minimale égale à 1 hex.
- ✓ **Autres SW et armement léger** : **PAS** de restrictions
- ✓ **Tir vers un hex de niveau supérieur à travers la falaise** : **OUI UNIQUEMENT** pour
 - Arme AA
 - jeton MG
 - SW
 - AR
 - PIAT

- mortier
- FP de l'infanterie

Les falaises – Escalade



- ✚ Qui ? : **UNIQUEMENT** infanterie *Good Order*. Une unité démoralisée/blessé **NE** peut **PAS** escalader
- ✚ Restrictions : - L'unité qui escalade **NE** peut **PAS** :
 - utiliser de SW
 - récupérer/transférer de SW
 - réparer de SW
 - démonter/remonter une SW
 - Prep Fire (mais bien AFPh)
 - Bouger ou avancer autrement que par escalade
 - devenir PIN
- La capacité de transport de l'unité **NE** peut **PAS** excéder sa capacité PP CX (donc un de moins que normal)
- ✚ Autres cas où l'escalade peut être utilisée : les immeubles et les ponts
- ✚ DR de chute :
 - ✓ Quand ? : A chaque MPH pendant laquelle l'unité monte/descend par escalade
 - ✓ Procédure :
 - **DR ≤ 9** : mouvement autorisé
 - **9 < DR ≤ 11** : **PAS** de mouvement au cours de ce tour de joueur. L'unité est toujours considérée en escalade.
 - **DR = 12** : l'unité et les SW en sa possession sont éliminées.
 - ✓ **DRM** : +1 cumulatif pour
 - pluie
 - neige de toutes sortes
 - vents violents
- ✚ Mouvement :
 - ✓ **Coût** : allocation de mouvement complète
 - ✓ Procédure :
 - Placer l'unité sur un jeton *Climb* possédant le niveau égal au niveau de base de l'hex dans lequel l'unité se trouve.
 - Effectuer le DR de chute
 - Si l'ascension est réussie : placer l'unité sur un jeton *Climb* d'un niveau supérieur à celui occupé précédemment (et inversement pour la descente)
 - Les limites d'empilement s'appliquent pour chaque niveau possible de l'escalade.
 - ✓ **DRM** : +2 pour mouvement hasardeux
 - ✓ Placer la flèche du jeton *Climb* vers un des vertex du côté d'hex falaise escaladé
 - ✓ **Aph** :
 - **PAS** de mouvement autorisé **SAUF** pour quitter le jeton *Climb*.
 - Procédure :
 - ❖ Si lors du mouvement, l'unité atteint le niveau de destination, elle quitte le jeton (qui est éliminé).
 - ❖ **PAS** d'application de la règle d'avance en terrain difficile.
 - ❖ **SI** application de pénalités de mouvement supplémentaires (encerclement, SMOKE,...) : unité devient PIN lorsqu'elle quitte le jeton *Climb*.
 - ✓ **CX** : l'unité est **TOUJOURS** CX pendant son ascension. Elle conserve son statut CX lorsqu'elle quitte le jeton *Climb*.
- ✚ LOS :
 - ✓ A travers le côté de falaise qui est escaladé : **OUI SI** le tireur occupe un hex formé par ce côté d'hex falaise.
 - ✓ Autres : être en mesure de tracer une LOS vers le vertex désigné par le jeton.
 - ✓ Jeton placé de manière ambiguë : l'adversaire choisit le vertex.
- ✚ TEM :
 - ✓ **PAS** de TEM favorable reçu (y compris avantage de hauteur)
 - ✓ Applications des *Hindrances* éventuelles
- ✚ Tirs et résultats éventuels :
 - ✓ Unité qui escalade peut tirer en AFPh **MAIS PAS** au-delà de portée normale. La LOS est également tracée depuis le vertex indiqué par le jeton *Climb*.
 - ✓ L'unité devient démoralisée/ *Berserk*/blessée pendant l'escalade : élimination automatique
 - ✓ **MC passés** : **UNIQUEMENT** ceux requis par un résultat sur l'IFT (**PAS** LLTC/LLMC p.e.)

- ✓ **Tirs indirects :**
 - Les unités à un niveau supérieur à celui du niveau de base de l'hex falaise sont **IMMUNISEES** au tir indirect **SAUF SI** l'attaque traverse le côté d'hex d'élévation inférieure opposé à la falaise lorsqu'elle est placée dans l'hex concerné.
 - **OBA** : on considère alors que les tirs proviennent du côté ami de la carte et proviennent **SOIT** de la colonne d'hex Q **OU** A5/6 **OU** GG5/6 si applicable.
- ✚ Un équipement non possédé sur un jeton *Climb* est éliminé.
- ✚ **Commandos :**
 - ✓ **Qui ? :**
 - Gurkhas
 - unités désignées comme Commandos par SSR ou DYO
 - ✓ **DR chute :**
 - **DR < 12** : OK
 - **DR = 12** : **PAS** de mouvement ce tour de joueur
 - **DR ≥ 13** : unité éliminée

Les broussailles – Vignobles




- ✚ **Quoi ? :**
 - ✓ **PAS** Terrain inhérent.
 - ✓ *Hindrance* niveau $\frac{1}{2}$.
- ✚ **Comment ? :** DRM +1 par hex traversé. Le *Brush* **N'** affecte **PAS** la LOS depuis/dans l'hex.
- ✚ **Interdiction/FFMO : NON**
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ Infanterie, Cavalerie, Traction Hippo : 2MF
 - ✓ Motos, voitures blindées : 4MP
 - ✓ Véhicule chenille, half-track : 2MP
 - ✓ Camions : 6MP
- ✚ **Concealment Terrain : OUI**
- ✚ **Incendie :**
 - ✓ **Embrasement** : K# ≥ 9
 - ✓ **Extension** : DR ≥ 6
- ✚ **SI Deep Snow :** *Brush* devient *Open Ground*.
- ✚ **Vignobles :**
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ **Idem Brush SAUF :**
 - Terrain inhérent
 - Hex requérant un *Bog Check*.

Les bois



- ✚ **Hauteur d'obstacle : 1 (EXC : forêt et pinèdes)**
 - ✓ **Bois dans une dépression** : représente **TOUJOURS** un obstacle de niveau 1 étant donné que les arbres couvrent toute la dépression, y compris les bords de celle-ci.
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ **Infanterie :**
 - 2 MF **OU** taux de route/traces de chenilles
 - $1\frac{1}{2}$ MF via un *Trail Break*
 - ✓ **Cavalerie :**
 - 4MF (**PAS** de charge possible) **OU** taux de route
 - 3 MF via un *Trail Break*
 - ✓ **Traction Hippo : TOUS** MF (requiert *Bog Check*) **OU** taux de route

- ✓ **Motos : NA (SAUF** si poussées)
- ✓ **Voitures blindées : TOUS** MP (requiert *Bog Check*) ou taux de route
- ✓ **Véhicule chenillé :**
 - **TOUS** MP (requiert *Bog Check* **SI PAS** *Trail Break*, route ou VBM) **OU**
 - Taux de route ou de traces de chenilles **OU**
 - moitié de l'allocation de mouvement avec *Bog Check* (et DRM +3 à celui-ci)
 - Pénalités pour changement de VCA ou dépassement d'épave sont **DOUBLES**
- ✓ **Half-track, camions : TOUS** MP (requiert *Bog Check*) ou taux de route
- ✚ **Riders sur AFV : PAS** autorisés dans les bois même sur un *Trail Break* (**EXC** : route forestière ou **DANS** un *Stream*)
- ✚ **Concealment Terrain : OUI**
- ✚ **DRM applicables :**
 - ✓ **TEM** : +1 dans tous les cas **SAUF** ceux repris ci-dessous
 - ✓ **Air Burst :**
 - DRM -1 pour tout tir indirect dirigés contre des cibles - non blindées
 - CE
 - OT (même si BU)
 - Ce DRM *Air Burst* s'applique **AU LIEU** du TEM normal des bois.
 - D'autres TEM positifs peuvent cependant être appliqués tels que
 - *Foxholes*
 - *Entrench*
 - CE
 - ✓ **DRM +1 Rally : OUI**
 - ✓ **Utilisation d'un *Trail Break* par l'infanterie/cavalerie :** l'unité subit alors un DRM DFF -1 dû à ses capacité de mouvement réduite. Ce DRM est cumulatif avec l'éventuel DRM FFMO/FFNAM applicable.
 - ✓ **Unité sur route forestière : PAS** d'application du DRM de bois pendant le DFF (unité éligible pour FFMO/Interdiction) **SI**
 - La LOS du tireur **NE** traverser **PAS** le dessin de bois **ET QUE**
 - L'unité pénètre dans l'hex en utilisant le taux de mouvement par route.
 - **EXC** : Un véhicule dans un hex de route forestière est **TOUJOURS** considéré sur la route **SAUF** s'il se trouve sur un jeton *Trail Break*.
- ✚ ***Bog Check* requis pour :**
 - entrer dans l'hex
 - sortir d'un hex route forestière via la partie boisée de cet hex (après y être entré via la route)
 - changement de VCA dans l'hex (**SAUF SI** setup dans l'hex de bois)
- ✚ **OVR sur route forestière :**
 - ✓ DRM +1 pour bois applicable **SAUF SI** OVR vs véhicule sur la route
 - ✓ Applicable même si le véhicule qui effectue l'OVR **N'a PAS** utilisé la route pour entrer dans l'hex.
- ✚ **Trail Break :**



 - ✓ **Qui ? :** véhicules entièrement chenillés **UNIQUEMENT**
 - ✓ **Quoi ? :** Placement d'un jeton *Trail Break* pour indiquer la trace laissée par l'engin.
 - ✓ **Procédure :**
 - Effectuer la procédure d'entrée dans l'hex bois
 - Placer un jeton *Trail Break* partiel indiquant le côté d'hex utilisé pour entrer dans cet hex.
 - **Lorsque le véhicule quitte l'hex :** placer un jeton *Trail Break* complet indiquant alors le côté d'entrée **ET** le côté de sortie
 - **Tout autre véhicule entièrement chenillé qui utilise ensuite ce *Trail Break* le fait :**
 - ❖ en utilisant la moitié de son allocation de mouvement
 - ❖ **SANS** risque d'enlèvement
 - ✓ **Effet sur les TEM de l'hex : AUCUN SAUF** pour infanterie (voir Par TEM)
 - ✓ Véhicule chenillé entre via le *Trail Break* mais le quitte via un autre côté d'hex : effectuer un *Bog Check*
 - ✓ Création et utilisation par d'autres véhicules qu'entièrement chenillés : **NA**
 - ✓ **Setup dans les bois :**
 - **PAS** de création de *Trail Break* **SAUF SI** setup dans la partie boisée d'un hex de route forestière
 - **PAS** de *Bog Check* pour
 - quitter l'hex
 - changer de VCA dans l'hex
 - ✓ **Restriction de mouvement :** un *Trail Break* **NE** peut être utilisé **QUE** dans un seul sens de mouvement à la fois.
- ✚ **Epave ou véhicule immobilisé sur un *Trail Break* :**
 - ✓ TB enlevé.
 - ✓ Un autre véhicule peut tenter le placement d'un autre *Trail Break* dans l'hex.
- ✚ **Placement de plusieurs *Trail Break* dans un même hex :**

- ✓ Possible
- ✓ Un véhicule **NE** peut **PAS** utiliser un TB pour entrer et un autre TB pour sortir de l'hex.
- ✓ Si un véhicule entièrement chenillé entre dans un hex contenant plusieurs TB et s'y arrête (**PAS** immobilisé), il sera placé **SOUS** le jeton TB qu'il a utilisé pour entrer de manière à retenir quel côté d'hex devra être utilisé pour la sortie.

✚ Incendie :

- ✓ DR d'**embrasement** : ≥ 9
- ✓ DR d'**extension** : ≥ 7

Les bois - Sentiers



- ✚ Qui ? : bois ou broussaille traversé par une fine ligne brune
- ✚ Quoi ? :
 - ✓ Infanterie : entrée via le sentier au coût de 1MF
 - ✓ Cavalerie : entrée via le sentier au coût de 2MF
- ✚ **PAS** d'autres effets

Les bois – forêts



- ✚ Quand ? :
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
 - ✓ Ne peut porter que sur des masses de bois adjacentes de six hex désignées comme tel (5F3, 5J3 et 1909)
- ✚ Hauteur d'obstacle : niveau 2
- ✚ TEM : +2
- ✚ Air Burst : inchangé
- ✚ Mouvement de véhicules : **INTERDIT SAUF** via une route
- ✚ **PAS** d'autres changements par rapport aux règles de bois

Les bois – Pinèdes


- ✚ Quand ? : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✚ Hauteur d'obstacle : niveau 2
- ✚ Mouvement :
 - ✓ Infanterie : $1 \frac{1}{2}$ MF
 - ✓ Cavalerie : 3 MF
- ✚ **PAS** d'autres changements par rapport aux règles de bois

Les vergers



- ✚ Quoi ? :
 - ✓ Terrain inhérent y compris les côtés d'hex.
 - ✓ Obstacle de niveau 1
- ✚ Quand ? : de avril à octobre
- ✚ LOS en saison :
 - ✓ Obstacle à la LOS de même niveau : **NON**
 - ✓ Hindrance à la LOS de même niveau : **OUI** \Rightarrow DRM +1 pour **CHAQUE** hex de verger traversé par la LOS
 - ✓ Obstacle à la LOS depuis/vers un niveau supérieur : **OUI** \Rightarrow création d'un hex aveugle est possible
- ✚ LOS hors saison :
 - ✓ Hindrance : **DEUX** cas possibles
 - Vers/depuis une localisation plus haute de 1 niveau que le niveau de base de l'hex verger hors saison :

- DRM +1 (pas la hauteur de l'obstacle)
- **Vers/depuis une localisation > 1 niveau** plus haute que le niveau de base du verger hors saison :
 - ❖ DRM +1 (et **UN SEUL** DRM appliqué)
 - ❖ **UNIQUEMENT SI** la LOS traverse un hex verger **ADJACENT** au tireur/cible au niveau du sol.
- ✚ **PAS** : - FFMO
 - Interdiction
- QUELLE QUE SOIT LA SAISON**
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ Infanterie, cavalerie, traction Hippo : 1MF
 - ✓ Motos, voitures blindées : 3MP (si pas via route)
 - ✓ Véhicule chenillé, half-track : 1MP (si pas via route)
 - ✓ Camion : 4MP (si pas via route)
- ✚ **Concealment Terrain** : **OUI**
- ✚ **Incendie** :
 - ✓ Embrasement : K# ≥ 11
 - ✓ Extension : DR ≥ 9
- ✚ **Route avec verger** :



 - ✓ Les règles de verger s'appliquent **SAUF** :
 - **Entrée via le côté d'hex route** : coût identique à celui du mouvement par route
 - **Hindrance** : **OUI SAUF SI** la LOS est tracée **UNIQUEMENT** via la route
 - **SI PAS Hindrance** : FFMO s'applique
- ✚ **Cactus Patch** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ Les règles de vergers s'appliquent **SAUF** :
 - *Cactus Patch* = obstacle de niveau $\frac{1}{2}$
 - **TEM** : +1
 - **Incendie** :
 - ❖ Embrasement : K# = 12
 - ❖ Extension : DR ≥ 10
 - **Mouvement** : coût triplé par rapport aux vergers
 - **JAMAIS** hors saison
 - Les véhicules peuvent obtenir le *Wall Advantage* dans un hex *Cactus Patch*
- ✚ **Oliveraie** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ Les règles de vergers s'appliquent **SAUF** :
 - **TEM** : +1
 - **Mouvement** : coût doublé par rapport aux vergers
 - **JAMAIS** hors saison
 - Les véhicules peuvent obtenir le *Wall Advantage* dans un hex *Cactus Patch*

Les champs cultivés



- ✚ **Quoi ?** : représentation de tout espace cultivé par des céréales diverses (blés à maïs)
- ✚ **TEM** : **NON**
- ✚ **Hindrance** : DRM +1 par hex traversé par la LOS entre le tireur et la cible
- ✚ **FFMO/Interdiction** : empêchée pour toute LOS tirée à travers ou dans un tel hex
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ Infanterie, cavalerie, traction Hippo : $1\frac{1}{2}$ MF
 - ✓ Motos, voitures blindées : 4MP
 - ✓ Véhicule chenillé, half-track : 1MP
 - ✓ Camion : 5MP
- ✚ **Concealment Terrain** : **OUI**
- ✚ **Incendie** :
 - ✓ DR d'embrasement : ≥ 10

- ✓ DR d'extension : ≥ 6
- ✚ Périodicité :
 - ✓ Effet plein : de juin à septembre (inclus)
 - ✓ Champs labourés : avril et mai
- ✚ Champs labourés :
 - ✓ Mouvement : idem que les champs en saison
 - ✓ *Open Ground* pour toute autre catégorie de règle.

Les marais et flaques de boue



- ✚ Qui ? : mélange de terrain avec des poches d'eau de profondeur variable couverte de végétation.
- ✚ Quoi ? : **PAS** terrain inhérent
- ✚ Toute arme abandonnée dans un tel hex est éliminée.
- ✚ TEM : **NON**
- ✚ Hindrance : **OUI**
- ✚ Mouvement :
 - ✓ Infanterie : **TOUS** (y compris pendant la déroute - **PAS** de mouvement en APH - **PAS** de *Low Crawl*)
 - ✓ cavalerie : **TOUS** (y compris pendant la déroute - charge : **NA**)
 - ✓ Traction Hippo : **NA**
 - ✓ Motos, voitures blindées Véhicule chenillé, half-track Camion : **NA** (motos peuvent être poussées dans les flaques de boue)
 - ✓ Depuis un hex d'élévation inférieure : considéré comme un *Minimum Move*.
- ✚ Concealment Terrain : **OUI**
- ✚ DRM : +1 par hex traversé pour une LOS tireur/cible tracée au même niveau d'élévation.
- ✚ L'hex **N'**est **PAS** *Open Ground* \Rightarrow **PAS** FFMO **NI** interdiction
- ✚ Utilisation de l'armement et tirs :
 - ✓ HE : attaque réduite de moitié (**EXC** : vs pont ou unité sur un pont)
 - ✓ peuvent être utilisés depuis un hex marais :
 - FP inhérente de l'infanterie
 - SW inhérente
 - LATW
 - LMG
 - DC et FT
- avec résolution en *Area Fire*
- EXC** : unité sur un pont dans l'hex marais.
- ✓ Canons : **NE** peuvent être **NI** tractés **NI** poussés dans ces hex
- ✚ Véhicules amphibies :
 - ✓ Mouvement dans hex marais autorisé
 - ✓ Coût : **DOUBLE** par rapport au coût de mouvement amphibie normal.
 - ✓ Bateaux : **PAS** autorisés dans les hex marais **SAUF SI** l'hex a été inondé. L'hex devient alors un hex de rivière.
- ✚ Bog :
 - ✓ Tout hex de niveau 0 ou -1 adjacent à un hex marais/flaque est un hex où l'enlèvement est possible. On effectue un *Bog Check* pour tout véhicule entrant un tel hex (**SAUF SI** mouvement par la route)
- ✚ Fortifications : **NA SAUF** sur pont
- ✚ Profondeur de rivière :
 - ✓ Ruisseau/ri vi ère inondé : les hex marais adjacents à ou connectés à la rivière sont considérés comme rivière. Dans ce cas, la règle du *Bog Check* pour leur hex adjacents s'applique également.
 - ✓ Ruisseau/ri vi ère à sec/guéable : marais deviennent des flaques de boue
- ✚ Flaques de boue :
 - ✓ Règles de marais : s'appliquent **SAUF** :
 - Mouvement :
 - ❖ Infanterie, Cavalerie : 2MF
 - ❖ APH et *Low Crawl* : autorisés
 - ❖ Entrée depuis un hex inférieur : **PAS** *Minimum Move*
 - ❖ Véhicules amphibies : **OUI MAIS PAS** en mouvement amphibie et avec COT *Open Ground* doublé.
- ✚ Conditions météo :
 - ✓ Neige, neige profonde et température sous zéro :
 - marais deviennent *Open Ground*.
 - **PAS** de *Bog Check* dans les hex adjacents

Les rochers escarpés (Crag)



- ✦ Qui ? : hex contenant quatre dessins de rocher
- ✦ Quoi ? : - terrain inhérent y compris les côtés d'hex
- **PAS** *Concealment Terrain*
- ✦ TEM : +1
- ✦ Hindrance : **OUI** pour toute LOS de même niveau tracée entre tireur et cible
- ✦ Mouvement :
 - ✓ Infanterie : 2MP
 - ✓ cavalerie : 4MP (**PAS** de charge)
 - ✓ Autres : **NA**
- ✦ Mortiers dm peuvent : - être transportés dans et à travers de tels hex
- être assemblés dans l'hex pour ensuite tirer depuis l'hex. Pour sortir de l'hex, le mortier devra être à nouveau démonté
- ✦ Fortifications : **UNIQUEMENT** les barbelés.

Les cimetières



- ✦ Qui ? : hex vert foncé avec petits carrés gris-blanchâtres. Il peut également contenir une allée.
- ✦ Quoi ? : - terrain inhérent
- **PAS** *Concealment Terrain*
- ✦ Hindrance : **OUI** par hex traversé entre le tireur et la cible
- ✦ TEM : +1
- ✦ Mouvement :
 - ✓ Infanterie : 1MF
 - ✓ Cavalerie : 4MF (**PAS** de charge)
 - ✓ Traction Hippo : **NA**
 - ✓ Motos : 4MP (**NA** à travers un mur/haie)
1MP via une allée
 - ✓ Voitures blindées : **NA**
Via allée : 1MP ou 2MP **SI** BU
 - ✓ Véhicule chenillé : **MOITIE** de l'allocation MP (+ *Bog Check* avec DRM +3)
Via allée : 1MP
 - ✓ Half-track, camions : **NA**
Via allée : 1MP
- ✦ Allée de cimetière : **NE** donne **PAS** droit au bonus de mouvement par route même si elle est combinée avec une route.
- ✦ Canons : **NE** peuvent entrer dans un cimetière **QU'**en utilisant une allée.
- ✦ Mortiers :
 - ✓ Peuvent être amenés démontés dans le cimetière
 - ✓ Peuvent être remontés dans le cimetière pour ensuite tirer depuis l'hex.
 - ✓ Doivent être à nouveau démontés pour quitter l'hex.

Les ravins (Gullies)



- ✦ Qui ? : ligne noire comprise dans une ligne brun moyen, le tout entouré d'une ligne vert foncé.

- ✚ **Quoi ?** : - niveau -1
- considéré comme un ravin quel que soit l'autre terrain compris dans l'hex (**SAUF** ponts)
- ✚ **LOS** :
 - ✓ de ravin à ravin : **OUI SI** ADJACENT ou ligne droite dans le ravin
 - ✓ vers un hex hors du ravin : vers ADJACENT **UNIQUEMENT** (voir le Par concernant les dépressions)
- ✚ **Mélange de terrain dans l'hex** :
 - ✓ **Hauteur d'obstacle** : est celle de l'autre terrain dans l'hex
 - ✓ **PAS** considéré comme *Open Ground*.
- ✚ **Open Ground** : **OUI** si une LOS existe vers l'intérieur du ravin existe (et donc interdiction et FFMO)
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ **Entrée** :
 - **Infanterie** : 2MF + COT (**SI PAS** *Open Ground*)
 - **Cavalerie** : 2MF + COT (**SI PAS** *Open Ground*)
 - **Traction hippomobile** : **TOUS** MF
 - **Motos et voitures blindées** : 4MP + COT
 - **Véhicules chenillés** : 2MP + COT
 - **Half-tracks** : 3MP + COT
 - **Camions** : 6MP + COT (avec *Bog Check* **SI** la sortie s'effectue via un côté d'hex non-dépression)
 - ✓ **Sortie** : on double le coût MF (ou on augmente de 4MP) pour mouvement vers une élévation supérieure
 - EXC** : changement d'élévation abrupt.
- ✚ **Dépressions** :



- ✓ Le ravin en D8/D9 change d'élévation et est alors appelé une dépression de colline.
- ✓ Il y a donc une ligne de crête sur le côté d'hex D8/D9. La ligne de crête se trouve au même niveau d'élévation qu'une unité **DANS** le ravin d'élévation la plus élevée.
- ✓ **Exemples** :
 - C9, C10, D10, E10 et E9 ont une LOS **DANS** D9
 - C6, D2, E3 et F2 ont également une LOS **DANS** D9 parce que cette LOS entre dans l'hex via le côté d'hex D8/D9 et ne traverse aucun terrain de niveau 0 en D9.
 - **PAS** de LOS depuis B6 car elle traverse le vertex du côté d'hex D8/D9.
 - **TOUS** les hex de l'image ont une LOS vers l'hex de colline dépression D9 **SAUF** ceux qui disposent d'un point rouge en leur centre.
 - E7 a une LOS vers une unité en statut *Crest* **PAS** vers une unité **DANS** E7.
 - Unité en D9 peut être vue depuis - **TOUS** les hex dépression de la rangée D
 - depuis C10, E4, E5, E6, F4, F5
 - le statut *Crest* de E7
 - Unité en E7 **N'a PAS** de LOS vers D9 à cause du côté d'hex falaise en E7
 - Une unité en E8 ou C8 **NE** voit **PAS DANS** D9 parce que la LOS croise le vertex du côté d'hex D8/D9.

Les ruisseaux (Streams)



- ✚ **Qui ?** :
 - ✓ ravis contenant de l'eau. ils deviennent alors des ruisseaux.

- ✓ Certains hex (13G4) **NE** sont **PAS** des ruisseaux car le ravin ne traverse pas **DEUX** côtés d'hex. Dans ces hex, le ruisseau peut être *Bypass*.

✚ Quoi ? : niveau -1

✚ LOS :

- ✓ Unité **DANS** le ruisseau voit : - autres hex dépression ADJACENTS et connectés par un côté d'hex ruisseau
- les hex pour lesquels on peut tracer une LOS qui **NE** quitte **PAS** le ruisseau.



13P5 voit : P3, N4, Q3, N6, M7 et tous les hex adjacents. **PAS** M6 ou Q4

- ✚ Un hex ruisseau, quel que soit l'autre terrain dans l'hex est considéré *Open Ground* **A CONDITION** qu'une LOS existe vers cet hex.

✚ Mouvement :

✓ Entrée

- Infanterie, cavalerie : 2MF (*Dry*), 3MF (*Shallow*), 4MF (*Deep* et devient CX)
- Traction hippomobile : **TOUS** avec *Bog Check* pour sortie via côté d'hex non dépression
- Motos : 4MP & COT (motos interdites) avec *Wreck Check*
- Voitures blindées : 4MP & COT avec *Bog Check* pour sortie via côté d'hex non dépression
- Véhicules chenillés : 2MP & COT avec *Bog Check* pour sortie via côté d'hex non dépression
- Half-track : 3MP & COT avec *Bog Check* pour sortie via côté d'hex non dépression
- Camions : 6MP & COT avec *Bog Check* pour sortie via côté d'hex non dépression

✓ Sortie

- **PAS** de pénalités autres que double MF ou augmentation de 4MP pour mouvement vers une élévation supérieure.

✚ Profondeur du ruisseau :

✓ QUATRE possibilités : - *Dry*

- *Shallow*
- *Deep*
- *Flooded*

✓ **SI** profondeur non définie par SSR : *Shallow*

✓ En DYO :

- Effectuer un dr
- Appliquer le drm EC
- Résultats :

dr	Résultat
≤ 1	Flooded
2 - 3	Deep
4 - 5	Shallow
≥ 6	Flooded

✓ **Dry** :

- Le ruisseau **N'existe PAS**
- L'hex devient un ravin (*Gully*)
- **TOUS** les hex marais de la carte deviennent des flaques de boue.

✓ **Shallow** :

- Modification du coût de mouvement pour l'infanterie/cavalerie

✓ **Deep** :

- Coût de mouvement d'infanterie/cavalerie modifié. L'unité devient CX.
Ceci **SANS** tenir compte du fait que l'unité bouge à travers un côté d'hex ruisseau ou non ou qu'elle était CX auparavant ou non.

✓ **Flooded** :

- **Niveau** : = niveau ruisseau +1
- Le ruisseau est alors considéré comme un étang inondé
- Tous les étangs sur une carte avec ruisseau inondé sont également amenés au niveau supérieur.
- Les véhicules **NE** peuvent **PAS** entrer dans un hex ruisseau *Flooded*.

✚ Fortifications : **INTERDITES SAUF** barbelés et champs de mines (**UNIQUEMENT** possibles si *Dry* ou *Shallow*).

✚ Tirs :

- ✓ Sont utilisables dans un hex ruisseau *Shallow/Flooded* :
 - armes inhérentes infanterie
 - LATW
 - DC/FT
 - LMG

Elles sont résolues en *Area Fire*.

- ✓ Les seules autres armes utilisables **DANS** un tel hex doivent être montées sur un véhicule.

✚ *Frigid / Frozen*

- ✓ **Frozen** :
 - traité alors comme *Dry* quelle que soit la profondeur
 - **EXC** : si *Flooded* le niveau est toujours augmenté de 1.
- ✓ **Frigid** :
 - **Ruisseau non *Dry* ET neige présente** : le ruisseau devient un obstacle aquatique froid.
 - **Infanterie/cavalerie entre dans un tel obstacle (SANS pont)** :
 - ❖ Remplacée par une unité de classe inférieure **OU**
 - ❖ devient *Disrupted* **OU**
 - ❖ subit une *Casualty Reduction* **SI** elle ne peut être remplacée ou être *Disrupted* (héro ou unité non armées)
 - **Bateau** :
 - ❖ On peut utiliser un bateau capable de transporter l'unité en question au coût normal en MF d'entrée dans un tel type de ruisseau.
 - ❖ **PAS** de coût d'embarquement/débarquement **SAUF** pour un hex *Flooded*.

✚ *Gués* :



- ✓ **Qui ?** : hex de ruisseaux aux pentes moins abruptes.
- ✓ **Quoi ?** :
 - niveau -1
 - Même règles que les ruisseaux **SAUF** ce qui suit
- ✓ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR
- ✓ **Mouvement** :
 - La profondeur d'eau est considérée d'**UNE** classification inférieure à celle du ruisseau (*Dry* au lieu de *Shallow* etc)
 - La sortie **NE** nécessite **PAS** de *Bog Check* **MAIS** on paie le coût pour mouvement vers une élévation supérieure.

Les obstacles aquatiques



- ✚ **Qui ?** : Tout hex qui ne représente pas une rivière et qui contient un symbole bleu en son centre
QUATRE types : Canal (23H2), rivière (7E2), étang (7CC9), lac/océan
- ✚ **Quoi ?** : Niveau -1 (ou 1 niveau inférieur par rapport à celui du terrain qui l'entoure) **SAUF SI** en crue
- ✚ **Force et direction du courant** :
 - ✓ **Scénarios normaux** : Définis par SRR
 - ✓ **DYO** :
 - **Direction** :
 - ❖ Placer le jeton direction du courant sur la rivière dans une des directions applicables.
 - ❖ Effectuer un dr
 - ❖ **dr pair** : laisser le jeton tel qu'il est
 - ❖ **dr impair** : changer la direction du jeton
 - **Force** :
 - ❖ Utiliser le même dr que pour la direction du courant
 - ❖ Appliquer le drm EC
 - ❖ **Résultats** :

≤ 1	Fort
2 - 5	Modéré
≥ 6	Lent

✦ Caractéristiques du courant :

- ✓ **N'affecte PAS :**
 - les ponts
 - les hex de rivière bordés de terrain qui ne fait pas partie d'une île (marais inclus)
- ✓ **Affecte :**
 - l'infanterie qui passe à gué (en définissant l'aval)
 - les véhicules amphibies et les bateaux en fonction de la force du courant
- ✓ **Influence sur les véhicules amphibies et les bateaux :**
 - **Fort :** le véhicule/bateau dérive de **UN** hex vers l'aval lors de **CHAQUE** APh **SAUF** pendant le tour de joueur au cours duquel ils sont lancés ou abordent
 - **Modéré :** le véhicule/bateau dérive de **UN** hex vers l'aval lors de **SON** APh **SAUF** pendant le tour de joueur au cours duquel ils sont lancés ou abordent
 - **Lent :** **PAS** d'effet
 - **Si plus d'un hex adjacent vers l'aval :**
 - ❖ **Bateaux à moteur et véhicules non-immobiles :** peuvent choisir l'hex **SI** PRC non démoralisé/ *Shocked/ Stun*.
 - ❖ **Autres :**
 - effectuer un dr
 - **dr = 1-3 :** hex avec les coordonnées inférieures
 - **dr 4-6 :** hex avec les coordonnées supérieures
- ✓ **Marais :** **PAS** de dérive vers/hors d'un hex de marais.

✦ Profondeur de rivière

- ✓ **Trois possibilités :**
 - guéable
 - Profond
 - en crue
- ✓ **SI** la profondeur de rivière **N'est PAS** définie par une **SSR : AUTOMATIQUEMENT** profond
- ✓ **DYO :**
 - Effectuer un dr
 - Appliquer le drm EC
 - **Résultats :**

≤ 1	En crue
2 - 5	Profond
≥ 6	Guéable
- ✓ **Effets de la profondeur sur les marais :**
 - **En crue :** les hex de marais adjacents à la rivière deviennent hex de rivière
 - **Guéable :** les hex de marais deviennent des flaques de boue

✦ Les étangs :

- ✓ **PAS** de dr de profondeur
- ✓ **Quoi ? :** obstacle aquatique de niveau -1
- ✓ Certains hex contiennent un étang sans que ce dernier ne couvre le centre de l'hex (24L9-M9). L'hex **N'est PAS** considéré comme un obstacle aquatique. Il est alors possible de passer par l'hex **SANS** entrer dans l'étang.
- ✓ **Mouvement des véhicules amphibies :** le véhicule dépense
 - 1MP amphibie **ET**
 - le coût de mouvement de l'hex.
- EXC :** les marais
- ✓ **Epave :** apparaissent **UNIQUEMENT SI** une SSR défini l'étang comme guéable

✦ Les lacs et océans :

- ✓ **Où ? :** étendue d'eau qui s'étend sur toute la longueur d'un côté de carte.
- ✓ **Quoi ? :** obstacle aquatique qui couvre alors tout le côté de la carte

✦ LOS : il existe une ligne de crête là où l'obstacle aquatique rencontre le niveau du sol ou une représentation terrain d'un niveau supérieur.

✦ Rivières en crue :

- ✓ **Quoi ? :** l'obstacle aquatique est **UN** niveau supérieur à la normale (donc en général niveau 0). Valable également pour les étangs
- ✓ Même si le niveau de l'eau est ainsi augmenté, il est toujours possible de passer **SOUS** un pont.

✦ TEM et dérouté : si une LOS existe vers l'hex, il est considéré comme *Open Ground*.

✦ Le passage à gué :

- ✓ **Qui ? :** infanterie **ET** cavalerie
- ✓ **Où ? :** **UNIQUEMENT** dans les hex définis comme
 - guéables **ET**
 - non *Frigid*.
- ✓ **Motos et canons :** **INTERDIT** même s'ils sont poussés
- ✓ **Mouvement :**
 - **Entrée :**
 - coûté **TOUTE** l'allocation de mouvement de l'unité
 - considérée comme *Hazardous Movement*.
 - **PAS** autorisée pendant l'APh

- **Sortie :** - double coût de mouvement pour chaque niveau plus élevé rencontré.
 - La pénalité de changement abrupt d'élévation est la seule qui pourrait s'appliquer.
 - **AUTORISEE** pendant l'APh.
- **Courant Fort :** **PAS** de mouvement possible vers l'amont
- **MMG, HMG et mortiers DOIVENT** être dm pour traverser à gué.
- ✓ **Pendant le passage à gué,** l'unité est immunisée contre les résultats PIN.
- ✓ **Tirs depuis un gué :** **OUI** - **UNIQUEMENT** avec FP inhérente **ET**
 - *Area Fire* (réduite à nouveau de moitié pour AFPh)
- ✓ **Déroute :**
 - **PAS de Low Crawl possible** ⇒ Interdiction plus que probable
 - **Déroute OBLIGATOIRE.** Une unité démoralisée **NE** peut **PAS** rester dans un hex d'obstacle aquatique **MEME SI Disrupted.**
- ✚ **Fortifications :** **AUCUNE** fortification autorisée dans un obstacle aquatique
- ✚ **La glace :**
 - ✓ **TOUS** les obstacles (**SAUF** Océan) gèlent lorsque la température passe sous 0°.
 - ✓ **Quoi ? :** hex *Open Ground*.
 - ✓ **Enlèvement de la glace :** - par tir HE **OU**
 - par effondrement
 - ✓ **Tir HE :**
 - Résultat DR IFT original donne un KIA
 - Placement d'un pion *Ice Collapsed* dans l'hex considéré
 - ✓ **Effondrement :**
 - Résultat du passage d'un véhicule ≥ 5t
 - Application de la règle d'effondrement des ponts
 - Dans ce cadre, la limite de poids est celle du véhicule le plus lourd qui a réussi à passer sur la glace.
 - **Conséquences :**
 - ❖ **TOUTES** les unités dans cet hex sont détruites
 - ❖ **AUCUN** véhicule d'un poids supérieur à celui qui vient d'être détruit **NE** peut s'aventurer sur la glace.
 - ✓ **Fortifications :** **UNIQUEMENT**
 - Barbelés
 - Mines non dissimulées

Les vallées



- ✚ **Qui ? :** hex vert foncé par comparaison au vert clair de l' *Open Ground* de niveau 0 (24Q9).
- ✚ **Quoi ? :** niveau -1
- ✚ **LOS :**
 - ✓ On applique les mêmes principes des lignes de crêtes prévus dans le cas des collines
 - ✓ Si aucun autre terrain n'est présent dans l'hex, il est considéré comme *Open Ground* avec toutes ses conséquences pour les TEM et la déroute.
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ **Entrée :** dépend de l'autre terrain présent dans l'hex
 - ✓ Dans le cas des vélos et des skis, la descente procure un avantage.
 - ✓ **Sortie :** on applique le coût de mouvement vers une élévation supérieure

Statut Crest



- ✚ **Qui ? :** unité d'infanterie *Good Order* dans une dépression qui **N**'est **NI**
 - un gué
 - un pont
 - un côté d'hex falaise
- ✚ **Quand ? :** pendant l' APh **OU** la MPh **OU** le setup
- ✚ **Procédure :**
 - ✓ Placement d'un jeton *Crest* **SOUS** le jeton.

- ✓ Pendant la MPh :
 - coût de mouvement de 2MF depuis la dépression
 - coût de mouvement inférieur de 1MF à celui nécessaire pour entrer **DANS** la dépression.
- ✓ Placement du jeton de manière à indiquer quels sont les côtés d'hex sur lesquels l'unité s'appuie. Le jeton est placé de manière à considéré un des deux côtés de la dépression.
- ✓ Une fois placé, un jeton *Crest* ne peut être déplacé **SAUF** pour être enlevé.
- ✚ **Quoi ? :**
 - ✓ L'infanterie en *Crest* est considérée sur un *Entrench* pour tout tir dirigé contre elle et traversant un des trois côtés plains du jeton *Crest*.
 - ✓ Elle se trouve UN niveau au-dessus de celui du ravin
- ✚ **TEM :**
 - ✓ Celui d'un *Entrench* **SAUF** pour
 - tir indirect **OU**
 - OVR **OU**
 - tir direct dot la LOF **NE** traverse **PAS** un des trois côtés plains du jeton **OU**
 - tir direct depuis un hex qui a une LOS **DANS** la dépression
- ✚ **Tirs :**
 - ✓ Armes utilisables depuis le statut *Crest* :
 - FP inhérente de la *Squad*
 - LMG
 - DC/FT
 - LATW
 - SW inhérentes
 - ✓ Si une unité en *Crest* tire vers une cible **NE** se trouvant **PAS** dans l'axe des trois côtés d'hex plains, elle le fait en *Area Fire*.
- ✚ **Effets des tirs :**
 - ✓ Tout tir qui touche la dépression touche les unités **DANS** la dépression et en statut *Crest* avec le **MEME** DR.
 - ✓ Un tir direct non adjacent depuis le même niveau qui est valide contre une unité en statut *Crest* **NE** touche **PAS** les unités **DANS** la dépression.
- ✚ **Mouvement**
 - ✓ **PAS** de mouvement de *Crest* en *Crest* (même en APh)
 - ✓ Une unité peut quitter son statut *Crest* vers un hex adjacent **NON** dépression au coût de sortie d'un *Foxhole*.
 - **Procédure :** l'unité quitte d'abord son statut *Crest* dans l'hex qu'elle occupe comme si elle y entrerait venant d'un hex adjacent non dépression.
- ✚ **Combat rapproché**
 - ✓ **DRM -2 :** pour attaques **CONTRE** les unités *Crest*
 - ✓ **DRM +2 :** pour attaque **PAR** les unités *Crest* **SAUF** si l'attaquant vient d'entrer dans l'hex via un des côtés protégés par le jeton
 - ✓ **Mêlée :** le jeton *Crest* disparaît.
- ✚ **Les SW non possédées** précédemment en *Crest* tombent dans la dépression.
- ✚ **Unités démoralisées :** l'unité démoralisée en statut *Crest* **DOIT** quitter sa position durant la R+Ph suivante.
- ✚ **Fortifications :** Les fortifications se trouvant **DANS** la dépression son supposées se trouver également sur le *Crest*.
- ✚ **Empilement :** Les unités se trouvant **DANS** la dépression et en statut *Crest* s'additionnent pour les limites d'empilement dans l'hex.

Les immeubles – Généralités

- ✚ **DRM :**
 - ✓ +2 (immeuble en bois) ou +3 (immeuble en pierre)
 - ✓ -1 pour les tentatives de ralliement effectuées dans l'immeuble
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ Infanterie: 2MF
 - ✓ cavalerie, traction Hippo : **NA**
 - ✓ Motos: **NA** (peuvent être poussées)
 - ✓ voitures blindées : **NA**
 - ✓ Véhicule chenillé : Moitié des MP **ET** *Bog Check*
 - ✓ Half-track, Camion : **NA**
- ✚ **Concealment terrain :** **OUI**
- ✚ **Fortifications :** **UNIQUEMENT**
 - mines
 - fortification de l'immeuble lui-même
- ✚ **Incendie :**
 - ✓ Immeuble en pierre :

- Embracement : $K\# \geq 8$
- Extension : $DR \geq 9$
- ✓ Immeuble en bois :
 - Embracement : $K\# \geq 7$
 - Extension : $DR \geq 8$

Les immeubles – Single Story House



- ✚ Qui ? :
 - ✓ Immeuble sur un seul hex
 - ✓ Qui ne contient pas de symbole *Staircase*
- ✚ Quoi ? : obstacle à la LOS de niveau 1
- ✚ Les unités se trouvant dans un tel bâtiment sont au même niveau que le terrain sur lequel l'immeuble se trouve.

Les immeubles - empilements de bois (Lumberyard)



- ✚ Qui ? : hex comprenant plusieurs petits rectangles bruns
- ✚ Quoi ? : Idem *Single Story House* en bois **SAUF** :
 - ✓ Déroute
 - ✓ Ralliement (**PAS** de DRM)
 - ✓ Conditions de victoire
 - ✓ Incendie
 - ✓ Mor et canons AA peuvent tirer depuis cet hex
 - ✓ **PAS** d'*Overrun* possible dans l'hex
 - ✓ Les véhicules peuvent entrer dans l'hex en utilisant le *Bypass* (**EXC** : les motos peuvent être poussées)
 - ✓ Les sentiers (*Path*) **N'**existent **PAS** dans un *Lumberyard*

Les immeubles – Two Story Houses



- ✚ Qui ? : Immeuble sur plusieurs hex qui ne contient pas de symbole d'escalier
- ✚ Hauteur d'obstacle : $1 \frac{1}{2}$
- ✚ Capacité: Level 1 **OUI**
- ✚ Escalier : présent dans **CHAQUE** hex.

Les immeubles – Multi-Story Buildings



- ✚ Qui ? : Immeuble sur plusieurs hex qui contient un ou plusieurs symboles d'escalier
- ✚ Hauteur d'obstacle : $2 \frac{1}{2}$
- ✚ Capacité: Level 1 + Level 2 **OUI**
- ✚ Escalier : présent dans **UNIQUEMENT** dans les hex contenant un symbole d'escalier.
- ✚ Mouvement vers l'étage : **UNIQUEMENT** via les escaliers existants

Les immeubles – Rowhouses



- ✦ Qui ? : immeuble à hex multiple **AVEC** une barre noire épaisse sur **CHAQUE** côté d'hex que l'immeuble traversé.
- ✦ Hauteur d'obstacle :
 - ✓ Si pas de symbole escalier : $1\frac{1}{2}$ (Ex : 20X6)
 - ✓ Si symbole d'escalier : $2\frac{1}{2}$ (Ex : 12O4)
- ✦ LOS :
 - ✓ La ligne noire bloque les LOS entre tous les hex/étages de l'immeuble entre eux **SAUF SI** les **DEUX** hex de part et d'autre sont des ruines
 - ✓ **Rooftop** : gardent leurs LOS
- ✦ Escalier : inhérent dans tous les hex
- ✦ Mouvement :
 - ✓ possible pour l'infanterie d'hex *Rowhouse* directement vers un autre hex *Rowhouse* (mouvement/déroute/ avance /retrait de CC)
 - ✓ **UNIQUEMENT** :
 - niveau du sol
 - *Rooftop*
 - ✓ Unités au niveau du sol : spécifier par quel côté de l'immeuble le mouvement se déroule (sorte de *Bypass*)
 - ✓ Coût : 3MF (1 pour le *Bypass*)
 - ✓ Pendant le *Bypass* : unité peut être
 - attaquée par
 - OBA
 - FP résiduelle
 - mines
 - subir l'interdiction et le tir défensif (FFMO/FFNAM) **SI** l'unité peut tracer une LOS vers le vertex de côté d'immeuble utilisé.
 - ✓ Unité démoralisée/PIN/repoussée pendant le *Bypass* : l'unité retourne dans sa localisation de départ.
- ✦ FG : **PAS** possible pour des unités se trouvant dans des hex *Rowhouse* différents **SAUF SI** elles ont en commun une troisième unité **NE** se trouvant **PAS** dans une *Rowhouse* et qui fait partie du FG.
- ✦ Déroute/ *Mopping Up* : chaque hex *Rowhouse* est considéré indépendant des autres
- ✦ Contrôle d'immeuble : les hex de la même ligne de *Rowhouse* **NE** sont **PAS** considérés indépendants.
- ✦ Brèche du mur entre deux *Rowhouses* :
 - ✓ Qui ? :
 - unité
 - non PIN
 - *Good Order*
 - qui possède une DC
 - AFV
 - ✓ Comment ? :
 - Avec DC :
 - ❖ Dépenser 1MF pour placer la DC
 - ❖ Déclarer quel côté d'hex est ainsi attaqué
 - ❖ AFPh : **SI** DC placée avec succès, l'attaque est résolue **UNIQUEMENT** contre ce mur (avec TEM normal)
 - ❖ Si DC détone :
 - brèche dans le mur sur tout résultat IFT qui donne \geq NMC
 - avec même IFT DR : attaque des unités ennemies dans la localisation *Rowhouse* adjacente en *Area Fire* (12 FP non dissimulées et 6 FP dissimulées) avec *Full* TEM.
 - Par véhicule :
 - ❖ AFV **UNIQUEMENT**
 - ❖ doit traverser la ligne noire épaisse **SANS** créer de ruines
 - ✓ Conséquences :
 - Placement d'un jeton *Breach* avec la flèche pointée vers le mur ainsi percé
 - mouvement possible entre les deux hex **SANS** obligation de *Bypass*
 - LOS existe entre ces deux hex *Rowhouse*

Les immeubles – immeubles à niveaux décalés

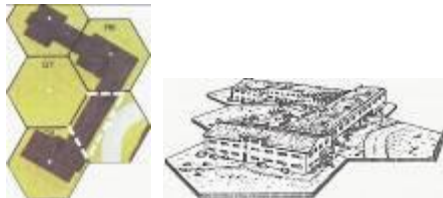


- ✦ **Quoi ?** : immeuble sur deux niveaux d'élévation différents mais dont la partie se trouvant sur l'élévation la plus élevée a une hauteur d'obstacle inférieure à celle de la partie d'immeuble sur l'élévation inférieure (les *Rooftops* sont donc à l'horizontale)
- ✦ **Hauteur d'obstacle** :
 - ✓ 15R8 : $2\frac{1}{2}$
 - ✓ 15Q8 : $1\frac{1}{2}$
- ✦ **Mouvement** : l'étage inférieur de 15Q8 se connecte avec l'étage supérieur de 15R8 et ainsi de suite (voir coupe en tête de Par)
- ✦ Immeubles à niveaux décalés avec représentation d'escalier dans les deux hex :



- ✦ Dans ce cas, les **DEUX** hex ont une hauteur d'obstacle égale à $2\frac{1}{2}$.
- ✦ Une unité se trouvant au niveau supérieur de la partie d'immeuble sur l'hex le plus élevé **N'a PAS** de LOS vers la partie supérieure de l'immeuble se trouvant à l'élévation la moins élevée (**EXC** : *Roofstop*)

Les immeubles – Place de marché



- ✦ Immeuble dont la partie centrale (pointillés blancs) **NE** dispose **PAS** d'obstacle immeuble au niveau 0. Cette partie est donc considérée comme *Open Ground*.
- ✦ L'hex 12R7 dispose cependant d'un escalier inhérent permettant d'atteindre le niveau 1 de l'immeuble. Les unités qui l'empruntent effectuent leur mouvement en *Open Ground*.
- ✦ L'absence d'immeuble au niveau 0 autorise les LOS vers les autres niveaux 0 le long de l'axe. Par contre l'étage bloque les LOS vers les niveaux supérieurs pour une LOS tracée depuis le niveau du sol.
- ✦ Barbelés et Roadblocks sont autorisés au niveau 0 d 12R7
- ✦ Une unité en 12R7 niveau 0 subit l'interdiction en cas de dérouté.

Les immeubles – les usines

- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR
- ✦ **Quoi ?** : grand bâtiment avec espace de travail qui ne comporte donc aucun étage intermédiaire entre le rez-de-chaussée et le toit. Les occupants sont donc tous au niveau du sol (**EXC** : *Roofstop*).
- ✦ **Hauteur d'obstacle** :
 - ✓ Avec représentation d'escalier : $2\frac{1}{2}$
 - ✓ Sans représentation d'escalier : $1\frac{1}{2}$
- ✦ **LOS** :
 - ✓ **PAS** de blocage de LOS au sein de l'usine **SI** la LOS est tracée **UNIQUEMENT** au sein du bâtiment.
 - ✓ Chaque hex de la LOS ainsi tracée est une *Hindrance* à la LOS de niveau $\frac{1}{2}$.
- ✦ **TEM** :
 - ✓ Pour les tirs depuis **ET** vers un hex d'usine : +1 (même si on utilise l'entrée d'usine de la taille d'un véhicule)
 - ✓ Pour tirs indirects :
 - +3 (ou +2 si en bois) pour les localisations non *Roofstop* **SAUF SI** désignée comme usine *Roofless*.
 - **PAS** d'application du TEM +1 extra pour les usines fortifiées.
 - ✓ **Sélection de cible sniper** : on considère que l'unité dispose d'un TEM +3 (ou +2).
 - ✓ **FP résiduelle** :
 - Pour une unité qui **ENTRE** dans l'usine : +3
 - Pour une unité qui **SE DEPLACE** dans l'usine : +1
- ✦ **Mouvement** :
 - ✓ **Infanterie**
 - Au sein de l'usine : 1MF
 - Entrer dans l'usine : 2MF
 - ✓ **Véhicule** :

- **Entrée dans l'usine** : règles normales s'appliquent avec DR de création de ruines
EXC : si l'entrée/sortie d'effectue par un hex contenant une représentation escalier. Cette dernière tient alors lieu de porte permettant le passage d'un véhicule **ET A CONDITION** que cet hex soit contrôlé par l'ami.
- **Mouvement dans l'usine** :
 - ❖ $\frac{1}{4}$ de l'allocation de mouvement pour chaque hex pénétré
 - ❖ **dans chaque hex** : *Bag Check* avec DRM +1
- **Changement de VCA dans l'usine** : effectuer un *Bag Check*.
- **Véhicule immobilisé dans un hex d'entrée d'usine** : **NE** bloque **PAS** l'entrée
- ✚ **Points d'accès au Rooftop** :
 - ✓ **DEUX possibilités** : - escalade
 - escalier
 - ✓ Voir le Par *Rooftop*
- ✚ **Cellar** : Les usines **NE** disposent **PAS** de caves.
- ✚ **Ruines** :
 - ✓ L'hex de ruines d'une usine est toujours partie de l'usine **MAIS NE** bloque **PAS** la LOS passant au-dessus de lui.
 - ✓ Les règles normales de ruines s'appliquent
 - ✓ **Tir/mouvement** : depuis cet hex vers une hex de l'usine est traité comme provenant de l'usine.
 - ✓ Tir sur un hex d'usine et dont la LOS passe par l'hex de ruine reçoit le TEM +1 d'usine **SI** la LOS traverse le dessin d'immeuble lorsqu'elle entre dans la localisation cible d'usine.

Les immeubles – Rooftop



- ✚ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR
- ✚ **Où ?** : **PAS** sur un *Single Story House*.
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ Les *Rooftop* disposent d'un escalier vers le niveau inférieur.
 - ✓ **De Rooftop vers Rooftop** : 2MF
 - ✓ **De niveau inférieur vers Rooftop (et vice-versa)** : 1MF
- ✚ **TEM** :
 - ✓ **PAS** de TEM d'immeuble
 - ✓ **Avantage de hauteur (+1)** : **OUI SI** applicable
 - ✓ **Open Ground** : pour - FFMO
 - dérouté
 - interdiction
 pour une LOS de niveau équivalent ou supérieur
- ✚ **Obstruction** : la présence du *Rooftop* **N'**augmente **PAS** la hauteur de l'obstacle considéré.
- ✚ **Fortifications** : **INTERDITES**
- ✚ **Concealment** :
 - ✓ **Concealment Terrain** : **OUI** mais uniquement au Set Up
 - ✓ **Hidden/Concealed** : maintenu si **PAS** d'unité terrestre ennemie à moins de 16 hex au même niveau (ou >) avec LOS vers l'hex concerné (Idem pour le gain mais l'ennemi doit alors être seulement non démoralisé (et pas *Good Order*)).
 - ✓ **Mapping Up/Searching** : l'unité sur le *Rooftop* est considérée dans l'immeuble pour ces actions
- ✚ **Ralliement** : **PAS** de bonus de ralliement sur un *Rooftop*.
- ✚ **Dérouté** : un *Rooftop* **N'**est **PAS** considéré comme une localisation dans ce cadre.
- ✚ **Canons** :
 - ✓ **AUCUN** canons représenté sur un jeton 5/8" **NE** peut être placé sur un *Rooftop* (**EXC** : les mortiers ≤ 82 mm)
 - ✓ Les mortiers ≤ 82 mm doivent être dm pour pouvoir être montés/descendus/déplacés de/sur le *Rooftop*. Ces mortiers peuvent tirer depuis un *Rooftop*.
 - ✓ **AUCUN** canon ne peut être *Emplaced* sur un *Rooftop*.
- ✚ **Accès aux Rooftop des usines** :
 - ✓ **UNIQUEMENT** via un point d'accès qui **N'**est **PAS** - en ruine
 - *Roofless*
 - ✓ **Point d'accès POSSIBLES** : - escalier imprimé sur la carte **OU**
 - une localisation de l'usine qui contient un côté d'hex route

- ✓ SI une telle localisation N'existe PAS dans l'immeuble désigné comme usine, une SSR DOIT désigner l'hex contenant l'accès au toit (si d'application).
- ✓ Les localisations rez-de-chaussée et toit d'une usine sont ADJACENTES. Les niveaux intermédiaires N'existent PAS.
- ✓ Coût de mouvement d'accès au Rooftop (idem descente) :
 - Usine niveau 1 $\frac{1}{2}$: 2 MF
 - Usine niveau 2 $\frac{1}{2}$: 3 MF
- ✚ Effets des tirs à l'intérieur des usines :
 - ✓ Lors d'un accès au Rooftop, l'unité qui bouge peut être attaquée
 - au niveau du sol
 - au niveau du Rooftop
 - à chaque niveau d'élévation intermédiaire de l'escalier utilisé (quasi-localisations).
 - ✓ Condition : l'unité qui tire DOIT avoir une LOS vers ces quasi-localisations
 - ✓ Ces quasi-localisations NE sont PAS considérées Open Ground.
 - ✓ Les attaques sur ces quasi-localisations NE reçoivent AUCUN
 - TEM (EXC : application du TEM immeuble non fortifié pour les tirs provenant de l'extérieur)
 - Hindrance de l'usine ou des débris.
 - ✓ La cible dépense 1 MF par niveau traversé.
 - ✓ SI PIN/démoralisée pendant son ascension :
 - unité retourne vers le niveau qu'elle vient de quitter
 - SI FP résiduelle dans la localisation niveau où elle retourne : unité subit le feu de la FP
 - ✓ FP résiduelle :
 - les tirs effectués contre les quasi-localisations laissent une FP résiduelle
 - Placer le jeton adéquat sur un jeton du niveau équivalent.
 - ✓ Tir entre deux unités dans un hex d'accès au Rooftop :
 - unité sur le Rooftop : TEM d'avantage de hauteur s'applique
 - unité au niveau du sol : TEM d'usine reçu MAIS PAS le TEM d'usine fortifiée (si applicable)
 - Les DEUX unités utilisent le Point Blank Fire (puisque ADJACENTES).
- ✚ Ruines :
 - ✓ Un Rooftop NE devient JAMAIS une ruine. Il subit le sort des étages se trouvant immédiatement en-dessous de lui.
 - ✓ Tir indirect HE contre localisation Rooftop : effectuer le DR de ruines pour le niveau se trouvant sous ce toit.
- ✚ Conditions de victoire : un Rooftop N'est PAS considéré comme une localisation dans ce cadre.

Les immeubles – Structures à trois niveaux



- ✚ Qui ? : Immeuble désigné par SSR et sur lequel on place un jeton 3rd Level/ dans les hex appropriés.
- ✚ Hauteur d'obstacle : 3 $\frac{1}{2}$
- ✚ Capacité: Level 1 + Level 2 + Level 3 pour les hex désignés
- ✚ Escalier : SOIT - UNIQUEMENT dans les hex désignés par SSR
 - dans TOUS les hex de l'immeuble si aucun hex spécifique n'est désigné.

Les immeubles – Hex d'immeubles adjacents

- ✚ Unité est ADJACENTE à un niveau d'hex immeuble du même bâtiment SI :
 - ✓ Tous les deux sont au même niveau (EXC : Rowhouses) OU
 - ✓ Tous les deux sont connectés par un escalier (imprimé ou inhérent)
- ✚ Si les conditions ci-dessus NE sont PAS remplies, il N'y a PAS de LOS existante.
- ✚ LOS entre deux hex immeubles non adjacents : OUI SI la LOS tracée NE traverse PAS un dessin d'immeuble (Voir LOS entre 1M5 et 1N3)

Les immeubles – Escaliers

- ✚ Les attaques contre des unités à des niveaux différents ADJACENTS peuvent être effectuées si un escalier existe entre ces niveaux.

- ✦ Ces attaques **NE** peuvent être conduites **QUE** contre un niveau **DIRECTEMENT** supérieur ou inférieur à celui occupé par le tireur.

Les immeubles – Mouvement

✦ Infanterie :

- ✓ Entrer dans un hex immeuble : 2MF
- ✓ Changer de niveau via un escalier : 1MF
- ✓ Passer d'une *Rowhouse* à une autre (même immeuble) : 3MF

✦ Véhicules :

- ✓ **JAMAIS** n'entrent dans un hex d'immeuble immeuble **SAUF** via :
 - VBM
 - escalier d'usine
 - risque de création de ruine
 - risque de destruction de cave

EXC : Marketplace

- ✓ Un véhicule ne peut **JAMAIS** occuper un autre niveau que le rez-de-chaussée d'un immeuble.
- ✓ **Coût** : moitié de l'allocation en MP du véhicule
- ✓ **Conditions** :
 - le véhicule **DOIT** être :
 - entièrement chenillé
 - CT
 - BU
 - dépourvus de *Riders*
 - Le véhicule passe un *Bog Check*
 - **Bog Check** :
 - ❖ **DRM applicables** :
 - Au DR +3 Immeuble en bois
 - +4 immeuble en pierre
 - Au dé coloré du DR *Bog Check* :
 - 1 immeuble en bois
 - 1 *Single Story House* (cumulatifs)
 - ❖ Si le dé coloré est ≤ 0 : l'immeuble est en ruines. Pour l'effet sur l'infanterie qui l'occupe voir le Par ruines.
 - ❖ Si le dé coloré original est un 6 :
 - l'AFV passe à travers le plancher et tombe dans la cave. Il est retiré du jeu.
 - Si l'équipage survit, il est immédiatement placé au niveau du sol et sujet au mouvement hasardeux.
 - Les caves n'ont pas d'autre effet dans le jeu.
 - Un AFV qui tombe dans la cave :
 - **NE** créé **PAS** de décombres
 - **N'a PAS** d'effets sur les *Manholes*
 - **N'a PAS** d'effets sur les égouts et le personnel s'y trouvant.

Les immeubles – Tir indirect

✦ Résolution du tir :

- ✓ Résolution du tir avec le même DR pour chaque niveau existant dans le bâtiment **AVEC**
- ✓ Application d'un DRM +1 pour chaque niveau non *Rooftop* au-dessus du niveau attaqué.
- ✓ Si l'hex touché est un hex d'intérieur d'immeuble : seuls le *Rooftop* et le niveau le plus élevé de l'immeuble sont attaqués.

Les immeubles – Niveaux



- ✦ Par défaut, une unité est automatiquement au niveau du sol. Sinon, elle est placée sur le jeton adéquat.
- ✦ **Coût de mouvement** : idem qu'au niveau du sol.
- ✦ **Combat rapproché** :
 - ✓ Si aucun escalier n'existe entre deux niveaux : **PAS** de CC possible entre des unités sur ces niveaux.
 - ✓ **APH** : l'unité peut **UNIQUEMENT** monter/descendre de niveau. **PAS** de mouvement d'un hex vers un autre puis monter/descendre les escaliers dans la même APH.

Les immeubles – Canons

- ✦ **AUCUNE** arme représentée par un jeton 5/8" ne peut occuper un niveau supérieur d'un immeuble
- ✦ **Tir AA et tir mortiers** : **UNIQUEMENT** depuis le *Rooftop*
- ✦ **EXCEPTIONS** :
 - ✓ **Mortiers** :
 - ≤ 82mm peuvent occuper un *Rooftop*.
 - Pour y monter/descendre, il doit être dm
 - Le tir depuis ce *Rooftop* est possible
 - Un canon **NE** peut **JAMAIS** être *Emplaced* sur un *Rooftop*.
 - ✓ **Immeubles fortifiés** :
 - **Rez-de-chaussée** : tout type de canon (taille/type) **MAIS PAS** de possibilité de tir AA ou indirect.
 - **Etages supérieurs** : pièces ART/AT/INF ≤ 76mm peuvent y être placés au setup (immeuble en pierre) **SI** ces derniers sont également fortifiés
 - **PAS** de déplacement possible pendant le jeu
 - **AUCUN** canon **NE** peut être entré dans un tel immeuble pendant le jeu.

Les immeubles – Escalade

- ✦ **Qui ?** : **UNIQUEMENT** par les unités désignées (SSR ou DYO) comme spécialement entraînée comme Commando.
- ✦ **Quoi ?** : utilisation de la procédure d'escalade (voir falaises)
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Placement d'un jeton *Climb* dans l'hex immeuble
 - ✓ Faire pointer la flèche vers un vertex de l'hex non touché par le dessin de l'immeuble
 - ✓ descente ou montée d'un niveau automatiquement à chaque tour de jeu.
 - ✓ **APH** : l'unité a la possibilité de quitter le jeton *Climb* pour occuper le niveau correspondant à celui du jeton.
- ✦ **TOUTES** les règles d'alpinisme s'appliquent **SAUF** DR de chute.
- ✦ **PAS** autorisé dans un immeuble se trouvant dans une localisation de *Blaze*.

Les immeubles – immeubles fortifiés



- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Si la localisation **N'est PAS** imposée : enregistrer secrètement les localisations fortifiées
 - ✓ **PAS** de fortifications possibles **PENDANT** le cours du jeu.
- ✦ **Localisation fortifiée révélée SI** - unité ennemie tente d'y entrer
 - la localisation subit un *Search* qui réussit
 - la localisation subit un tir dont le TEM de fortification modifierait le résultat.
- ✦ **Fortification** :
 - ✓ **TOUS** les niveaux (**SAUF Rooftop**) peuvent être fortifiés
 - ✓ Les fortifications **DOIVENT** être placées du plus bas niveau vers le plus haut.
- ✦ **TEM** :
 - ✓ Le TEM est égal à celui de l'immeuble (+2 ou +3) augmenté de 1 (⇒ +3 ou +4)
 - ✓ Ce TEM est valable pour les tentatives de brèche par DC
 - ✓ **Critical Hit** : le TEM devient alors -4 ou -3.
- ✦ **Mouvement** :
 - ✓ **Entrée d'une unité ennemie INTERDITE SI une unité amie**
 - NON PIN
 - *Good Order*
 - de niveau *Squad* ou équivalent
 - occupe la fortification (**EXC** : brèche)
 - ✓ **Unité d'infanterie qui tente d'entrer dans la localisation fortifiée** :
 - retourne dans l'hex d'où elle vient
 - termine là sa phase de mouvement en cours
 - Le MF dépensé pour entrer dans la fortification est alors considéré dépensé dans l'hex où elle retourne (pour les FP éventuels)
 - Une fois terminés les éventuels tirs défensifs suite à cette tentative, l'unité **N'est PLUS** soumise au DFF.

- Les règles concernant la perte de *Concealment* s'appliquent même si l'unité ennemie n'est pas en mesure d'entrer dans l'hex.
- ✓ **Unité Berserk** : reste adjacente à l'hex jusqu'à ce que l'unité dans la fortification soit PIN, démoralisée ou suffisamment réduite pour permettre l'entrée dans l'hex (si une autre unité ennemie devient adjacente, elle devra alors la charger)
- ✚ **Brèchage** :
 - ✓ **Comment ?** :
 - **SOIT** par application des règles de brèchage (voir Par *Rowhouse*)
 - **SOIT** par application de la LOF d'un tir HE qui traverse un côté d'hex qui au DR IFT final donne un KIA.
 - ✓ **Conséquences** :
 - Placement d'un jeton *Breach* avec la flèche dirigée vers le côté d'hex brèché.
 - L'immeuble fortifié peut être pénétré tout à fait normalement via le côté d'hex brèché.
 - Les TEM de fortifications continuent à s'appliquer
- ✚ **Canons** :
 - ✓ **ART/AT/INF ≤ 76 mm** : peuvent être placés au set up dans les localisations supérieures des immeubles fortifiés
 - ✓ **NE** peuvent **PAS** être déplacés pendant le jeu
 - ✓ Voir les règles artillerie pour la distance minimale de tir lors d'un tir vers un hex d'élévation différente
 - ✓ **Placement au rez-de-chaussée** : **TOUS** types de canons quelle que soit la taille.
 - ✓ **Tir AA** : **PAS** autorisés dans ce cas.
- ✚ **Incendies** :
 - ✓ **Placement d'un *Flame* dans une fortification** : DRM -1 (cumulatif)
 - ✓ **Extension d'incendie vers un tel hex** : DRM -1 (cumulatif)
 - ✓ **MOL** : l'utilisation contre un immeuble fortifié est la même que contre une cible non blindée.

Les décombres - Rubbles



- ✚ **Qui ?** : hex de décombres suite à l'écroulement d'un immeuble. Brun pour immeuble en bois et gris pour ceux en pierre
- ✚ **Quoi ?** :
 - ✓ **Obstacle** :
 - inhérent à l'hex de niveau $\frac{1}{2}$
 - **NE** dénie **PAS** un éventuel mur/haie
 - Décombres à un niveau supérieur d'immeuble créent donc un obstacle d'un demi-niveau en plus des niveaux existants encore sous lui.
 - ✓ **Concealment terrain** : **OUI**
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ **Bypass et VBM** : **NA**
 - ✓ **Infanterie** :
 - **Normal** : 3MF
 - **Via escalier pour aller vers/depuis un niveau avec décombres** : 3MF
 - **Passage en statut *Crest* depuis un ravin** : 4MF
 - ✓ **Cavalerie, Traction hippomobile** : **NA**
 - ✓ **Moto** : **NA SAUF SI** poussées
 - ✓ **Voitures blindées, half-track, camions** : **NA**
 - ✓ **AFV** : $\frac{1}{2}$ allocation MP **PLUS** *Bog Check* avec DRM +3 (inclus pour modification VCA dans l'hex)
- ✚ **Création de décombres** :
 - ✓ **Quand ?** : Tir HE (ou HEAT) ≥ 70mm qui donne un DR original KIA sur l'IFT.
 - ✓ **Procédure** :
 - **AVANT** de résoudre l'attaque sur les occupants, effectuer un dr supplémentaire
 - Appliquer un dr +1 si l'immeuble est en pierre
 - **dr ≤ KIA# du DR IFT** ⇒ le niveau considéré de l'immeuble devient des décombres
 - Si l'immeuble est un immeuble à étages multiples et que des décombres apparaissent à un niveau supérieur, il est possible que tout l'immeuble s'effondre :
 - ❖ Effectuer un nouveau dr
 - ❖ **dr ≥ 6** ⇒ l'immeuble entier s'écroule
 - ❖ **dr** : +1 par niveau au-dessus de celui dans lequel les décombres se sont créés (*Rooftop PAS* comptabilisés)
 - **SI attaque en *Area Fire* ou par *OBA*** :

- ❖ Même procédure **MAIS**
 - ❖ **Détermination du niveau affecté** : via *Random Selection*.
 - ✓ Si des décombres apparaissent, on place le jeton approprié sur le niveau concerné de manière à montrer que les niveaux inférieurs existent toujours.
 - ✓ Effets sur les occupants :
 - Occupants non blindés : **TOUS** éliminés avec les SW qui leur appartiennent
 - Véhicules : voir chute de décombres
 - ✚ Chutes de décombres :
 - ✓ Quand ? : si création de décombres à un niveau supérieur d'un immeuble à étages multiples
 - ✓ Où ? : chute de décombres dans un des hex adjacents
 - ✓ Procédure :
 - Effectuer un DR
 - Dé coloré ≥ 7 : des décombres tombent dans un hex adjacent
 - Dé blanc : donne la direction à appliquer.
 - drm au dé coloré : +1 par niveau au-dessus de celui dans lequel les décombres se sont créés (*Rooftop PAS* comptabilisés).
 - ✓ Conséquences :
 - **TOUT** terrain (non aquatique) est transformé en décombres au niveau du sol.
 - **EXC** : un pont continue d'exister mais avec un jeton décombres sur lui.
 - **Elimination automatique de** - unités non blindées (y compris épaves non blindées)
 - AFV OT
 - fortifications
 - *Trail Break*
 - se trouvant dans cet hex.
 - **AFV** :
 - ❖ Passage immédiat d'un *Bog Check* (même si c'est déjà un *Bog Check* qui a causé l'écroulement)
 - ❖ **SI CT AFV était CE** ⇒ *Stun*.
 - Chute dans un autre hex immeuble (même plus haut) : peut causer l'effondrement de ce dernier et même entraîner une réaction en chaîne.
 - Chute dans un hex contenant déjà des décombres : **PAS** d'effet supplémentaire (**SAUF SI** la localisation contient des unités).
 - Chute dans une localisation de ravin : on crée ainsi un obstacle LOS de niveau $\frac{1}{2}$ **SUR** le *Crest* et **DANS** le ravin.
- ✚ **TEM** :
 - ✓ Celui du type de décombres.
 - **EXC** : les décombres d'immeubles fortifiés **NE** donnent **PAS** le TEM correspondant à la fortification.
 - ✓ En statut *Crest*, l'unité reçoit le TEM des décombres et **PAS** celui de d'*Entrench*.
 - ✓ Décombres sur un niveau d'immeuble intact : fournissent le TEM +1 pour tirs OBA contre l'immeuble.
 - ✓ Les unités **DERRIERE** une localisation décombres **NE** reçoivent **PAS** de DRM *Hindrance* même si les décombres sont des obstacles de niveau $\frac{1}{2}$.
- ✚ **Utilisation des égouts** : **NA SAUF SI** le trou d'homme se trouve sur une route qui peut être **TRAVERSEE** via la route avec un *Trail Break*.
- ✚ **Caves** : **PAS** d'application dans un hex de décombres complet.
- ✚ **Fortifications** : **PAS** autorisées dans une localisation décombres
- ✚ **Incendie** :
 - ✓ **Création** : de la même manière que pour l'immeuble qu'ils représentent
 - ✓ **Extension** : les décombres sont considérés faisant partie du même immeuble **ADJACENT**.
 - ✓ Niveau avec *Blaze* devient décombres et tombe dans un hex de terrain inflammable : placement immédiat d'un *Blaze* dans cet hex.
 - ✓ Chute de décombres dans un hex contenant un *Blaze* : les décombres s'enflamment immédiatement.
 - ✓ **Flame** :
 - Eteint automatiquement par une chute de décombres
 - **PAS** de création de *Flame* lors d'une attaque qui crée des décombres.
- ✚ **Enlèvement des décombres** :
 - ✓ **Qui ?** : au minimum UN MMC/*Dozer*
 - ✓ **Procédure** :
 - L'unité pénètre dans l'hex lors de la MPH en dépendant **TOUTE** son allocation. Idem pour rester dans l'hex.
 - **Dozer** : **NE** subit **PAS** de *Bog Check* **SI**
 - dépense toute son allocation
 - n'entre pas en marche arrière dans l'hex
 - n'utilise pas l'ESB pour entrer dans l'hex
 - devient TI à la fin de son mouvement

- L'unité devient TI **ET** est en *Hazardous Movement*.
- **Après déclaration de l'action**, l'unité est considérée engagée dans la procédure jusqu'à ce qu'elle :
 - ❖ Effectue le DR d'enlèvement **OU**
 - ❖ Devient PIN **OU**
 - ❖ N'est **PLUS** *Good Order*.
- Effectuer le DR à la CCPh
- **Résultat DR** : ≤ 2 enlèvement réussi
- **DRM applicables** :

+x	Statut <i>Labor</i>
+y	DRM leadership d'un leader participant qui dirige une équipe
-1	Pour une <i>Clearance</i> effectuée par une <i>Squad</i>
-1	Pour chaque HS/ <i>Crew</i> additionnel (-2 pour chaque <i>Squad</i>) au-delà du MMC/ <i>Dozer</i> requis
+z	DRM EC †
-1	* pour chaque héro participant
-2	* pour chaque <i>Squad</i> Sapeur (-1 pour HS Sapeur)
-5	@ pour chaque Bulldozer

 - † Applicable uniquement au *Flame*
 - * Applicable uniquement aux tentatives de *Clearance* de mines, DC placée et barbelés
 - @ Applicable uniquement aux tentatives de *Clearance* de *Flame*, *Roadblock*, décombres
- Si l'unité **NE réussit PAS** l'enlèvement : placement d'un jeton Labor -1 (puis -2) au choix du joueur.
- **Enlèvement réussi** : placement d'un jeton *Trail Break* passant par **DEUX** côtés d'hex au choix du joueur.
Le coût de mouvement via le *Trail Break* est alors celui du terrain initialement présent dans l'hex.
- **SI TOUS** les côtés d'hex sont traversés par un *Trail Break* : enlèvement du jeton *Rubble*.

Les villages – les rues étroites



- ✚ **Qui ?** : hex contenant des constructions avec route formée sur un côté d'hex.
- ✚ **Mouvement** :
 - ✓ Ces rues sont **TOUJOURS** considérées comme *One Lane* et les restrictions se rapportant au mouvement sur les ponts de ce type s'appliquent.
 - ✓ Le mouvement le long de ces rues s'effectue donc **TOUJOURS** en *Bypass*.
 - ✓ Si la rue se trouve sur une ligne de crête, le véhicule est supposé se trouver sur le niveau le moins élevé.
 - ✓ **Coût** :
 - **Infanterie/Cavalerie** : coût de mouvement *Bypass* normal mais reste qualifiée (comme les chariots) pour le bonus de mouvement par route.
 - **Véhicules** : moitié de la dépense normale de MP pour cet hex (**EXC** : changement de VCA toujours à 1MP [chariot compris])
 - ✓ **Déroute et Dash** le long d'une rue étroite : **NA**
 - ✓ **SMOKE** : dans l'un ou l'autre des hex commun augmente le coût de mouvement de 1MP/MF (**EXC** : en cas de ligne de crête, ceci **N'est** d'application **QUE** si le fumigène se trouve sur le niveau inférieur)
 - ✓ L'utilisation de la rue étroite est **INTERDITE SI** un ou les deux hex formant ce côté d'hex contient
 - **SOIT** un autre véhicule/Wreck en *Bypass* le long de la rue étroite
 - **SOIT** un jeton *Blaze* (**EXC** : un véhicule en feu le long d'un autre côté d'hex)
 - **SOIT** un jeton de décombres.
 - ✓ les véhicules immobilisés ou les épaves **NE** peuvent **PAS** être enlevés d'une rue étroite par incendie ou en le poussant.
- ✚ **TCA** :
 - ✓ **SI** MA ≥ 50mm ET longueur du tube autre que * : le véhicule **NE** peut être *non Stopped* sur une rue étroite **QUE SI** son TCA coïncide avec **SOIT** son VCA soit son VCA arrière.
 - ✓ **Changement de TCA pour un canon ≥ 50mm**
 - Effectuer un dr de changement de TCA
 - Obtenir dr ≤ 3
 - **MAXIMUM DEUX** dr par véhicule par phase.
 - tentative de modification de TCA rate : coût de 2MP.
 - **DRM cumulatifs applicables** :

+2	canon LL
+1	canon L
-1	canon *
+x	DRM de chef de char
+1	BU

- ✓ **Changement de VCA de 180° :**
 - **UNIQUEMENT** pour motos et véhicules de très petite taille.
 - **Motos** : $\frac{1}{4}$ de l'allocation MP
 - **autre véhicule** : $\frac{1}{2}$ de l'allocation MP
 - **AUCUN** autre véhicule **NE** peut changer son VCA sur une rue étroite **SAUF** dans le cadre du VBM pour suivre le cheminement de la route.
 - **PAS** de changement de VCA autorisé dans le cadre d'une *Motion Attempt*.
- ✚ **Remorques :**
 - ✓ Les tracteur dans une rue étroite est autorisé **SAUF SI** interdit par une SSR
 - ✓ **Canons** : **NE** peuvent **PAS** être dételés pendant le *Bypass* sur une rue étroite.
 - ✓ **Remorques** : peuvent être dételées en *Bypass* **UNIQUEMENT** par l'équipage du véhicule.
- ✚ **Débarquement/embarquement :**
 - ✓ PRC peuvent embarquer/débarquer sur/depuis un véhicule sur une rue étroite.
 - ✓ L'embarquement/débarquement s'effectue depuis/vers le niveau du sol formant le côté d'hex
 - ✓ Si le PRC possède également un mortier 76-107 mm, ce dernier peut également être dételé/attelé sur le rue étroite.
- ✚ **Effets des attaques :**
 - ✓ **FP résiduelle et SMOKE :**
 - Si elles se trouvent dans un des deux hex formant le côté d'hex de rue, elles affectent la rue étroite comme telle
 - **SI CHAQUE** localisation contient un jeton SMOKE ou FP résiduelle de valeur différente, on applique seulement la pénalité la plus élevée.
 - EXC** : dans le cas d'une rue sur une ligne de crête, on applique la valeur se trouvant sur l'élévation inférieure.
 - ✓ **Combat rapproché :**
 - Véhicule en *Bypass* sur une rue étroite est sujet au *Street Fighting* lorsqu'il est attaqué en CC (y compris le *CC Reaction Fire*).
 - **Condition** : l'unité attaquante occupe le rez-de-chaussée d'un des deux bâtiments bordant la rue.
 - **DRM +1** : pour les attaques CC effectuées par les CMG du véhicule en CC/Mêlée dans une rue étroite
- ✚ **Les fortifications :**
 - ✓ **Qui ?** : les fortifications normalement interdites sur une route pavée peuvent être placées sur un hex contenant une ou plusieurs rues étroites à moins que l'autre terrain dans l'hex ne l'interdise.
 - ✓ **Roadblock :**
 - Peut être placé sur une rue étroite
 - **Procédure** : la flèche du *Roadblock* doit être dirigée vers le vertex de la rue qu'il bloque.
 - **LOS et mouvement** : le *Roadblock* s'étend de centre d'ex à centre d'hex des deux hex formant la rue ainsi barrée.
 - **Le Roadblock** - **NE** procure **PAS** un *Wall Advantage*.
 - **N'offre PAS** de TEM vs tir indirect ou FP résiduelle
 - empêche le mouvement le long de la rue étroite ainsi barrée.
 - **Unité qui traverse le côté d'hex SANS utiliser le Bypass** : doit déclarer quel vertex du côté d'hex elle utilise de manière à pouvoir établir quel TEM un éventuel *Snap Shot* se verra appliquer
 - **LOS** : une LOS vers le *Roadblock* requiert d'avoir une LOS vers l'entièreté du côté d'hex formant la rue.
 - **HIP** : la perte du HIP s'effectue selon les règles normales s'appliquant aux fortifications
 - **Enlèvement :**
 - ❖ **UNIQUEMENT** depuis une des quatre localisations *Ground Level* qui touchent le côté d'hex concerné.
 - ❖ **Par DC** : - **UNIQUEMENT** depuis un des **TROIS** hex composant le vertex bloqué.
 - l'unité qui place la DC déclare sa tentative.
 - la DC **N'** affecte **QUE** le *Roadblock* lorsqu'elle explose
 - ❖ **Par tir direct de canon** : - le tireur doit avoir une LOS sur le côté d'hex rue.
 - le *Roadblock* est **LA SEULE** cible du tir (déclarée **AVANT** le tir).
 - le tir **N'** affecte **QUE** le *Roadblock*.
 - ❖ **Tir indirect HE** : le *Roadblock* est affecté par le résultat adéquat obtenu contre l'une ou l'autre des localisations *Ground Level* composant le côté d'hex de rue.
 - ❖ Toutes les autres procédures d'enlèvement s'appliquent normalement.
 - ✓ **Les mines :**

- Toutes les mines placées sur un hex contenant au moins une rue étroite pavée **DOIVENT** être placées visibles sur la carte **SAUF SI** tous les côtés d'hex rue étroite de cet hex soit aussi une ligne de crête de niveau inférieure.
 - De telles mines **NE** peuvent **PAS** être enlevées comme décrit dans le Par concernant les mines.
 - **Attaques :**
 - ❖ Des mines placées dans l'un ou l'autre hex composant le côté d'hex rue étroite affectent les unités sur la route
 - ❖ Les unités sont affectées par les mines se trouvant dans les deux hex si ces mines sont différentes
 - ❖ Si les deux hex contiennent le même type de mine mais d'une puissance différente, on applique la puissance la plus forte.
- EXC :** dans le cas d'une rue sur une ligne de crête, on ne considérera que la puissance contenue dans l'hex de niveau inférieur.

✚ Les décombres :

- ✓ **Placement d'un jeton *Rubble* dans un hex contenant une rue étroite :**
 - élimine le Roadblock se trouvant sur un des côté d'hex
 - affecte toutes les unités/équipement en *Bypass* sur la rue par application de la règle de la chute de décombres.
- ✓ Le placement d'un tel jeton affecte les deux hex
- ✓ Les mines se trouvant dans la rue étroite (des deux côtés) éliminées par la chute des décombres.

Les villages – les clochers



- ✚ **Qui ?** : bâtiment avec une croix blanche
- ✚ **Quoi ?** : C'est une localisation supplémentaire au sein du bâtiment avec un escalier inhérent
- ✚ **Caractéristiques :**
 - ✓ **NE** peut **PAS** être fortifié
 - ✓ **N'a PAS** de localisation *Rooftop*
 - ✓ DRM pour décombre de pierre : **NA**
- ✚ **Empilement :** **UN** équivalent HS (*Overstacking* possible)
- ✚ **Canons :** **NA**

Les villages – Immeuble d'un hex à deux étages



- ✚ **Qui ?** : immeuble avec un point blanc en son centre
- ✚ **Quoi ?** : Obstacle de niveau 1 $\frac{1}{2}$ avec un rez-de-chaussée et un étage
- ✚ L'immeuble dispose d'un escalier inhérent
- ✚ **PAS** de localisation *Rooftop* comme les *Single Story Houses*.
- ✚ Considéré comme un immeuble normal pour tous les autres aspects

Les voies ferrées

- ✚ **Qui ?** : RR présents seulement sous forme d'*overlays*.
- ✚ **Quatre types :**
 - GLRR (voie au niveau du sol)
 - EmRR (Quai de chargement)
 - EIRR (voie surélevée)
 - SuRR (voie encaissée)

Les simples ou double voies sont représentées mais **NE** constituent **PAS** de différences à ce qui suit.

- ✚ **Quoi ?** :
 - ✓ **GLRR** : Au même niveau que le niveau de base de l'hex considéré
 - ✓ **EmRR** : obstacle de $\frac{1}{2}$ niveau
 - ✓ **EIRR** : obstacle de niveau 1

- ✓ SuRR : dépression de niveau -1
- ✚ Règle de base : les RR suivent les mêmes règles que les routes pavées SAUF SI spécifié autrement.
- ✚ Mouvement :
 - ✓ Sont NA : - Dash
 - Bonus de route
 - Taux de mouvement par route
 - ✓ En plus du coût de mouvement sur RR, l'infanterie/cavalerie peut, si elle le désire, pénétrer dans le terrain non *Open Ground* se trouvant dans l'hex du RR en payant le coût d'entrée dans ce type de terrain.
 - ✓ Coût : voir table des coûts de mouvement
 - ✓ Bypass :
 - D'un RR-bois le long du côté d'hex RR : dépense des MF/MP nécessaires pour traverser le côté d'hex non RR à l'exclusion du coût pour les bois qui sont *Bypassés*.
 - Le long d'un côté d'hex non RR :
 - ❖ UNIQUEMENT AUTORISE dans le cas des GLRR
 - ❖ Coût : MF/MP pour *Open Ground* ou broussailles.
 - ✓ Changements d'élévation :
 - Changement maximum d'élévation possible via un côté d'hex RR : $\frac{1}{2}$ niveau
 - Exemple :
 - ❖ Infanterie pénètre dans un hex EIRR avec broussailles via le côté d'hex RR : 1MF. Elle ne peut dépenser de MF pour pénétrer dans le *Brush* puisqu'il ne s'agit pas d'un GLRR.
 - ❖ Infanterie pénètre dans un hex EIRR avec broussailles via un côté d'hex non RR : 4MF (2 x COT)
- ✚ Enlèvement :
 - ✓ Seuls les véhicules chenillés peuvent entrer dans un hex EIRR via un côté d'hex non-RR
 - ✓ Ils doivent passer un *Bog Check*. Les half-tracks reçoivent un DRM +1
 - ✓ Si un autre type de terrain se trouvant dans l'hex requiert également un *Bog Check*, on n'effectue qu'un seul DR. On applique alors un DRM +1 (et donc les half-tracks reçoivent un DRM +2)
 - EXC : boue, neige profonde, murs/haies requièrent un *Bog Check* séparé.
- ✚ LOS :
 - ✓ Unités non en *Bypass* sur un hex RR du même RR sont considérées au niveau de ce RR pour toute LOS qui traverse ces mêmes RR (à l'exclusion des coins d'hex)
- ✚ Ponts :
 - ✓ un *overlay* RR qui traverse une dépression : un pont en pierre enjambe la dépression
 - ✓ Longueur du pont : il comprend - TOUS les hex de la dépression ET
 - les DEUX côtés d'hex adjacents (AVANT et APRES la dépression)
- ✚ Autres types de terrain dans l'hex :
 - ✓ Pourraient exister sur base de
 - SSR
 - nouveaux *overlays*
 - ✓ L'obstacle a alors comme niveau de base celui du type de RR concerné (EXC : ponts).
 - ✓ Si l'obstacle a la même hauteur que le RR :
 - Exemple : EmRR ou EIRR dans des broussailles
 - Ce terrain N'a PAS d'effet sur
 - les LOS dans l'hex RR
 - les LOS qui traversent l'hex RR
 - ✓ Le niveau de l'autre terrain est supérieur au niveau du RR dans l'hex : on applique les règles des chemins forestiers.
- ✚ Effets sur les tirs :
 - ✓ Les unités dans l'hex RR sont considérées en *Open Ground*
 - EXC :
 - Infanterie/cavalerie qui paie le coût de mouvement pour entrer, au niveau du sol, dans un autre type de terrain
 - Unités qualifiées pour recevoir le TEM blockhaus/ *Shellholes*/terrain artificiel
 - ✓ Air Burst : NA pour les unités sur un EIRR dans les bois.
- ✚ Fortifications :
 - ✓ Mines enterrées : AUTORISEES.
- ✚ EmRR :
 - ✓ Considéré comme *Hillock* pour
 - LOS
 - COT
 - TEM
 - ✓ unités/véhicules SUR EmRR : considérées SUR le *Hillock*.
 - ✓ SI jonction entre GLRR et EIRR : les deux hex qui les joignent sont des EMRR.
- ✚ Carrefours entre routes et voies ferrées :
 - ✓ Quand ? : si l'*overlay* RR traverse une route

- ✓ **GLRR :**
 - Les deux types de terrain sont au même niveau
 - L'unité peut utiliser le coût de mouvement par route.
- ✓ **EmRR :**
 - Le RR et la route sont au niveau $\frac{1}{2}$.
 - Une unité entre dans l'hex via la route sans payer de coût additionnel pour le changement d'élévation.
- ✓ **EIRR :**
 - La route se trouve **UN** niveau **PLUS BAS** que le RR
 - Le RR est donc sur un pont en pierre
 - Une unité qui fait mouvement par la route - le fait au coût de mouvement de route
 - se trouve **SOUS** le RR
 - Pour passer sur le pont, l'unité **DOIT** entrer dans l'hex via un côté d'hex RR (**EXC** : escalade)
 - Application des règles normales de pont
- ✓ **SuRR :**
 - La route se trouve **UN** niveau **PLUS HAUT** que le RR
 - La route se trouve sur un pont en pierre
 - Une unité qui fait mouvement par la route - le fait au coût de mouvement de route
 - se trouve **AU-DESSUS** du RR

Terrain avec ruisseau



- ✚ **Qui ? : TROIS types**
 - ✓ **Rivière avec bois** : carte 47 (47F6)
 - ✓ **Rivière avec broussailles** : carte St (KGP - StMM11)
 - ✓ **Rivière avec vergers** : carte St (KGP - StLL14)
- ✚ **Quoi ? :**
 - ✓ Obstacle de LOS égal au niveau de l'obstacle terrain inclus dans l'hex
 - ✓ Cette élévation se calcule à partir du statut *Crest* dans l'hex ruisseau.
- ✚ **Entrée :**
 - ✓ **Via un côté d'hex ruisseau** : au coût normal du ruisseau en fonction de sa profondeur
 - ✓ **Via un côté d'hex non ruisseau** : les coûts de mouvement sont **CUMULATIFS**
 - ✓ **Exemples :**
 - Entrée dans hex **rivière peu profonde avec bois** : 5MF
 - Entrée dans hex **rivière peu profonde avec Orchard** : 4 MF
 - Entrée dans un hex **rivière asséchée avec bois** : 4MF
 - ✓ **Riders** : **PAS** affectés par les bois/ *Orchard* lorsqu'ils sont **DANS** la rivière.
- ✚ **Crest :**
 - ✓ **TOUTES** les règles *Crest* s'appliquent dans ces hex
 - ✓ **EXC :**
 - Coût d'acquisition du statut *Crest* pour une unité infanterie *Good Order* via un côté d'hex non rivière :
 - ❖ **Avec Brush/bois** : 3MF
 - ❖ **Avec Orchard** : 2MF
- ✚ **TEM :**
 - ✓ Une unité **DANS** la rivière est en *Open Ground* **SI** la LOS tracée vers elle - émane de la rivière
 - se trouve dans le dessin de rivière lorsqu'elle entre dans l'hex
 - ✓ **EXC** : **SMOKE** et *Hindrances*.
 - ✓ Dans le cas contraire, l'unité **N'est PAS** en *Open Ground*. Elle peut donc revendiquer le TEM bois/ *Orchard*/ *Brush* et/ou *Entrenchment* si applicable
 - ✓ **Air Burst** : s'applique aussi aux unités **DANS** la rivière d'un hex ruisseau avec bois.

Les tours



- ✦ Qui ? : hex avec représentation d'une structure ronde et contenant un carré blanc (Ex : PBC9)
- ✦ Quoi ? :
 - ✓ La tour contient une localisation étage **MAIS NE** dispose **PAS** de rez-de-chaussée.
 - ✓ Nombre d'étages (hauteur de l'escalier) et caractéristiques de LOS : définies par SSR
 - ✓ Hauteur d'obstacle : $\frac{1}{2}$ niveau plus que le nombre d'étages définis par la SSR
 - ✓ Les tours **N'ont PAS** de *Rooftop*.
- ✦ Limites d'empilement :
 - ✓ Niveau du sol : normales
 - ✓ A l'étage : UN équivalent HS et 5PP
- ✦ Concealment terrain : **NON**
- ✦ Une tour **NE** peut **PAS** être fortifiée.
- ✦ TEM :
 - ✓ Niveau du sol : celui du terrain dans lequel la tour se trouve
 - ✓ Tour : 0
 - ✓ Les unités dans la tour peuvent recevoir le TEM +1 *Height Advantage*.
 - ✓ FFMO : **NA** dans les hex/localisations tours.
 - ✓ Air Burst : **APPLICABLE** aux unités dans un hex contenant des bois **SI** le niveau auquel les unités se trouvent est < niveau des bois.
- ✦ Mouvement :
 - ✓ Infanterie : 1MF + COT
 - ✓ Cavalerie : **UNIQUEMENT** via *Bypass*.
 - ✓ Véhicule :
 - Entièrement chenillé : peut entrer dans la localisation tour **SI BU ET CT**. On applique alors les règles concernant les caves.
 - EXC** : les tours **N'ont PAS** de caves
 - application d'un drm -1 au dé coloré du *Bog Check*.
 - Autres : **UNIQUEMENT** en *Bypass*.
- ✦ Mouvement vers/de l'étage :
 - ✓ Qui ? : infanterie
 - ✓ Comment : par l'escalier **OU** par escalade
 - ✓ Coût : 1MF par étage traversé avec pénalités en cas neige
 - ✓ Fin MPh : l'unité est **SOIT** - au niveau du sol **SOIT** - au dernier étage de la tour.
 - JAMAIS** d'arrêt sur un étage intermédiaire (car ne sont que des escaliers)
 - ✓ Tirs sur une unité qui utilise l'escalier :
 - Peut être attaquée (selon qu'elle monte ou qu'elle descend) - au niveau du sol
 - dans la localisation
 - dans les escaliers (si un niveau intermédiaire existe)
 - Condition : le tireur doit avoir une LOS vers la « quasi-localisation » escalier
 - FP résiduelle : reste au niveau qui a subi le tir.
 - Quasi-localisation : **PAS** - considérée *Open Ground* - de TEM spécifique
 - **SI** unité PIN/*Broken* dans cette « quasi-localisation » : retour vers l'étage antérieur (avec FP résiduelle dans cet étage s'il y en a)
- ✦ Canon, mortiers (même 76-82mm) **NE** peuvent **PAS** entrer ou être placés au setup dans une telle localisation.
- ✦ Concealment :
 - ✓ C'est le terrain représenté au niveau du sol qui détermine s'il y a possibilité de gagner le *Concealment* ou non dans l'hex.
 - ✓ La tour, **DANS LE CADRE DU CONCEALMENT/HIP UNIQUEMENT**, est considérée comme un *Rooftop*.
- ✦ Déroute : une tour **N'est PAS** considérée comme un immeuble dans le cadre de la déroute
- ✦ Conditions de victoire : seule la localisation tour est considérée comme un immeuble dans le cadre des conditions de victoire.

FORCE AERIENNE



Appui aérien – Généralités



- ✦ Appui aérien **JAMAIS** autorisé
 - durant la nuit
 - SI les conditions météo sont *Overcast*
 - contre une localisation **DANS** ou **SOUS** le brouillard.
 - ✦ SI l'OB du scénario **NE** spécifie **PAS** le tour au cours duquel l'appui aérien est obtenu :
 - ✓ Effectuer un dr à chaque RPh de chacun de ses tours de joueurs
 - ✓ **SI** on obtient un dr < au numéro du tour de joueur, l'appui aérien est placé sur la carte à la MPH suivante.
 - ✦ Entrée de l'appui aérien sur la carte :
 - ✓ **AVANT** entrée sur la carte : déterminer le nombre d'avions reçus (**SI PAS** précisé dans l'OB)
 - Effectuer un autre dr
 - Réduire de moitié (FRU) ⇒ nombre d'avions obtenus.
 - ✓ **APRES** détermination du nombre d'avions : déterminer si les avions sont armés de bombes (ou s'il s'agit de Stukas ou de chasseurs-bombardiers [FB])
 - Effectuer un nouveau dr
 - dr ≤ à l'exposant du nombre de support aérien ⇒ l'avion dispose de bombes
 - Table de disponibilité d'appui aérien
- | Année | 1937 | 1938 | 39-40 | 1941 | 1942 | 1943 | 1944 | 1945 |
|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Allemands † | - | - | 7 ⁵ | 6* ⁵ | 5* ⁴ | 4* ³ | 3* ³ | 2* ³ |
| Russes | - | - | 4 ³ | 3 ³ | 4 ³ | 5 ⁴ | 6 ⁵ | 7 ⁵ |
| Américains | - | - | - | 2 ² | 4 ² | 5 ³ | 6 ⁴ | 7 ⁵ |
| Britanniques @ | - | - | 4 ¹ | 4 ¹ | 5 ² | 5 ³ | 6 ⁴ | 7 ⁵ |
| Italiens †† | - | - | 4 ¹ | 4 ¹ | 4 ² | 3 ² | - | - |
| Japonais | 5 ⁴ | 5 ⁴ | 5 ⁴ | 5 ⁴ | 5 ⁴ | 4 ⁴ | 3 ² | 2 ³ |
| Français** | - | - | 4 ¹ | 4 | 4 | - | - | - |
| G.M.D.^ | 5 ² | 4 ² | 3 ¹ | 2 ¹ | 3 ¹ | 3 ¹ | 42 | 5 ⁴ |
- † : Le joueur allemand dans un scénario pré-1944 obtient < exposant, il reçoit un ou plusieurs Stukas. S'il obtient l'exposant, il reçoit un ou plusieurs chasseurs-bombardiers. La disponibilité d'appui aérien pour l'Axe Mineur est toujours de 2 inférieure à celle des Allemands ††
- * : Si contre les Russes, l'exposant est augmenté de 1
- @ : Inclus le Commonwealth, les Français libres et les forces des autres pays se battant avec l'appui britannique
- ** : Inclus la France jusqu'en juin 1940, les autres pays alliés mineurs et la France de Vichy
- †† : un dr italien ou Axe mineur = 1 dans un scénario 1942-43 leur donne des Stukas plutôt que des chasseurs-bombardiers.
- ^ : G.M.D. **NE** peut acheter des avions d'observation **QUE** pour de l'OBA ≥ 100mm **ET UNIQUEMENT** dans des scénarios en 1944-45. Ils utilisent autrement l'appui aérien d'une manière tout-à-fait normale (EXC : Napalm). Les communistes chinois **NE** peuvent **PAS** obtenir d'appui aérien.
- ✓ Les avions sont alors placés sur la carte avec la face correcte visible
 - ✓ **TOUS** les avions reçus sont du même type avec le même armement.
- ✦ Les avions disposent d'un taux de mouvement illimité et peuvent être placés n'importe où sur la carte.
- ✦ **PAS** de limitation de mouvement due
 - au terrain
 - aux unités ennemies
 - à l'empilement
 - à tout autre facteur
- ✦ SI un avion quitte la carte : il **NE** peut **PAS** y revenir
- ✦ Les avions restent sur la carte jusqu'à ce qu'ils soient :
 - *Recalled*
 - éliminés
 - sortis de la carte durant une MPH ennemie **SAUF SI** engagés dans une mêlée aérienne
- ✦ La LOS aérienne :
 - ✓ Un avion, suite à sa mobilité, est théoriquement apte à voir toute unité
 - non HIP **ET**
 - qui **N'est PAS COMPLETEMENT** entourée par des obstacles de LOS de **MINIMUM UN** niveau d'élévation supérieur à celui qu'elle occupe.
- **Condition** : réussir un *Task Check* de visée

- ✓ **AVANT de pouvoir attaquer** : l'avion doit prendre une position à partir de laquelle il va effectuer son attaque.
 - Cette position peut alors créer des hex aveugles
 - ✓ **Avions et unités Concealed** :
 - **L'avion NE peut PAS** - faire perdre le statut *Concealed* d'une unité **SAUF**
 - s'il obtient, suite à une attaque, un résultat PTC sur l'IFT **ET QUE**
 - l'unité attaquée est dans la LOS d'une unité ennemie *Good Order*.
 - empêcher le gain de statut *Concealed* par une unité.
 - **Une unité qui se déplace en Open Ground** - **N'est PAS** considérée comme *Concealed* pour l'avion
 - ce dernier **NE** pourra inspecter la **pile QU'APRES** avoir réussi son *Task Check* de visée.
 - **Si le Task Check de visée révèle un Dummy** : - l'avion a le choix de considérer que ce TC est le seul qui lui était accordé pour ce tour ou pas
 - **QUEL QUE** soit son choix, il est soumis à la possibilité de subir un tir AA légère
 - ✓ **L'altitude à laquelle l'avion vole pendant son attaque** :
 - réduit à **UN** le nombre d'hex aveugle créés par **TOUT** obstacle à la LOS de niveau complet ou supérieur
 - réduit **TOUT** hex aveugle d'une ligne de crête sans falaise à **ZERO** S'il y a une différence d'élévation ≤ 1
 - permet de voir **DANS** une dépression **SAUF SI** d'autres obstacles à la LOS existent.
 - ✓ **Bocage** : pour un observateur aérien, l'hex aveugle créé par le bocage est celui délimité par le côté d'hex bocage.
 - ✓ **Obstacles Low Visibility (brume)** : s'appliquent aussi à la LOS aérienne comme la distance aérienne.
- ✚ **Recall** :
- ✓ **Qui ?** : avion - attaqué avec un DR final de combat aérien ≥ 10
 - qui obtient un DR TC de visée original de 12
 - qui est endommagé - en combat aérien
 - par un tir AA
 - ✓ **Quoi ?** : peut échapper à la mêlée en acceptant le *Recall*.
 - ✓ **Quand ?** : à l'issue de la CCPh
 - ✓ **Comment ?** : on retire l'avion du jeu à l'issue de la CCPh en cours
 - ✓ **Conséquences** : l'avion ainsi retiré du jeu **NE** compte **PAS** comme perte pour les conditions de victoire.
- ✚ **Elimination d'avion et conditions de victoire** :
- ✓ Un avion éliminé est simplement retiré du jeu. Il **NE** peut **PAS** se jeter sur une cible aérienne ou terrestre
 - ✓ Un avion éliminé rapporte **DEUX** VP
 - EXC** : les planeurs dont ce sont les passagers qui amènent les points de victoire et **PAS** le planeur en lui-même.
 - ✓ Les avions **NE** rapportent **JAMAIS** de points de victoire pour sortie de la carte.

Appui aérien – Le combat aérien

- ✚ **Qui peut entrer VOLONTAIREMENT en combat aérien ?** : **UNIQUEMENT** un FB *Good Order*.
 - ✚ **Quand ?** : CCPh
 - ✚ **Comment ?** : - placer le jeton FB **SUR** un ou plusieurs avions ennemis **ET**
 - couvrir ces avions d'un jeton CC.
 - ✓ **On peut placer** :
 - plusieurs FB sur un seul avions ennemi
 - un FB sur plusieurs avions ennemis
 - plusieurs FB sur plusieurs avions ennemis dans un ou plusieurs groupes.
 - ✓ Chaque groupe ainsi constitué est appelé un *Dogfight*.
- ✚ **Procédure** :
- ✓ Constituer les *Dogfights*
 - ✓ Dans chaque CCPh on effectue un CC séquentiel.
 - ✓ **TOUTS** les avions **ATTAQUANTS** résolvent leurs attaques (**Y COMPRIS** les éventuelles attaques supplémentaires dues à une ROF maintenue)
 - ✓ Les avions DEFENSEURS éliminés **NE** peuvent **PAS** retourner le tir
 - ✓ Les avions DEFENSEURS survivants retournent alors le tir
 - ✓ **SI** la CCPh se termine avec des avions des deux camps sous le même jeton CC :
 - On retourne le jeton CC du côté *Melee*.
 - **Conditions** : - un des **DEUX** camps dispose dans cette mêlée de
 - **MINIMUM** 1 FB non endommagé
 - **AVEC** MG en état de fonctionnement
 - **ET** qui souhaite rester maintenir les avions ennemis en mêlée aérienne
 - EXC** : *Recall*
 - les avions en mêlée **NE** peuvent **PAS** être impliqués dans une autre activité

- Les règles normales du retrait de mêlée **NE** s'appliquent **PAS**
 - EXC** : - les enrayages
 - *Recall*.
- ✚ **Résolution des Dogfights** :
 - ✓ **CHAQUE** avion d'un *Dogfight* **DOIT** désigner sa cible initiale **AVANT** le début du combat. L'ATTAQUANT effectue cette procédure en premier.
 - Un avion **NE** peut attaquer **QU'**une seule cible à la fois **QUEL QUE** soit le nombre d'avions ennemis dans ce combat
 - ✓ Effectuer un DR pour chaque attaque
 - **DR ≤ 4** : l'avion ennemi est éliminé
 - **DR = 5** : l'avion ennemi est endommagé. Il est alors marqué d'un jeton *Wounded*.
 - **Autre DR** : **PAS** de résultat **SAUF** :
 - **DR ≥ 10** : l'avion attaqué peut opter pour le *Recall*.
 - **DR = 11 lors de l'attaque d'un Stuka** : le FB est supposé avoir été touché par le mitrailleur arrière du Stuka.
 - ❖ **SI le dé coloré de ce DR = 6** : le FB est éliminé
 - ❖ **Autre résultat sur le dé coloré** : le FB est endommagé
 - **DR = 12** : enrayage de l'armement
 - ✓ **DRM applicables au DR de Dogfight** :

DRM	Cause
+1	Le tireur est un Stuka
+1	Le tireur a des bombes
+1	Le tireur est endommagé
-1	La cible est endommagée
-1	La cible N'est PAS un FB
-1	La cible a des bombes
- ✚ **ROF** :
 - ✓ **Qui ?** : **UNIQUEMENT** les FB
 - ✓ **Quoi ?** :
 - **FB AVEC bombes** : ROF = 1
 - **FB SANS bombes** : ROF = 2
 - ✓ **Conséquence** : **SI** le FB obtient avec son dé coloré un dr ≤ ROF, il peut attaquer un autre avion dans son *Dogfight* au cours de cette CCPh **ET AVANT** que l'ennemi ne retourne le tir.
 - ✓ La ROF maintenue en CCPh **NE** peut **PAS** être utilisée contre une cible terrestre.
- ✚ **Enrayages** :
 - ✓ **Quoi ?** : L'avion est marqué d'un jeton *MG Disabled*.
 - ✓ **Quand ?** : DR 12 lors du *Dogfight*.
 - ✓ **Conséquences** : - l'avion **NE** peut **PLUS** effectuer - de combat aérien
 - d'appui au sol **SAUF** avec ses éventuelles bombes
 - l'avion peut opter de quitter la mêlée à l'issue de la CCPh **SAUF S'**il s'agit d'une mêlée contenant un FB ennemi avec MG en état de fonctionnement.
- ✚ **Recall** :
 - ✓ **Qui ?** : avion attaqué avec un DR final de combat aérien ≥ 10
 - ✓ **Quoi ?** : peut échapper à la mêlée en acceptant le *Recall*.
 - ✓ **Quand ?** : à l'issue de la CCPh
 - ✓ **Comment ?** : on retire l'avion du jeu à l'issue de la CCPh en cours
 - ✓ **Conséquences** : l'avion ainsi retiré du jeu **NE** compte **PAS** comme perte pour les conditions de victoire.
- ✚ **Abandon des bombes** :
 - ✓ **Qui ?** : avion qui transporte des bombes
 - ✓ **Quand ?** : MPh **MEME SI** impliqué dans une mêlée
 - ✓ **Quoi ?** : peut se délester de ses bombes **SANS** les larguer sur une cible terrestre pour augmenter ses chances en combat aérien.
- ✚ **Avion endommagé** :
 - ✓ Devient *Recall* **SAUF SI** maintenu en mêlée aérienne.
 - ✓ **SI endommagé une deuxième fois** : il est éliminé

Appui aérien – Task Check de visée (Sighting)

- ✚ **Qui ?** : **TOUT** appareil qui va effectuer une attaque au sol.
- ✚ **Quand ?** : Au début de l'attaque de l'avion considéré **SOIT** en MPh, **SOIT** en DFPh.
- ✚ **Où ?** : **DANS** l'hex d'attaque initial qui forme la colonne d'hex menant à la cible qu'il a choisie.

✦ **Comment ?** : effectuer un DR *Task Check* de visée.

✦ **Procédure** :

- ✓ Taux de moral à considérer : 8
- ✓ **SI le TC est raté** : l'avion est
 - incapable d'effectuer une attaque terrestre (**EXC** : attaque de méprise)
 - immunisé contre les tirs AA légerspendant ce tour de joueur.
- ✓ Le TC est se rapporte à la cible la plus facile à voir se trouvant dans son hex cible initial.
- ✓ **SI le TC est réussi** : l'avion **NE** doit **PLUS** passer d'autres TC pour attaquer des cibles supplémentaires le long de son itinéraire d'attaque (*Strafing Run*) pendant ce tour de joueur.

✦ **DRM applicables au DR *Task Check* de visée** :

DRM	Condition
+X	DRM d' <i>Hindrance SMOKE</i>
+3	La cible est dans un immeuble/des bois/décombres/verger (en saison)
+1	La cible est dans les broussailles/un champs/marais/rochers escarpés/cimetière
+1	La cible est à 4 hex d'un véhicule/MMC non HIP ET dans la LOS de l'avion
+1	Brouillard/poussière/brume de chaleur (indépendamment de la portée aérienne)
-1	La cible est un véhicule ou un bateau dans l'eau
-1	La cible est entrée dans un nouvel hex/ a utilisé le VBM/ a été <i>Motion</i> durant ce tour de joueur*
-1	La cible fait partie d'un convoi ou d'une colonne
-1	La cible a été attaquée par un avion ami pendant ce tour de joueur
-2	La cible N'est PAS entièrement HIP/ <i>Concealed</i> .

* Le *Dash* et le mouvement totalement à l'intérieur d'un immeuble/tranchée/*Pillbox* **NE** sont **PAS** applicables.

✦ **Recall** :

- ✓ **Quand ?** : Sur un DR TC de visée **ORIGINAL** de 12.
- ✓ **Quoi ?** : l'avion est *Recall* à l'issue de la MP/DFPh du TC.
- ✓ **SI le DR inclut également une attaque de méprise** : l'attaque de ce tour est résolue d'abord.

✦ **Attaque de méprise (*Mistaken Attack*)** :

- ✓ **Quand ?** : sur un DR TC de visée **FINAL** ≥ 12
- ✓ **Quoi ?** : l'avion attaque une autre cible
- ✓ **Comment ?** :
 - L'ATTAQUANT peut **IMMEDIATEMENT** déplacer l'avion **SUR** la carte
 - L'avion attaque alors l'unité terrestre du DEFENSEUR qui est
 - non HIP **ET**
 - **LA PLUS PROCHE** en hex **ET**
 - **PAS** dans un hex complètement aveugle
 - Cette nouvelle attaque **NE** nécessite **PAS** un nouveau *Task Check* de visée.
- ✓ **SI plusieurs cibles possibles** : au choix de l'ATTAQUANT.
- ✓ **SI mitrillage** : l'attaque **DOIT** être poursuivie (utilisation des bombes **OU** des MG) pour inclure **TOUTE AUTRE** unité terrestre se trouvant le long de l'axe d'attaque d'un mitrillage normal.
- ✓ L'avion **PEUT** utiliser
 - un **AUTRE** axe d'attaque **ET**
 - un **AUTRE** type d'attaqueque ceux initialement planifiés par le DEFENSEUR.

Appui aérien – Le statut de la cible

✦ Le *Task Check* de visée **NE** doit **PAS OBLIGATOIREMENT** s'effectuer vs une cible en mouvement (même si on est en DFPh).

✦ Les avions peuvent attaquer en DFPh des unités mobiles ou immobiles au moyen de **LA MEME** attaque.

✦ **Utilisation des FFMO/FFNAM, Cas J et autres DRM applicables au mouvement** : **OUI MAIS UNIQUEMENT** vs les unités qui ont bougé dans cet hex cible.

✦ **Task Check de visée réussi vs unité en mouvement** : l'unité **NE** dépense **PLUS** de MF/MP **JUSQU'** à l'issue de la résolution de l'attaque.

✦ **AFV soumis à un *Task Check* de visée** :

- ✓ **NE** peut **PAS** modifier son statut BU/CE **AVANT** la fin de la résolution de l'attaque
- ✓ A l'issue de l'attaque, il peut, en respectant les conditions pour le changement BE/CU, effectuer un tel changement.

✦ **UN SEUL** avion peut effectuer un *Task Check* de visée **AVANT QUE** l'ATTAQUANT **NE** reçoive l'autorisation de dépenser au moins un MP/MF avec l'une de ses unités.

- ✓ **SI** l'ATTAQUANT décline cette possibilité, le DEFENSEUR peut alors effectuer un autre *Task Check* de visée avec un autre avion.
- ✓ On attend la résolution de **TOUTES** les attaques **AVANT QUE** l'ATTAQUANT **NE** soit à nouveau autorisé à dépenser un MP/MF.

Appui aérien – Généralités sur l'attaque au sol

- ✦ Qui ? : avion avec armement en ordre
- ✦ Quand ? : DFPh
- ✦ Quoi ? : l'avion peut effectuer
 - un mitraillage (*Strafing Run*) **OU**
 - l'attaque d'un point fixe (*Point Attack*)
- ✦ Sur quelles cibles ? : l'avion peut attaquer **TOUTES** les cibles terrestres **A L' EXCEPTION** des hex ne contenant aucune unité ennemie
 - EXC** :
 - les avions d'observation
 - les hex subséquents d'un mitraillage
- ✦ Quand l'avion signifie-t-il le type d'attaque effectuée ? : **AVANT** de résoudre sa seconde attaque
- ✦ Caractéristiques des avions :
 - attaquent individuellement
 - **NE** peuvent **PAS** former de *Fire Groups*
 - posent de la FP résiduelle tout à fait normalement
 - comme un groupe, peuvent attaquer successivement la même cible
 - **NE** peuvent **PAS** interdire
 - **NE** peuvent **PAS** attaquer une localisation vers laquelle ils N'ont **PAS** de LOS.
 - peuvent être placés **HORS** carte de manière à ce que l'hex d'attaque initial soit localisé **HORS** des confins du scénario.
- ✦ **TEM NON** applicables :
 - Murs
 - haies
 - *Roadblock*
- ✦ Procédure *To Hit* : **NE** considérer **QUE** les cas **AUTORISES** pour une attaque aérienne

L'appui aérien – Le mitraillage (Strafing Run)

- ✦ Procédure :
 - ✓ Placer l'avion à **QUATRE** hex de sa cible initiale de manière à créer une ligne d'hex jusqu'à la cible.
 - ✓ Le dessin de l'avion fait alors face à la cible
 - ✓ Effectuer le *Task Check* de visée
 - ✓ **APRES** réussite du *Task Check* :
 - L'avion subit les éventuels tirs AA légers dans cet hex initial
 - **APRES** résolution des tirs **AA légers** : l'avion tire sur sa cible initiale (comme il s'agit d'une LOS aérienne, la distance de tir est donc de 8 hex).
 - Déplacer ensuite l'avion d'**UN** hex le long de son axe d'attaque (**EN DIRECTION** de la cible)
 - ✓ **DANS** le **DEUXIEME** hex de la ligne d'attaque :
 - Effectuer d'**ABORD** les tirs AA légers contre l'appareil
 - **APRES** résolution des D(F)F l'avion **PEUT** (s'il en fait le choix) effectuer alors une nouvelle attaque contre un hex situé à **QUATRE** hex.
 - Déplacer ensuite l'avion d'**UN** hex le long de son axe d'attaque (**EN DIRECTION** de la cible)
 - ✓ On effectue cette procédure jusqu'à ce que l'avion se trouve **SUR** l'hex qui contient (contenait) sa cible initiale
 - ✓ L'avion **NE** peut **PLUS** effectuer d'attaque pendant ce tour de joueur.
 - ✓ Poursuivre le mouvement **JUSQU'À CE QU'**il occupe le dernier hex qu'il a attaqué
 - ✓ Lors de chaque nouveau déplacement, il peut encore subir des tirs AA légers
 - ✓ **APRES** résolutions des éventuels tirs AA au-dessus du dernier hex attaqué, l'avion est placé quelque part sur la carte.
 - Il est alors immunisé contre les tirs AA légers
 - Il peut attaquer à nouveau dans un tour de joueur subséquent.
- ✦ **UN FB PEUT** utiliser sa bombe pendant un mitraillage.

L'appui aérien – L'attaque en piqué (Point Attack)

- ✦ La procédure est **IDENTIQUE** à celle du mitraillage **SAUF** ce qui suit.
- ✦ **APRES** avoir été avancé **SUR** le **DEUXIEME** hex de son axe d'attaque, le FB **PEUT** attaquer **A NOUVEAU** la même cible (la distance de tir sera alors réduite à 6 hex)
- ✦ **APRES** résolution des tirs **AA** légers éventuels et la résolution de l'attaque de l'avion, ce dernier à nouveau est déplacé d'un hex **EN DIRECTION** de sa cible initiale
 - ✓ L'avion
 - N'est **PLUS** autorisé à attaquer sa cible initiale
 - **NE** peut effectuer **AUCUNE** autre attaque
 - ✓ Le mouvement se poursuit **JUSQU'**à l'hex cible initiale pour les tirs AA légers
 - ✓ L'avion est ensuite placé ailleurs sur la carte.

L'appui aérien – Les Stukas

- ✦ Les Stukas peuvent
 - **SOIT** effectuer un mitraillage
 - **SOIT** effectuer une attaque en piqué
- ✦ Mitraillage :
 - ✓ La procédure est identique à celle expliquée pour le FB
 - ✓ Le Stuka **NE** peut **PAS** larguer sa bombe **SI** un mitraillage est effectué
- ✦ Attaque en piqué – procédure propre au Stuka :
 - ✓ Placer l'avion dans un hex **ADJACENT** à sa cible
 - ✓ Effectuer le *Task Check* de visée
 - ✓ **SI TC réussi** :
 - Le Stuka effectue sa **PREMIERE** attaque MG (4FP) contre la cible initiale
 - **APRES cette première attaque** : - **TOUTES** les unités d'infanterie dans l'hex cible sont **PIN** (quel que soit le résultat de l'attaque) **SAUF** les unités immunisées contre le PIN.
 - On effectue les tirs AA légers éventuels
 - ✓ Déplacement de l'avion **SUR** l'hex cible.
 - Le Stuka attaque alors l'hex cible
 - avec ses MG
 - avec sa bombe (distance de tir 0-6 hex)
 - Subit ensuite les éventuels tirs AA légers
 - ✓ **APRES l'attaque de l'hex cible** : on déplace ensuite l'avion de **TROIS** hex supplémentaires le long de la ligne d'attaque désignée **ET** dans lesquels il
 - peut subir le tir AA léger
 - **NE** peut **PLUS** effectuer d'attaque

L'appui aérien – Les MG d'avions

- ✦ La puissance des MG dépend de l'époque du scénario :
 - ✓ **AVANT 1942** : 6FP
 - ✓ **1942-43** : 8FP
 - ✓ **1944-45** : 12FP
- ✦ Caractéristiques :
 - ✓ Les MG peuvent être utilisées **QUATRE** fois pendant un mitraillage
 - ✓ **PAS** sujettes au *Cowering*.
- ✦ Utilisation contre un immeuble : **TOUS** les étages (y compris *Rooftop* **SI** d'application) dans la LOS sont attaqués avec **LE MEME** DR IFT
- ✦ Procédure *To Hit - To Kill* :
 - ✓ **PAS** d'application contre les cibles non blindées
 - ✓ Contre cibles blindées :
 - Effectuer la procédure TH normale (distance 7-12 ou 0-6 hex) avec application des DRM d'attaque aérienne
 - **Table à utiliser** : VTT **ET** TH# **NOIRS**
 - Passer ensuite à la TKT respectivement sous les colonnes
 - 39F **OU**
 - 42F **OU**
 - 44F (en fonction de l'année du scénario)
 - EXC** : les deux Stukas **N'utilisent QUE** les TK# du 39F
 - **Modification UNIQUEMENT par** :
 - AF aérien du véhicule
 - avantage de hauteur
 - *Rear Target Facing*
 - **PAS d'application de** :
 - *Critical Hit*
 - Effets de la distance de tir
 - **Particularité** : le tir MG d'avion affecte également **TOUTES** les autres cibles non blindées (inclus PRC) se trouvant dans cet hex.
 - ❖ Utiliser le DR TH **ORIGINAL** comme DR sur l'IFT
 - ❖ Apporter les modifications nécessaires
 - ❖ **PAS** d'attaque collatérales sur les PRC lorsque les MG sont utilisées.
- ✦ Enrayage :
 - ✓ DR TH **OU** DR IFT **original = 12**
 - ✓ L'enrayage est permanent. L'avion est donc marqué d'un jeton *MG Disabled*.

L'appui aérien – Les bombes

- ✦ Peuvent être utilisées par :
 - FB
 - Stuka
- ✦ UNE seule utilisation par avion
- ✦ Utilisées comme :
 - ✓ Contre les cibles non blindées : *Ordance* sur l'IFT
 - ✓ Contre les cibles blindées : HE TKT
- ✦ Utilisation contre un immeuble :
 - ✓ Résolution contre **TOUTES** les cibles dans la LOS dans l'hex immeuble
 - ✓ On utilisera **LE MEME** DR IFT pour toutes les cibles potentielles
- ✦ Utilisation par le FB :
 - ✓ Il peut utiliser sa bombe contre **TOUTE** cible se trouvant
 - A quatre hex :
 - ❖ Comme partie de son mitraillage.
 - ❖ En utilisant la colonne 7-12 hex de la THT (VTT ou IFT en fonction de la cible)
 - A trois hex :
 - ❖ Comme deuxième attaque sur la cible d'un piqué
 - ❖ En utilisant la colonne 0-6 hex de la THT (VTT ou IFT en fonction de la cible)
 - ✓ Procédure *To Hit* :
 - Utilisation des - TK# **NOIRS**
 - DRM applicables aux attaques aériennes
 - ✓ Une fois le DR *To Hit* de l'attaque à la bombe effectué :
 - L'avion **NE** peut **PLUS** continuer son mitraillage
 - L'hex attaqué devient son dernier hex cible à partir duquel le mouvement se poursuit comme décrit dans le Par mitraillage
- ✦ SI l'hex cible contient des cibles véhicules **ET** non véhicules :
 - ✓ Utiliser **LE MEME** DR *To Hit* contre **TOUTES** les cibles
 - ✓ On résout ensuite le tir contre les cibles qui ont été touchées
- ✦ Utilisation des MG :
 - ✓ Sur la même cible que celle sur laquelle on largue la bombe : **AUTORISEE**.
 - ✓ Procédure :
 - Pré désigner la cible pour ce type d'attaque **AVANT** de résoudre le tir MG
 - Résolution du largage de la bombe : **APRES** résolution de l'attaque MG
- ✦ **APRES** résolution de l'attaque à la bombe : retourner le jeton FB du côté dépourvu de bombe
- ✦ SI le DR *To Hit* donne un *Miss* : **AUCUNE** résolution contre **AUCUNE** cible.
- ✦ Utilisation contre un AFV : **DEUX** possibilités
 - ✓ DR TH FINAL ≤ moitié du *Basic TH#* : (donc obtenir ≤ 5 pour un FB qui bombarde depuis une distance aérienne de 8 hex)
 - Coup but direct sur l'AFV
 - Résolution - vs l'AF aérien de l'AFV
 - **AVEC** - le *Basic TK#* HE des bombes
 - Cas A et B (avantage de hauteur **ET** *Rear Target Facing*)
 - ✓ Moitié du *Basic TH#* < DR ≤ *Basic TH#* :
 - On obtient un *Near Miss*
 - Résolution - vs AF aérien
 - **AVEC** - **SEULEMENT** la moitié de la valeur FP des bombes
 - Cas A et B (avantage de hauteur **ET** *Rear Target Facing*)
 - **Attaques collatérales** : à FP réduite de moitié
 - ✓ Autres AFV présents dans l'hex attaqué : **NON** affectés par l'attaque **SAUF** pour ce qui concerne l' *Overstacking*.
 - ✓ Autres cibles non blindées dans l'hex attaqué : les cibles sont attaquées
 - **SI** un coup but (quel qu'il soit) est obtenu
 - avec le même DR pour l'IFT ou TKT
- ✦ Utilisation en *Area Target Type* :
 - ✓ Le largage de bombe peut aussi s'effectuer en ATT.
 - ✓ Résolution du tir : - avec FP réduite de moitié
 - **TOUTES** les unités terrestres en LOS dans l'hex cible sont affectées SI un coup but est obtenu.
 - Effectuer **UN SEUL** DR sur l'IFT
 - Appliquer les DRM séparément pour chaque cible touchée afin de déterminer les effets pour chaque cible.
 - ✓ Application aux AFV : sujets au DRM pour tir indirect vs AFV.

Le tir antiaérien - Généralités



- ✦ Qui ? : l'ATTAQUANT AVEC une arme - capable d'effectuer un tir AA ET
 - qui N'a PAS encore épuisé ses possibilités de tir au cours de ce tour de joueur.
- ✦ Armes capables d'effectuer un tir AA :
 - ✓ Ce sont SOIT - des armes AA légères SOIT
 - des armes AA lourdes
 - ✓ Placées comme tel au setup : - POSSIBLE
 - marquées alors d'un jeton AA
 - ✓ Le jeton AA :
 - Est placé, en cours de jeu, sur toute arme AA qui effectue un tir sur un avion
 - Est enlevé, en cours de jeu, sur toute arme AA qui effectue un tir contre une unité terrestre.
 - EXC : les MG AA des véhicules NE sont JAMAIS marquées d'un jeton AA. Elles peuvent tirer sur des cibles terrestres ou aériennes SANS tenir compte du mode AA.
 - ✓ Conséquences :
 - ROF : diminuée de 1
 - CUMULATIF avec les autres possibilités de réduction de ROF
- ✦ Passage de mode AA en mode terrestre et inversement :
 - Lors du tir défensif
 - A la fin de toute phase de tir (PAS MPh) au cours de laquelle cette arme (peut) change(r) son CA
- ✦ Opportunity Fire :
 - ✓ Arme AA en mode AA : NE peut PAS être désignée pour un Opportunity Fire
 - ✓ Arme AA mode terrestre : - peut être désignée pour un Opportunity Fire
 - même marquée, elle peut alors être utilisée contre un avion.
 - Il suffit de
 - enlever le jeton Opportunity Fire
 - marquer l'arme avec un jeton AA.
- ✦ Une arme en mode AA PEUT être :
 - (Un)limbered
 - poussée
 - accrochée
 - démontée
 - transportée
 - enlevée
 - pillée

} d'un véhicule

 - ✓ Elle PERD alors son mode AA
- ✦ Une arme AA NE peut PAS tirer sur une cible aérienne depuis
 - une localisation qui est AVEUGLE pour cette cible
 - EXC : AA lourd
 - l'intérieur d'un
 - Pillbox
 - immeuble
- ✦ Une arme AA marquée d'un jeton AA (inclus une MG AA tirant sur des cibles aériennes) NE peut PAS :
 - ✓ former une base de feu (EXC : base de feu obligatoires)
 - ✓ utiliser une Fire Lane contre des cibles aériennes
 - ✓ effectuer de
 - SFF
 - tir - soutenu
 - intensif

vs un avion OU vs une cible terrestre pendant ce tour de joueur.
- ✦ FP résiduelle : le tir AA NE laisse PAS de FP résiduelle
- ✦ Arme en mode AA qui N'a PLUS de possibilités de ROF :
 - Marquée d'un jeton Prep Fire OU Bounding Fire s'il s'agit d'un véhicule
 - Garde son jeton AA

Le tir antiaérien - Les armes AA légères

- ✦ Qui ? :
 - Canons AA avec IFE
 - HMG maniées par de l'infanterie
 - MG AA des véhicules
 - MA/CMG qui sont capables d'être utilisés en AA

- ✦ Ces armes sont donc utilisées comme une forme de tir *Defensive First Fire* pendant la MPh de l'ATTAQUANT en réaction à une attaque aérienne.
- ✦ **Portée** : l'avion est à portée de l'armement AA léger lorsqu'il
 - effectue une attaque **APRES** un TC de visée réussi
 - se trouve dans son hex d'atterrissage souhaité (planeurs)
- ✦ **Canons AA avec IFE** :
 - ✓ **ROF** : réduite de 1
 - ✓ Utilisation de l'IFE directement sur l'IFT
 - ✓ **PAS** de procédure *To Hit*.
- ✦ **MG en tir AA** :
 - ✓ **ROF** : perdue
 - ✓ Sujette au *Cowering*
 - ✓ **PAS** d'application des DRM de leadership
- ✦ **Véhicule en tir AA** :
 - ✓ **Pénalités de Bounding First Fire** : **OUI SI** le véhicule - est *Motion* **OU**
 - a déjà dépensé un MP au cours de cette MPh
 - ✓ Quel que soit son statut de mouvement, le véhicule **NE** doit **PAS** dépenser de MP entre deux tirs effectués contre une cible aérienne.
- ✦ Une arme AA **NE** peut **PAS** attaquer la même cible aérienne **PLUS D'**une fois dans le même hex cible et le même tour de joueur.
- ✦ **Résolution des tirs** :
 - ✓ Où ? : ligne véhicule ★ de l'IFT (Δ)
 - ✓ **TEM** ou *Hindrances applicables* : **UNIQUEMENT** - SMOKE
 - *Low Visibility*.
 - ✓ **FFMO/FFNAM** : **NA**
 - ✓ **DRM applicable** : on applique le DRM **POSITIF** imprimé dans le ★ qui se trouve dans le coin supérieur **GAUCHE** du pion.
 - ✓ **Résultats possibles** :
 - **DR IFT Final** < ★ **K# du véhicule** : l'avion est éliminé
 - **DR IFT Final** = ★ **K# du véhicule** : l'avion est endommagé
 - **DR IFT Final** = (★ **K# du véhicule** + 1) : l'avion **DOIT** arrêter son attaque et s'échappe
 - **DR IFT ORIGINAL** = 2 : possibilité d'*Unlikely Kill*
- ✦ **Avion endommagé ou qui s'échappe** :
 - ✓ Subit **TOUJOURS TOUTS** les tirs AA légers dans l'hex qu'il occupe **AVANT** d'effectuer son attaque
 - ✓ **TOUJOURS** soumis au tir AA léger **JUSQU'**à ce **QU'**il quitte - **SOIT** le dernier hex qu'il a attaqué
 - **SOIT** l'hex qu'il a visé le premier
 - EXC** : les **Stukas** en attaque de bombardement **DOIVENT TOUJOURS** effectuer un survol des **TROIS** hex comme demandé par les règles spéciales concernant les Stukas.
 - ✓ Ajoutent un **DRM +1** à leur DR - IFT
 - *To Hit* (pour les bombes)
 - pour **TOUTE** attaque effectuée depuis cet hex pendant ce tour de joueur.
 - ✓ **NE** peuvent **PLUS** effectuer d'autre attaque d'objectif terrestre pendant ce tour.
- ✦ **Unlikely Kill** :
 - ✓ **Quand ?** : DR IFT **ORIGINAL** = 2
 - ✓ **Comment ?** : Effectuer un dr subséquent
 - ✓ **Résultats possibles** :
 - **dr = 1** : l'avion est éliminé
 - **dr = 2** : l'avion est endommagé
 - **dr = 3** : l'avion **DOIT** arrêter son attaque et s'échappe
 - **dr > 3** : **PAS** d'effets
 - ✓ **SI** le DR original = 2 aurait - **SOIT** endommagé l'appareil
 - **SOIT** forcé l'appareil à arrêter son attaque et s'échapper
 - on appliquera ce résultat **SAUF SI**, suite au dr subséquent, un résultat **PLUS GRAVE** est obtenu.

Le tir antiaérien – Les armes AA lourdes

- ✦ **Qui ?** : canons AA **SANS** IFE
- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** durant - PFPh et **PAS** pendant MPh.
 - DFPh
- ✦ **Quoi ?** : peut attaquer **TOUT** avion se trouvant sur la carte, **Y COMPRIS** les avions d'observation.

- ✦ Procédure :
 - ✓ Effectuer un DR
 - ✓ DR ORIGINAL = 2 : l'avion est éliminé
 - ✓ DR ORIGINAL = 3 : l'avion est endommagé
 - ✓ DR ORIGINAL = 4 : l'avion NE peut PAS attaquer pendant ce tour de joueur. Il est marqué d'un jeton TI.
 - ✓ Les règles normales de ROF et d'enrayages s'appliquent.
- ✦ SI plus d'un avion est présent sur la carte (inclus des amis) :
 - ✓ Effectuer une *Random Selection* pour déterminer quel avion est touché.
 - ✓ DRM applicable : -1 aux avions amis SAUF S'ils sont engagés en mêlée aérienne.
- ✦ CHAQUE FOIS qu'un canon AA lourd tire sur un avion :
 - ✓ le dé blanc : indique le nombre d'hexspines dont il faut faire bouger le CA du canon (sens horlogique)
 - ✓ On effectue cette procédure MEME SI cela donne comme résultat que le canon pointe vers un hex aveugle.

Les avions d'observation

- ✦ Quoi ? : - Avion utilisé plus particulièrement pour le réglage d'artillerie
 - UN seul avion d'observation par camp et par scénario
- ✦ Les règles normales d'appui aérien s'appliquent SAUF ce qui spécifié ci-dessous
- ✦ Caractéristiques :
 - ✓ Il dispose d'un radio inhérente
 - ✓ Il NE se trouve PAS sur la carte MAIS
 - peut être attaqué par une arme AA lourde
 - peut être engagé en combat aérien (il ne peut répliquer)
 - ✓ SI l'avion est tenu en mêlée aérienne : le contact radio est perdu.
 - ✓ C'est un observateur d'artillerie hors carte
- ✦ LOS et visée :
 - ✓ L'avion peut effectuer ses tests de LOS depuis TOUT hex de bord de carte ami au choix du joueur.
 - ✓ L'avion peut être déplacé au gré de la volonté du joueur
- ✦ Accès à la batterie et Task Check de visée :
 - ✓ TOUJOURS précédé d'un Task Check de visée effectué contre une unité ennemie connue
 - ✓ SI le Task Check concerne une unité HIP/Concealed :
 - on tire une carte noire additionnelle.
 - on applique les DRM idoines.
 - ✓ Une fois le Task Check de visée réussi : PLUS de nouveau Task Check TEMPS QUE le réglage concerne la même cible OU QU'il doive à nouveau tenter l'accès à la batterie.
- ✦ Règles OBA : COMPLETEMENT en vigueur y compris le besoin de maintenir le contact radio à chaque tour (EXC : pas de mauvais fonctionnement de la radio)
- ✦ Attaque de méprise :
 - ✓ Quand ? : DR Task Check de visée = 12
 - ✓ Conséquences : le joueur ADVERSE prend les commandes de l'avion
 - ✓ Procédure :
 - Le joueur adverse demande IMMEDIATEMENT un FFE pour l'OBA accordée à l'avion
 - NE sont PAS requis :
 - Task Check de visée
 - Contact radio
 - Spotting Round
 - SI l'accès à la batterie N'est PAS obtenu : PAS d'attaque par méprise
 - L'adversaire effectue
 - UNE SEULE mission de tir
 - vs l'unité ennemie terrestre non cachée
 - la plus proche en hex de la cible du TC de visée ET
 - dans la LOS de l'avion d'observation
 - SOIT cette unité
 - SOIT l'AR original



- ✦ Quand ? : UNIQUEMENT lors d'un scénario
 - temps clair OU
 - boue OU

- brouillard **OU**
- vents (*Gusty*) **OU**
- neige (mais **PAS** chute de neige)

✦ Direction du vent : **DOIT** être établie **MEME SI** aucun vent n'est déterminé

✦ Capacité de transport : dépend de leur nationalité :

- ✓ Allemands : 14PP (le DFS230 **NE** peut **PAS** transporter de jetons 5/8")
- ✓ Américains : 19PP
- ✓ Britanniques : 29PP
- ✓ Les planeurs britanniques et américains peuvent également utiliser leur capacité PP pour transporter un véhicule ou un canon selon le tableau ci-dessous :

Matériel	Coût de transport
Véhicule ≤ 2 tonnes	15
2 tonnes < véhicule ≤ 4 tonnes	30
Canons non MTR avec M# ≥ 10	10
Canon avec M# 6-9	20
MTR 76 à 107mm	0
Munitions	4 ou 8 ^{1,3}
Equipage inhérent aux véhicules	0
Tout autre personnel, SW	Normal ^{2,3}

- 1 4PP pour un canon ≤ 99mm, 8PP pour un canon ≥ 100mm. Ce coût est également appliqué pour les mortiers 76-82mm dm tout comme pour le mortier de 107mm
- 2 Conformément à leur coût normal de passagers/*Riders*.
- 3 **EXC** : le coût PP des unités/SW/munitions est réduit à **ZERO** s'ils les passagers d'un véhicule **LUI-MEME** passager du transporteur

- ✓ Les SW/canons transportés : dm **SI** possible

✦ Procédure de transport :

- ✓ Le personnel et le matériel restent **EN-DEHORS** de la carte
- ✓ On utilise le *Cloaking Display Box* afin d'éviter un travail d'écriture.
- ✓ Ceci **JUSQU'**à l'AFPh du tour de joueur au cours duquel les planeurs atterrissent.

✦ Caractéristiques des passagers de planeurs :

- ✓ Ils **NE** peuvent **PAS** :
 - tirer
 - bouger
 - diriger/assister/affecter d'autres unités
 - entrer sur la carte *Concealed* SAUF SI leur planeur a atterri hors carte
- ✓ Ils sont
 - exempts de PTC
 - immunisés contre les résultats
 - PIN
 - *Heat of Battle*
- ✓ Ils perdent en fait **TOUTES** leurs capacités normales jusqu'à l'AFPh du tour au cours duquel ils atterrissent

✦ Procédure d'atterrissage : dans l'ordre chronologique

- ✓ Placer les planeurs sur la carte et déterminer l'axe d'atterrissage
- ✓ Effectuer les premiers tirs défensifs contre les planeurs et les planeurs concernés effectuent leurs manœuvres d'évasion.
- ✓ Le planeur atterrit
- ✓ Effectuer le test d'écrasement
- ✓ Tirs défensifs finaux
- ✓ Faire apparaître les passagers et le matériel transporté (AFPh)

✦ Combat rapproché : le planeur est considéré comme un camion non armé immobile.

Les planeurs - Détermination de l'axe d'atterrissage

✦ Quand ? : MPH du tour où les planeurs arrivent

✦ Quoi ? : Placer **CHACUN** des planeurs sur la carte dans son hex d'atterrissage souhaité

✦ Comment ? :

- ✓ **PAS** d'*Overstacking* possible lors du placement initial
- ✓ **TOUS** les planeurs **DOIVENT** atterrir en faisant **FACE** au vent ce qui détermine une rangée d'hex pour chaque planeur
- ✓ Cet axe d'atterrissage comprend également les **CINQ** hex précédant l'hex d'atterrissage
- ✓ L'axe d'atterrissage **NE** doit **PAS** être identique à celui utilisé par des parachutistes arrivant dans le même tour.

Les planeurs – Premier tir défensif

- ✦ **Quand ?** : **APRES** avoir placé **TOUS** les planeurs sur leur hex d'atterrissage souhaité
- ✦ **Quoi ?** : Les planeurs subissent un tir défensif effectué par les armes AA légères.
- ✦ **Comment ?** : application des règles de tir AA légers **SAUF** pour ce qui est spécifié ci-dessous
 - ✓ **SI DR IFT FINAL = le ★ véhicule K#** : le planeur
 - est endommagé
 - est marqué d'un jeton *Wounded*
 - **DOIT** effectuer une manœuvre d'évasion **APRES** résolution de **TOUS** les tirs AA légers contre son hex.
 - ✓ **SI DR IFT FINAL > 1 le ★ véhicule K#** : le planeur **DOIT** effectuer une manœuvre d'évasion.
 - ✓ **PAS** de résolution séparée des tirs contre les passagers des planeurs (inclus SW/canons ou véhicules à bord des planeurs).

Les planeurs – Manœuvre d'évasion

- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** comme un résultat d'un tir AA léger
- ✦ **Quoi ?** : replacer le planeur sur un nouvel hex d'atterrissage souhaité
- ✦ **Comment ?** : effectuer un DR de localisation aléatoire **APRES** résolution de **TOUS** les tirs défensifs contre l'hex dans lequel il se trouve.
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Quel que soit le nombre de tirs défensifs subis dans un hex, un planeur **N'**effectuera **QU'UNE SEULE** manœuvre d'évasion **PAR** hex d'atterrissage souhaité.
 - ✓ Un planeur peut subir le tir dans son nouvel hex d'atterrissage souhaité - par la même arme **OU**
 - par une autre arme AA
 - ET** de ce fait devoir effectuer une nouvelle manœuvre d'évasion.
 - ✓ A l'issue de **TOUS** les tirs défensifs effectués contre un planeur, il essaie d'atterrir dans l'hex qu'il occupe à ce moment.

Les planeurs – atterrissage

- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Le planeur effectue un DR d'atterrissage (Δ)
 - ✓ **Signification des dr** :
 - **Dé coloré ≤ 1** : le planeur atterrit dans l'hex
 - **Dé coloré > 1** : il faut déterminer un autre hex d'atterrissage grâce au dé blanc.
 - **Dé blanc ≥ 4** : le planeur atterrit **AU-DELA** de l'hex dans lequel il se trouve
 - **Dé blanc ≤ 3** : le planeur atterrit **AVANT** l'hex dans lequel il se trouve.
 - Le nombre d'hex au-delà (ou avant) est déterminé en fonction du résultat du dé coloré. On ajoute (recule) un hex pour tout nombre > 1 du dé coloré **FINAL**
 - ✓ **drm applicable au dé coloré** :
 - 1 Pour chaque hex le long de l'axe d'approche qui est exempt d'obstacle dont la partie supérieure est \geq de un niveau de plus que le niveau de base de l'hex d'atterrissage souhaité. Il ne peut y avoir un tel obstacle entre l'hex d'atterrissage souhaité et un des hex non obstacle pour lequel le drm est revendiqué. Les obstacles de demi-niveau et la **SMOKE NE** sont **PAS** d'application pour ce drm.
 - +1 Pour chaque niveau plein du plus haut obstacle se trouvant dans l'axe d'approche au-dessus du niveau de base de l'hex d'atterrissage souhaité.
- ✦ **Atterrissage hors carte** :
 - ✓ **SI** le planeur se trouve près du bord de la carte et qu'il est impossible d'avoir **CINQ** hex **AVANT** son hex d'atterrissage on applique le principe suivant :
 - Utiliser les hex du bord opposé de la carte
 - les appliquer en ordre **INVERSE** pour représenter le terrain hors carte à travers lequel le planeur va effectuer son approche.
 - ✓ **Exemple** : Planeur qui atterrit en 4P10 avec un axe d'approche qui serait de K13 à O11. On prendra **DANS L'ORDRE** les hex U8, T8, S9, R9 et Q10 pour représenter son axe d'approche.
drm applicables au dé coloré : -3 (-4 [pour quatre hex consécutifs sans obstacles d'un niveau supérieur à celui du niveau de base de l'hex d'atterrissage]+1[obstacle de niveau 1 en U8])
- ✦ Une fois ces procédures appliquées, on retourne le planeur du côté vert du jeton (planeur posé)

Les planeurs – dr d'écrasement

✦ Quand ? : **APRES** avoir retourné le jeton planeur

✦ Quoi ? : effectuer un dr (Δ)

✦ Procédure :

- ✓ **SI** dr ≤ 6 : le planeur atterrit.
- ✓ **SI** dr = 7 : le planeur est considéré endommagé
- ✓ **SI** dr ≥ 8 : le planeur **ET** ses occupants sont éliminés. Il est remplacé par un jeton de camion non armé détruit.
- ✓ Autre résultat : le planeur s'écrase
- ✓ drm applicables :

+1 N'atterrit **PAS** dans son hex d'atterrissage initial souhaité; le planeur est endommagé; atterrissage de nuit; atterrissage pendant des rafales (*Gusts*); atterrissage dans des trous d'obus, des tranchées, une haie, un marais, un Sangar, une haie de cactus, des huttes, une rizière (si atterrissage à travers un côté d'hex de rive), Panji (si atterrissage à travers un côté d'hex couvert), un vignoble, une ligne de crête, ou une localisation qui contient un véhicule/épave/planeur déjà posé.

+2 Atterrissage dans un verger, un mur de pierre, un cimetière, un bocage, une dépression, un *Roadblock*, un champ de cactus, une oliveraie, des palmiers

+3 Atterrissage dans les bois, sur un immeuble/décombres, un pont, des rochers, une falaise, de la jungle, les bambous ou un hex aveugle (déterminé en fonction de l'axe d'approche)

+4 Atterrissage dans un marécage (*Swamp*)

➤ drm cumulables **SAUF** ceux applicables pour les véhicules/épaves/planeur qui ne peut excéder +1

➤ drm se rapportant à un côté d'hex : s'appliquent **UNIQUEMENT SI** le planeur traverse cet obstacle en entrant dans l'hex.

✦ Planeur éliminé **SI** atterrissage dans - *Blaze*

- obstacle aquatique - non gelé

- non guéable

✦ Atterrissage dans un champ de mines : le planeur est attaqué comme s'il était un camion

✦ Effet sur les fortifications/unités/terrain se trouvant dans l'hex d'atterrissage : **NIHIL**.

Les planeurs – Tir final - planeur comme couvert

✦ Quand ? : DFPh

✦ Qui ? : **TOUTE** unité du DEFENSEUR qui est en mesure - d'avoir une LOS sur le planeur posé **ET**
- de tirer sur lui en utilisant la ligne véhicule ★ de l'IFT

✦ Caractéristiques du planeur : il est alors considéré comme un camion - de taille de cible = 0
- avec cs# = 7

EXC : les planeurs **NE** s'enflamment **PAS** et un résultat "immobilisation" est considéré comme un résultat endommagé.

✦ DRM aérien **NE** s'applique **PAS**

✦ Cas J : d'application

✦ Planeur posé : - **NE** fournit **PAS** de TEM **MAIS** constitue un obstacle à la LOS
- **SI éliminé** : remplacé par un jeton camion non armé détruit (qui crée lui un TEM et une *Hindrance*).

Les planeurs – Placement des passagers sur la carte

✦ Quand ? : AFPh

✦ Qui ? : Passagers **SAUF** véhicule/canon **ET** son PRC/servants

✦ Comment ? : **APRES** résolution des résultats de dommage éventuels

✦ Les passagers, à partir de ce moment, - disposent de - leur FP inhérente
- leur moral propre
- leur caractéristiques de leadership
- **NE** sont **PLUS** sujets aux pertes causées par dommage/élimination du planeur
- peuvent éventuellement avancer hors de l'hex
- peuvent tirer en AFPh **MAIS PAS** comme *Opportunity Fire*.

✦ Cas particulier du véhicule/canon transporté par le planeur :

✓ Sera débarqué pendant la MPh **SUIVANTE**

✓ Selon les règles applicables au LVT4 US (Voir Chap H)

Les planeurs – planeur endommagé

- ✦ Un planeur endommagé une deuxième fois est éliminé avec tout son contenu (même durant la procédure d'atterrissage auquel cas **AUCUNE** épave n'est placée)
- ✦ **SW/canon transporté dans un planeur endommagé** : considérée comme enrayée et sujette à réparation normale (ou éliminée si la réparation **N'est PAS** possible)
- ✦ **Véhicule dans un planeur endommagé** : considéré comme enlisé et donc sujet à immobilisation/ *Mired* lorsqu'il essaiera de quitter le planeur
- ✦ **Passagers du planeur endommagé** :
 - ✓ sujets à **Casualty Reduction** de un ou plusieurs de ses passagers sur base de la sélection aléatoire
 - ✓ **TOUS** les autres passagers passent un NMC
 - ✓ **EXC** : les équipages inhérents des AFV

Les planeurs – atterrissage hors carte

- ✦ Les passagers peuvent entrer ultérieurement sur la carte
- ✦ **Procédure** : effectuer la même procédure que celle appliquée aux parachutistes
- ✦ **SI les passagers NE sont PAS en mesure de revenir sur la carte** : ils **N'entrent PAS** en ligne de compte pour els conditions de victoire **SAUF SI** le planeur est éliminé lors de l'atterrissage hors carte.

Les parachutistes – Généralités

- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** si les conditions climatiques sont
 - clair
 - boue
 - *Mist*
 - Neige (pas chute de neige)
 - *Gusty*
- ✦ **Direction de vent** : **DOIT** être établie même si le vent n'existe pas en début de scénario
- ✦ Les Paras perdent **TOUTES** les possibilités propres pendant le tour de joueur pendant lesquels ils sont largués **SAUF** en CCPh.
- ✦ Les Paras **NE peuvent PAS**
 - tirer
 - bouger
 - avancer
 - diriger/assister/affecter d'autres unitéstemps qu'ils **N'ont PAS** quitté leur jeton parachute (en APh)
- ✦ Les unités **N'apparaissent** sur la carte **QUE** lorsqu'elles quittent le jeton parachute. On utilisera donc la *Cloaking Box* pour stocker les unités.
- ✦ **Procédure de parachutage (par ordre chronologique)**
 - ✓ Création des *Wings* et *Sticks*
 - ✓ Désignation du point de largage
 - ✓ Résolution du *Drift*.
 - ✓ Résolution des *Defensive First Fires*
 - ✓ Atterrissage des parachutistes
 - ✓ Résolution des tirs subséquents
 - ✓ Enlèvement des jetons parachutes et placement des unités sur la carte
- ✦ **AFPh et RtPh** : pendant le tour de joueur au cours duquel ils atterrissent, les parachutistes
 - ✓ **NE** peuvent **PAS** - attaquer
 - se dérouter
 - ✓ **NE** sont **PAS** soumis aux règles de dérout **Y COMPRIS**
 - reddition
 - *Failure to Rout*

Les parachutistes – Création des Wings et Sticks

- ✦ **Quand ?** : **AVANT** le largage des parachutistes
- ✦ **Quoi ?** :
 - ✓ **Wing** : composé de **CINQ Sticks**. **UN SEUL Wing** peut être composé de **MOINS** de **CINQ Sticks**.
 - ✓ **Stick** : composé de **UN** jeton parachute 5/8" et **JUSQU'À UN** jeton parachute 1/2"
 - **Composition maximale d'un Stick** :
 - **UN Squad** équivalent **ET**
 - **UN SMC ET**
 - **UNE SW**

✦ Comment ? :

- ✓ Chaque personnel largué dans un *Stick* est représenté sur la carte par les jetons parachutes adéquat et sont considérés comme une partie intégrante de ce jeton parachute.
- ✓ Les jetons sont placés, quant à eux, dans la *Cloaking Box*. Ils ne réapparaissent que lorsque le jeton parachute est retiré du jeu
- ✓ Les leaders : N'ont PAS de capacité de leadership AVANT leur réapparition en APh
- ✓ SW :
 - Peuvent TOUTES (y compris mortiers 76-82 mm) être parachutées
 - Elles seront, de préférence dm.
 - Sont représentées par un jeton parachute 1/2" qui est placé SUR le jeton parachute 5/8" JUSQU'À CE QUE le Drift soit résolu.

✦ Le jeton parachute : - sert à

- masquer l'identité des unités parachutées

- fournir à ses occupants un niveau de moral identique à ses occupants

- NE donne PAS un statut *Concealed* à ses occupants (à aucun moment)

✦ Les éléments parachutés NE peuvent PAS entrer sur le jeu en statut *Concealed/Cloaked* SAUF S'il s'agit du résultat d'un atterrissage hors carte.

Les parachutistes – Désignation du point de largage

✦ Quand ? : AVANT le setup du scénario

✦ Quoi ? : désigner un hex qui sera le point de largage

✦ Comment ? : enregistrer secrètement la localisation de CHAQUE point de largage qui DOIT se trouver à MINIMUM CINQ hex des autres points de largage

✦ Procédure de placement sur la carte :

- ✓ Quand ? : RPh
- ✓ Quoi ? : effectuer un dr (Δ) pour CHAQUE Wing.
 - dr = 1-3 : on utilise le point de largage pré désigné
 - dr = 4-6 : le point de largage est déterminé comme suit :
 - détermination de la carte par Random Selection (TOUTES les cartes entrent en ligne de compte et on relance en cas d'égalité)
 - déterminer ensuite la localisation du point de largage :
 - placer le jeton parachute sur la carte désigné dans l'hex de coordonnées 5 correspondant à la lettre le caractérisant
 - déterminer la localisation exacte par un DR de *Random Localisation* (même procédure que pour les congères)
- ✓ Après avoir ainsi déterminé TOUS les points de largage, on place sur chacun de ces points un *Stick*.
- ✓ On place ensuite, de part et d'autre de chaque *Stick* initial, DEUX autres *Sticks* le long d'une rangée d'hex de manière à ainsi obtenir un alignement de CINQ *Sticks* formant le *Wing* (avec le point de largage au centre de cet alignement).

Les parachutistes - Drift

✦ Quand ? : MPh APRES que TOUTES les unités terrestres aient terminé leur mouvement

✦ Qui ? : TOUS les *Sticks*.

✦ Comment ? : effectuer un DR de localisation aléatoire (DR de *Drift*) pour CHAQUE parachute

EXC : - Allemands : diminuer de moitié (FRU) de dr blanc

- Russes : augmenter de 50% (FRD) le dé blanc AVANT tout ajustement de vent

✦ Procédure :

- ✓ TOUT le personnel d'un même parachute dérive de la même manière
- ✓ CHAQUE SW effectue son propre DR de dérive et dérive donc SEPARÉMENT
- EXC : - les Britanniques conservent leurs
 - LMG
 - mortiers légers
 - radios
- les Américains conservent leurs mortiers légers

Pour ces deux nationalités, les SW concernées sont donc placées dans la *Cloaking Box* AVEC le personnel qui les possède.

✓ Après détermination du Drift : ajuster la localisation suite à la direction et la force du vent (SI ce vent existe)

- Vent léger : déplacement de DEUX hex dans le sens du vent
- Gusts : déplacement de TROIS hex dans le sens du vent
- Vents violents : déplacement de QUATRE hex dans le sens du vent

- ✓ Exemple :
 - Carte 4 et point de largage = K5
 - EC : *Mild Breeze*.
 - *Stick* US avec SW
 - DR du personnel : 5,3
 - DR de la SW : 6,2
 - Parachute 5/8" : dérive vers H6
 - Parachute 1/2" : dérive vers I4
 - Application du vent : dérives respectives vers J5 et K3

Les parachutistes – Defensive First Fire :

- ✚ Qui ? : petites armes et armes AA légères
- ✚ Quand ? : APRES résolution de TOUTES les dérives
- ✚ Quoi ? : DFF et SFF MEME SI le parachute a dérivé en dehors de la carte
- ✚ DRM :
 - ✓ Applicable : mouvement hasardeux (applicable également aux SW qui subissent le tir)
 - ✓ NA :
 - avantage de hauteur
 - TEM
 - *Concealment*
 - *Hindrance SAUF - Low Visibility*
 - SMOKE
- ✚ Principes :
 - ✓ Le DFF/SFF NE touche QU'une seule unité dans l'hex MEME SI plusieurs parachutes se trouvent dans le même hex SAUF dans le cas d'égalité lors d'une *Random Selection*.
 - ✓ Une unité NE peut subir QU'UNE SEULE attaque
 - dans le même hex
 - par le même tireur
 - ✓ PAS
 - de création de FP résiduelle
 - DR *To Hit* possible
 - d'attaque *Sniper*
 - de *Fire Lane*
 contre des cibles aériennes
 - ✓ Unités représentées par leurs parachutes NE sont PAS sujettes au
 - PTC
 - *Heat of Battle*
- ✚ Résolution des tirs :
 - ✓ TOUTES les unités représentées par un parachute passent leur MC ENSEMBLES sur base du même DR
 - ✓ Moral : les unités ont TOUTES un moral de 7 (démoralisés ou pas)
 - ✓ SI les unités ratent leur MC : on les retourne de leur côté *Broken* dans la *Cloaking Box* et on y place un jeton DM
 - ✓ SI les unités d'un *Stick* subissent *Casualty Reduction/ELR* :
 - Effectuer une *Random Selection* pour déterminer quelle(s) unité(s) est(sont) affectée(s)
 - Les autres unités (s'il y en a) : réussissent ou ratent leur MC en commun sur base du taux de moral de 7 de leur parachute
 - ✚ *Sniper* du camp qui effectue le parachutage/atterrissage planeurs : NE peut PAS attaquer AVANT le tour de jeu au cours duquel son camp dispose de troupes au sol.
 - ✚ LOS : les unités terrestres ont une LOS vers un parachute SAUF SI :
 - ✓ elle se trouve dans
 - un hex aveugle créé par un obstacle de niveau plein - adjacent à elle ET
 - situé entre elle et la cible
 - dans un *Pillbox*
 - ✓ sa NVR est insuffisante
 - ✓ elle rencontre une combinaison d'*Hindrances* qui donne un DRM ≥ 6

Les parachutistes – Atterrissage des parachutistes

- ✚ Quand ? : APRES résolution de TOUS les DFF/SFF
- ✚ Quoi ? : TOUS les parachutistes aériens NON démoralisés (PAS les SW séparées) peuvent se déplacer de UN hex dans N'IMPORTE QUELLE direction.
- EXC : les Allemands
- ✚ A l'issue de ce déplacement de un hex :
 - TOUS les parachutes atterrissent au niveau de base de l'hex
 - les jetons parachutes 5/8" deviennent des unités ennemies connues.
- ✚ Pertes lors de l'atterrissage :

- ✓ Jeton parachute 5/8" passent **AUTOMATIQUEMENT** un **NTC** (moral 7 Δ) lors de leur atterrissage (**SAUF** S'ils doivent passer un MC automatique)
 - **NTC raté :**
 - ❖ l'unité se déploie **AUTOMATIQUEMENT** en ses deux composants HS
 - EXC : SI** le *Stick* comprend un *SMC/Crew*, ces unités sont révélées à ce moment avec/en lieu et place de tout composant HS
 - ❖ On déplace une HS (et éventuellement un SMC qui l'accompagne, déterminé par *Random Selection* **SI** nécessaire) dans l'hex adjacent sous le vent. Cette HS **NE** doit **PAS** passer un nouveau TC/MC mais est éliminée **SI** elle est placée sur
 - *Blaze*
 - obstacle aquatique non gelé
 - ruisseau inondé
- ✓ Jeton parachute 5/8" passe **IMMEDIATEMENT** un **NMC** (moral 7 Δ) S'il atterrit dans - bois
 - route forestière
 - rochers escarpés
 - immeuble
 - ruisseau peu profond
 - haie de cactus
 - champ de cactus
 - oliveraie
 - Jungle
 - Bambou
 - marécage (*Swamp*)
 - champ de riz irrigué
 - marais
- ✓ Jeton parachute 1/2" passe **IMMEDIATEMENT** un **NMC** (moral 7 Δ) S'il atterrit dans - jungle dense
 - marécage (*Swamp*)
- ✓ **DRM applicables au NTC/MC**
 - **+1** : atterrissage avec EC = vent moyen
 - **+2** : atterrissage avec EC = vent violent/rafales (*Gust*)
- ✓ **Atterrissage dans un hex d'intérieur d'immeuble :**
 - Passer un NMC (moral 7 Δ)
 - déplacer ensuite le jeton de **UN** hex dans la direction vent
 - **SI ce nouvel hex est à nouveau un hex intérieur d'immeuble :** effectuer la procédure à nouveau
 - Répéter la procédure autant de fois qu'il faut **JUSQU'À CE QUE**
 - ❖ **SOIT** le jeton parachute est éliminé
 - ❖ **SOIT** le jeton parachute atteint un hex non intérieur d'immeuble et dans lequel il se pose au niveau de base de l'hex.
- ✚ **SI l'hex d'atterrissage contient un pont (pas un ponton pour piéton)**
 - ✓ Effectuer un dr
 - ✓ **dr = 1-2** : les parachutistes atterrissent sur le pont (sur dr = 1 s'il s'agit d'un pont à une seule voie)
 - ✓ **dr = 3-6** : les parachutistes atterrissent **DANS** l'hex
 - ✓ **drm -1** : applicable **SI** l'unité **N'est PAS** démoralisée.
- ✚ **Unité/SW éliminée SI atterrissage dans :**
 - *Blaze*
 - Obstacle aquatique non gelé
 - ruisseau profond ou inondé
- ✚ **TOUS les jetons 1/2" :** ensuite retournés et **AUCUN** joueur ne peut contrôler l'identité du parachute jusqu'à ce qu'il soit récupéré.

Les parachutistes – Atterrissage hors de la carte :

- ✚ Une unité/arme qui atterrit hors de la carte **N'est PAS** retirée du jeu **SAUF SI** elle est éliminée.
- ✚ On utilise la méthode ci-dessous pour déterminer si l'unité qui atterrit hors carte est démoralisée ou subit des pertes (même procédure que celle décrite pour les planeurs) :
 - ✓ **SI** le parachutiste se trouve près du bord de la carte et qu'il est impossible d'avoir **CINQ** hex **AVANT** son hex d'atterrissage on applique le principe suivant :
 - Utiliser les hex du bord opposé de la carte
 - les appliquer en ordre **INVERSE** pour représenter le terrain hors carte sur lequel le parachutiste va faire son atterrissage
- ✚ **Les unités ELIMINEES :** comptent pour le calcul des points de victoire
- ✚ On placera une carte **NON** utilisée pour matérialiser l'hex dans lequel les parachutistes atterrissent.

- ✦ Retour sur l'aire de jeu :
 - ✓ L'unité hors carte peut avancer d'UN hex A CHAQUE MPh (et UNIQUEMENT MPh) amie (QUEL QUE soit le terrain) JUSQU'À CE QU'elle atteigne le bord de la carte de jeu.
 - ✓ Elle pourra alors entrer normalement sur le jeu lors de sa prochaine MPh/APh
- ✦ Unités démoralisées hors carte :
 - ✓ Se rallient normalement
 - ✓ NE peuvent PAS bouger ou se dérouter SAUF SI ralliées
- ✦ SW/canons qui ont atterri hors carte :
 - ✓ Peuvent être récupérés normalement
 - ✓ UNIQUEMENT par des unités qui ont atterri hors carte.

Les parachutistes – Résolution des tirs subséquents

- ✦ Quand ? : APRES résolution de TOUS les DR d'atterrissage
- ✦ Quoi ? : tirs qui utilisent les LOS normales et les règles de tirs contre les cibles terrestres
- ✦ SI les parachutistes se trouvent dans le même hex qu'une unité ennemie :
 - ✓ Application du TPBF MEME SI le parachutiste est déjà démoralisé/ *Disrupted*
 - ✓ Les survivants sont marqués d'un jeton CC
 - ✓ Les défenseurs démoralisés (et UNIQUEMENT eux) peuvent se dérouter pendant leur RtPh car ils N'ont PAS encore engagé le CC

Les parachutistes – Placement des unités sur la carte

- ✦ Quand ? : APh
- ✦ Qui ? : TOUTES les unités qui sont représentées par un jeton parachute 5/8" SAUF celles qui ont déjà été déployées
- ✦ Quoi ? : les unités reprennent alors toutes leurs capacités
- ✦ AVANT CECI, un leader démoralisé/éliminé au sein d'un *Stick* NE cause PAS de LLMC/LLTC et tout son contenu était considéré démoralisé, pour les conditions de LOS

Les parachutistes – Para allemands avant 1942

- ✦ Quoi ? : les parachutistes allemands effectuaient leur saut SANS armement conséquent. Leurs armes étaient larguées dans des conteneurs séparés.
- ✦ Conséquence :
 - ✓ Placement d'un jeton (p.e. acquisition) pour désigner les MMC partiellement armés
 - ✓ Ces MMC sont considérés comme :
 - *Squads* : 2-2-8 [8] et NE disposent PAS de - *Assault Fire*
 - *Spraying Fire*
 - grenades fumigènes
 - *HS* : 1-2-8 [7]
 - *Crew* : 1-2-8 [8]
- ✦ Récupération de l'armement :
 - ✓ Quand ? : à la fin de chaque MPh amie
 - ✓ Qui ? : TOUT MMC allemand *Good Order* partiellement armé qui a bougé vers un nouvel hex
 - ✓ Quoi ? : de dr (Δ) tentative de localisation de conteneur
 - *dr* ≤ 1 : l'unité trouve un conteneur et retrouve ses pleines capacités
 - *drm applicables* :
 - ❖ -1 : pour chaque hex pénétré lors de CETTE MPh
 - ❖ +1 : unité CX
- ✦ *Battlefield Integrity* : les MMC non armés sont comptabilisés comme s'ils étaient armés.

Tir Napalm par avions

- ✦ Pose par FB
- ✦ Crée un +3 *Smoke* et un *Blaze* si un *Hit* est obtenu
- ✦ Le napalm peut être utilisé si *Wind*, *Rain*, *Snow* et *Mud*

DIVERS



Définitions

- ✚ **Accessible :**
Une localisation adjacente dans laquelle une unité d'infanterie hypothétique pourrait - en ignorant une éventuelle présence ennemie - avancer dans les conditions normales de l'APH.
- ✚ **Adjacent :** se dit de deux hex qui ont un côté en commun
- ✚ **ADJACENT :** Deux localisations (et les unités qui s'y trouvent) sont considérées ADJACENTES si une unité d'infanterie qui se trouve dans l'une des localisations pourrait - sans tenir compte d'une présence ennemie - avancer dans l'autre localisation pendant l'APH et qu'une LOS existe entre les deux localisations, excluant les *Hindrance* SMOKE
- ✚ **Armé :**
Toute unité de personnel est armée **SAUF SI** elle est représentée par un jeton *unarmed* qui ne possède pas une SW/Gun en état de fonctionnement.
Un véhicule non abandonné avec un équipage inhérent est également armé.
- ✚ **ATTAQUANT et DEFENSEUR :**
 - ✓ Le DEFENSEUR d'un scénario est le camp qui se place totalement ou partiellement sur la carte et qui ne doit pas capturer un terrain (sur une autre carte que celle de son setup) pour remplir ses conditions de victoire et qui fait face à un camp opposé qui, quant à lui, effectue son setup entièrement hors-carte. Ce dernier est alors appelé l'ATTAQUANT.
 - ✓ On ne peut avoir un scénario avec un DEFENSEUR sans ATTAQUANT.
 - ✓ Dans les scénarios où aucun des deux n'existe, l'utilisation des règles spécifiquement attribuées à un DEFENSEUR ou un ATTAQUANT **N'est PAS** autorisée.
- ✚ **Canon Emplaced :**
Tout canon qui **N'a PAS** été accroché à un véhicule **ET** qui **N'a PAS** été déplacé de son hex de setup depuis le début du scénario (**EXC :** setup sur une route pavée)
Le canon et ses servants reçoivent un DRM +2
- ✚ **Double break :** se dit d'une unité démoralisée qui se démoralise à nouveau
- ✚ **Good Order**
 - ✓ Se dit d'une unité **PAS** démoralisée, capturée, *Stun*, *Schock*, ou prise dans une mêlée.
 - ✓ Une unité *PIN*, *CX*, *TI* et/ou non armée est donc considérée comme *Good Order*.
- ✚ **Hexspine :**
Côté d'hex adjacent qui se combine avec deux autres côtés d'hex pour former une roue virtuelle.
Exemple : E8-E9 est un *Hexspine* pour les hex F8 et D8.
- ✚ **Hex d'intérieur d'immeuble :** tout hex d'immeuble entouré **UNIQUEMENT** par d'autres hex du même immeuble (1X4)
- ✚ **Immobile :** Tout véhicule
 - abandonné
 - enlisé
 - immobilisé
 - *Schock*
 - *Stun*
- ✚ **Infanterie :** tout jeton SMC/MMC à pied et donc **PAS** monté comme PRC/cavalier
- ✚ **Known Enemy Unit :** toute unité ennemie
 - non *Concealed*
 - non prisonnièresur laquelle l'unité a une LOS. L'unité ennemie **PEUT ETRE** démoralisée ou en mêlée
- ✚ **Ligne d'hex :**
Toute ligne d'hex connectés dans laquelle une LOS tirée du centre du premier hex au centre du dernier hex croise aussi le centre de chaque hex traversé.
- ✚ **Ligne d'hex alternative**
Toute ligne d'hex connectés dans laquelle une ligne droite tirée entre le centre du premier hex et le centre du dernier hex passe par l'*hexspine* du premier hex
- ✚ **Mobile :** se dit d'un véhicule qui **N'est PAS**
 - abandonné
 - *Bogged/ Mired*
 - immobilisé
 - *Shocked*
 - *Stun*.
- ✚ **SMOKE :** terme générique employé pour qualifier les Mun fumigènes et WP.
- ✚ **Terrain difficile :**
 - ✓ Tout hex qui coûté $\geq 4MF$ **OU**
 - ✓ Tout hex qui coûté **TOUTE** l'allocation de mouvement d'une unité (non CX)

Sélection aléatoire

- ✦ **Quand ?** : Si une unité doit être désignée au sein d'une pile
- ✦ **Comment ?** : dr pour chaque unité présente. Celle avec le dr le plus élevé est l'unité désignée.
- ✦ **Pour perte de dissimulation** :
 - ✓ Un jet de dé pour chaque jeton dans l'hex (y compris les ?)
 - ✓ Si un ? a le résultat le plus élevé, il est retiré du jeu et c'est le résultat < suivant qui est révélé (à appliqué jusqu'à la première unité réelle)
 - ✓ Si le jeton révélé est une SW, c'est son "équipage" qui apparaît au lieu de la SW.
 - ✓ Si le jeton révélé est une SW non possédée, on révèle l'unité d'infanterie suivante dans l'ordre des dr.

L'empilement

- ✦ **Limites d'empilement** :
 - ✓ **Infanterie** : **TROIS** Squads (ou équivalents) et **QUATRE** SMC par localisation
 - ✓ **Véhicules** : **UN** seul véhicule par hex. La présence d'épaves **N**'affecte **PAS** les limites d'empilement.
- ✦ **Dépassement des limites d'empilement pendant le mouvement** :
 - ✓ **Infanterie** :
 - 1 MF pour chaque unité d'infanterie/cavalerie/wagon (ou équivalent FRU) en dépassement des limites d'empilement dans la localisation concernée.
 - **PAS** de pénalité pour entrée dans hex avec *Overstacking* Véhicule
 - ✓ **Véhicules** :
 - 1MP par unité d'infanterie (ou équivalent FRU) en dépassement des limites d'empilement dans la localisation concernée.
 - 1MF par Veh/ *Wreck* (**PAS** pour motos) dans l'hex pénétré.
 - **Pénalité doublée pour** :
 - ❖ dépassement véhicule/ *Wreck* qui s'effectue sur une route (pénétrée par le côté d'hex de route) en utilisant le bonus de route cumulatifs avec ci-dessous :
 - ❖ route encaissée
 - ❖ route surélevée
 - ❖ pont
 - ✓ L'application des pénalités peut entraîner un *Minimum Move* ou une *Advance vs Difficult Terrain*.
- ✦ **Procédure de pénalités lors du tir**
 - ✓ **Infanterie** :
 - **Attaque** : DRM +1 au DR IFT/CC des attaques effectuées pour chaque unité (ou équivalent FRU) en *Overstacking*.
 - **Défense** :
 - ❖ DRM -1 TH pour tout tir contre une pile en *Overstack* pour chaque unité en trop (ou équivalent FRU)
 - ❖ DRM -1 pour DR IFT/CC selon le même principe que ci-dessus.
 - ✓ **Véhicules** :
 - **Attaque** : DRM +1 au DR TH d'un véhicule qui tire depuis un hex en *Overstack* pour chaque véhicule en *Overstacking* dans l'hex concerné.
 - **Défense** :
 - ❖ Si le TH DR VTT dépasse le TH# modifié d'un nombre < au total des véhicules se trouvant dans l'hex (non compris le tireur si dans le même hex, les épaves et ceux ne se trouvant pas dans la LOS du tireur) peut toujours toucher un autre véhicule (même ami) dans cet hex aux limites d'empilement dépassées.
 - ❖ Effectuer un dr subséquent.
 - Si dr < # total de véhicules dans l'hex (exclus le tireur les épaves et ceux hors de la LOS du tireur) ⇒ un de ces véhicules est touché.
 - ❖ Utilisation de la sélection aléatoire si trois ou plus de cibles existent dans l'hex.
DRM : DRM de taille inversé **SI** des véhicules de taille différentes sont présents.
 - ❖ On applique alors une attaque collatérale spécifique.
 - ❖ **PAS** de pénalités aux attaques résolues sur la ligne * véhicule de l'IFT
- ✦ La présence d'une épave dans un hex **N**'affecte **PAS** les pénalités d'empilement.
- ✦ **PRC** :
 - ✓ **N**'affectent **PAS** les limites d'empilement tant qu'ils se trouvent **SUR** leur Veh de transport.
 - ✓ **PAS** autorisés à dépasser les limites d'empilement prévues pour leur Veh.
- ✦ **Armes SW/canons** :
 - ✓ **PAS** de limites au nombre de SW/canons dans une même localisation
 - ✓ Les limites d'empilement s'appliquent aux *Crews* censés les servir.
- ✦ **Équivalents** :

- ✓ 5 SMC = 1 HS
- ✓ 2 Crew/HS = 1 Squad
- ✓ ≤ 4 SMC = 0 Squad-équivalent
- ✓ Crew/HS+canon = 1 Squad
- ✓ Ces équivalences peuvent être utilisées également dans le cadre des SSR (une Squad qui peut être HIP peut ainsi être transformée en 2 HS)
- ✚ Pillbox/Entrenchment :
 - ✓ Dépassement d'empilement **DANS** Pillbox/Entrenchment **PAS** autorisé
 - ✓ Le dépassement dans la localisation qui contient la fortification est autorisé.
- ✚ Sewer/Tunnel : **JAMAIS** plus de 3 Squads (plus 4 SMC) ou équivalent par côté.

Equipement capturé

- ✚ Possession :
 - ✓ Quoi ? : SW ou canon
 - ✓ Qui ? : Toute ennemi peut utiliser une SW/canon capturée (sous certaines conditions)
 - ✓ Comment ? : effectuer une procédure de *Recovery* normale.
- ✚ Enrayage :
 - ✓ B#/X# : **DIMINUES** de 2 (même pour véhicules)
 - ✓ Manque de munition : ces pénalités **NE** s'appliquent **PAS** aux canons/SW capturés.
- ✚ Performances :
 - ✓ ROF : **DIMINUEE** de 1
 - ✓ Procédure TH :
 - Utiliser les chiffres **ROUGES**
 - **DRM TH** : +2 (cas H)
 - ✓ Les armes non *Ordnance* **NE** sont pénalisées **QUE** par la diminution de la ROF et l'enrayage.
- ✚ Utilisation par du personnel non qualifié :
 - ✓ Qui ? : MMC qui utilise une arme qui nécessite un Crew
 - ✓ Quoi ? :
 - Utilisation d'une arme **AMIE** : application des pénalités enrayage et performances reprises ci-dessus
 - Utilisation d'une arme **ENNEMIE** : on **DOUBLE** les pénalités enrayage et performances reprises ci-dessus
 - ✓ Utilisation par SMC :
 - Si ≥ 2 SMC : idem à usage par MMC non qualifié
 - 1 SMC : **OUI** mais il doit être héro. **EXC** : 1 SMC peut utiliser un mortier ≤ 82mm comme s'il était un mortier léger (e.a. perte de la ROF).
- ✚ Véhicule :
 - ✓ Capture :
 - **CCPh UNIQUEMENT**
 - **AFV : UNIQUEMENT SI** le véhicule est abandonné
 - ✓ Procédure :
 - **PAS d'unité ennemie présente dans la localisation** :
 - ❖ Effectuer un CC de tentative de capture
 - ❖ capture automatique à l'issue de la CCPh **MAIS** l'*Ambush* est NA.
 - **Unité ennemie présente dans la localisation** :
 - ❖ Les **DEUX** camps peuvent tenter de prendre le contrôle du véhicule.
 - ❖ Les unités d'infanterie des **DEUX** camps sont donc à même de recevoir la qualification de "personnel d'escorte" ce cet AFV
 - ❖ L'attaque en CC reçoit le DRM -1 pour véhicule ne disposant pas d'une MG utilisée.
 - ❖ L'AFV est considéré comme CE **ET** immobile pour ce CC.
 - ✓ Chauffeur temporaire :
 - **Quand ?** : capture de véhicule non armé
 - **Quoi ?** : le véhicule reçoit un équipage inhérent automatiquement **SANS** pénalité pour le MMC qui capture
 - Le véhicule peut même alors utiliser la procédure pour retrait de mêlée si nécessaire.
 - **Capture par un SMC** : le jeton SMC est retiré du jeu jusqu'à ce que le véhicule reçoive un nouvel équipage (présence d'un MMC à la RPh) ou qu'il soit à nouveau abandonné.
 - ✓ Equipage temporaire :
 - **Quand ?** : capture de véhicule armé
 - **Quoi ?** : le MMC qui capture fournit l'équipage.
 - **Procédure** : une Squad devient une HS + un Crew inhérent.

- L'équipage est fourni par un équipage provenant d'un autre véhicule : application des pénalités normales de capture d'armement et MP **ROUGES**
- L'équipage est fourni par un MMC :
 - ❖ Allocation de mouvement réduite de moitié
 - ❖ A chaque démarrage : effectuer un dr
 - dr ≤ 4 : **OK**
 - dr = 5 : - **PAS** de mouvement au cours de cette phase
 - La tentative compte comme un mouvement
 - dr = 6 : enlèvement dans l'hex
 - **dr applicable** : +1 pour Russes/Japonais
- L'équipage est fourni par une HS : en plus des pénalités de mouvement, les pénalités d'utilisation armement sont **DOUBLEES**
- L'équipage est fourni par un *Crew* d'infanterie : en plus des pénalités de mouvement on ajoute les pénalités d'utilisation armement **NORMALES**
- Véhicule capturé par SMC :
 - ❖ Véhicule **CE** : - reste Immobile
 - limité aux tirs MG AA
 - ❖ Véhicule non **CE** : - peut bouger **OU**
 - peut utiliser BMG ou CMG (**EXC** : CMG=MA pour AFV 1MT)
 - **NE** peut **PAS** bouger ET tirer dans le même tour de joueur
 - application des pénalités d'armement capturé
 - tir **PAS** réduit de moitié suite à utilisation par SMC
 - ❖ Véhicule capturé par plusieurs SMC : on considère qu'il a été capturé par une HS
 - ❖ Véhicules capturé par des SMC **TOUS héros** : il a été capturé par un *Crew* infanterie.

La Fumée (Smoke) - Généralités

✚ Caractéristiques

- ✓ La fumée crée une *Hindrance* variant de +1 à +3
- ✓ Le fumigène s'élève **DEUX** niveaux au-dessus du niveau touché (ex : un Smoke placé au niveau 0 touche les niveaux 0 et 1)
- ✓ Un *Smoke* WP s'élève de **QUATRE** niveaux au-dessus du niveau touché (ex : un WP placé en 0 atteint les niveaux 0, 1, 2 et 3)
- ✓ **DEUX** types de jetons :
 - **Blancs** : caractérise l'emplacement du pot fumigène
 - **Gris** : caractérise la fumée créée par le drift dû au vent
- ✓ **PAS** : - d'utilisation si *Mud, Deep Snow*
 - d'effets dans *Fog* ou Océan ou autre *Water Obstacle*
- ✓ **Mouvement dans un hex *Smoke*** = COT +1 MF/MP
- ✓ **Tir DEPUIS un hex *Smoke*** : ajouter +1 au TEM de *Smoke* demandé par le jeton
- ✓ ***Hindrance* MAXIMUM par hex** : +3 (**SANS** compter le +1 pour l'unité qui tire depuis un hex contenant de la *Smoke*)

✚ Utilisation et types

- ✓ Par l'infanterie : grenades fumigènes et WP
- ✓ Par les chars : obus fumigènes ou WP, lance-pots divers et grenades fumigènes
- ✓ Par les *Ordnances* : *Smoke* ou WP
- ✓ Par l'OBA : rideau fumigènes ou WP
- ✓ Par l'aviation : napalm

✚ Procédure de placement

- ✓ La *Smoke* arrive **SOIT** en :
 - **PFPh** : jeton blanc 5/8 " avec TEM+3 (*Smoke* ou WP)
 - **DFPh** : jeton blanc 5/8" avec TEM+2 (*Dispersed*)
- ✓ **Drift**
 - Se produit si EC = *Mild Breeze*
 - Représenté par des jetons gris
 - Se produit lors de l'AFPh **DANS** la direction du vent
 - On place un nombre de jetons égal au TEM du jeton blanc
- ✓ **Disparition automatique de la fumée** **SI** l'EC devient *Heavy Winds* ou *Rain*.

Placement HIP

- ✦ **Quoi ?** : placement caché d'une unité/canon/véhicule et ses PRC/*Crew*/servants dans un hex de *Concealment Terrain* lors du setup.
- ✦ **Qui ?** :
 - unités désignées par SSR
 - canons *Emplaced*
 - *Fortifications*.
- ✦ **Procédure** : le joueur qui les possède note secrètement leur position (y compris TCA/VCA et CE pour les véhicules et CA pour les canons 5/8").
- ✦ **Perte du statut HIP** :
 - ✓ Une fois perdu, le statut HIP ne peut plus être regagné **SAUF** dans les cavernes.
 - ✓ L'unité est placée sur la carte sous un jeton "?" **SAUF** si spécifié autrement par une règle telle que : *Searching*, *Mopping Up*
- ✦ **Restrictions** :
 - ✓ **HIP = PAS**
 - de mouvement
 - changement CA
 - APh
 - ✓ **Si mouvement** : l'unité est d'abord placée sur la carte dans son hex sous un jeton "?" et les règles de dissimulation s'appliquent.
- ✦ Une unité HIP peut perdre volontairement son statut (elle est placée alors sous "?") pour empêcher une unité ennemie de gagner un statut "?".
- ✦ **Fortifications**
 - ✓ **Principe** : toujours placée HIP si en *Concealment Terrain*
 - ✓ **Perte du HIP** : **SI**
 - le TEM de son protection est demandé
 - une unité dans la fortification perd son statut *Concealed*,
 - une unité terrestre ennemie
 - a une LOS sur la fortification **ET**
 - à une portée Max de 16 hex
- EXC** : champs de mines
 - ✓ Les fortifications **PAS** placées en *Concealment Terrain* : **IDEM SAUF** perte du HIP dès qu'une unité ennemie a une LOS sur la fortification **SANS** limite de portée.
 - ✓ **Roadblock** : perd aussi son HIP s'il bloque la LOS vers une unité amie.
 - ✓ **Champs de mines** : présence révélée par un *Search* réussi **MAIS PAS** sa FP.
 - ✓ Fortifications révélées par LOS durant le setup : placées sur la carte **JUSTE AVANT** le placement des jetons "?" non délivrés par l'OB.
- ✦ **Canons HIP** :
 - ✓ Un canon (non sur véhicule) *Emplaced* et son *Crew*/HS peut **TOUJOURS** être placé HIP
 - ✓ **Condition** :
 - **DANS la LOS de l'ennemi** : en *Concealment Terrain*
 - **HORS de la LOS de l'ennemi** : peut être dans tout terrain.
 - ✓ UN canon HIP dans un non *Concealment Terrain* perd son statut HIP **DES QU'**une unité ennemie a une LOS sur lui (distance sans importance). Il est alors placé sous un jeton "?" au début de la RPh suivante.
 - ✓ **Perte du jeton ? pour un canon *Emplaced*** :
 - Dépend du dé coloré du DR TH.
 - **Dé coloré ≥ 5** : **OUI** si l'unité terrestre ennemie *Good Order* la plus proche est ≤ 16 hex.
 - **Dé coloré = 6** : **OUI** si l'unité terrestre ennemie *Good Order* la plus proche est ≥ 17 hex.
 - ✓ **Si le canon est considéré NE PAS avoir tiré (D#)** : il garde son statut HIP si aucune unité ennemie n'a de LOS vers lui alors qu'il tire sur un FB/DB
 - ✓ Voir aussi la relation avec une éventuelle perte de HIP/*Concealment* du *Crew*/servants.

Les incendies

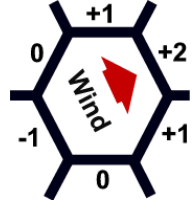
- ✦ **Début d'incendie**
 - ✓ **Tentatives d'embrassement (B25.11)** :
 - **Qui ?** : Unité d'infanterie *Good Order*, non PIN accompagnée d'un leader (ou un SMC isolé). SMC passe NTC
 - **Quand ?** : Pendant la PFPh et traité comme une tentative *Prep Fire*.
 - **Quoi ?** : Terrain inflammable **UNIQUEMENT**.
 - Les leaders peuvent diriger plus d'une tentative par tour de joueur si elles sont toutes pré-désignées.
 - **Le DR final d'embrassement ≥ K#** = Flame. (Voir la table d'embrassement).
 - ✓ **WP** :
 - **Quand ?** : **UNIQUEMENT SI** EC sont *Dry* ou *Very Dry*.

- **Procédure** : Le joueur qui a placé le WP effectue un DR \geq K# du terrain pendant sa MPh (même si placé pendant cette phase) pour démarrer un *Flame* dans cet hex WP.
- **DRM** : **PAS** d'application des DRM EC normaux
 - 1 si les EC sont *Dry*
 - 2 pour immeubles.
- Le WP ne peut être utilisé pour incendier les véhicules ou les épaves.
- ✓ **HE/HEAT (Incl DC)** :
 - **Quand ?** : Après un KIA original non-décombres,
 - **Procédure** : lancer un DR d'embrasement & ajouter les DRM EC (si pas immeuble). Si DR \geq K# = *Flame*.
 - Les attaques de canon vs un véhicule ne peuvent causer l'embrasement d'un terrain.
- ✓ **FT** :
 - **Quand ?** : K ou KIA original est obtenu sur l'IFT contre une cible non-blindée dans un terrain inflammable
 - **Procédure** : lancer un DR (avec DRM EC). Si DR \geq K# = *Flame*.
 - *Blaze* épave possible
- ✓ **Blaze épave** :
 - **Quand ?** :
 - Si un véhicule est éliminé par un FT ou un MOL K < au K# requis **OU**
 - par un DR TK $\leq \frac{1}{2}$ TK# final **OU**
 - par DR IFT $\leq \frac{1}{2}$ IFT# véhicule non blindé **OU**
 - par DR attaque CC $\leq \frac{1}{2}$ du plus haut DR nécessaire pour tuer (ou possible par *Unlikely Kill*).
 - **Conséquences** : Placer un *Blaze* sur l'épave. il peut être étendu à un terrain inflammable dans la même localisation. S'il le fait et devient un *Blaze*, enlever le jeton épave.
 - Les épaves *Blaze* n'empêchent pas le mouvement dans la localisation mais requièrent la dépense MP/MF pour *Smoke*. Voir la section LOS/*Hindrance*.
- ✓ **MOL** :
 - **Quand ?** :
 - dr coloré original d'un lancé IFT = 6, un *Flame* est placé dans l'hex du lanceur **OU**
 - dr coloré original d'un lancé IFT = 1, le *Flame* est placé dans l'hex cible.
 - **Procédure** : le *Flame* n'est placé que si l'hex contient un terrain inflammable.
 - **DRM** : toute unité avec un MOL peut ajouter +2 à son DR de tentative d'embrasement.
 - Contrairement aux autres utilisations du MOL, celle-ci n'a aucune chance de démoraliser l'unité qui l'utilise.
- ✓ **Huttes** :
 - **Quand ?** : *Flame* peut être créé dans les huttes, même si elles sont effondrées, par tout tir PBF/TPBF de petites armes, MOL, MG, IFE, DC ou HE (**EXC** : équivalence HE ou une attaque Collatérale/FP résiduelle) effectué contre une localisation de hutte.
 - **Procédure** : *Flame* créé si dr coloré original = 1.
 - **Random Selection** si un résultat *Flame* se produit et que plus d'une localisation hutte peut être affectée.
 - **FT vs huttes** : *Flame* = automatique si le DR effets original < X#.
 - **WP** : effectuer un DR subséquent comme décrit au Par WP (A24.32) **MEME SI** EC n'est **PAS** *Dry* ou *Very Dry*.
 - **Flame devient un Blaze** : la hutte s'effondre immédiatement.
 - **Pluie** : **PAS** de création de *Flame* dans des huttes effondrées.
 - **PF/PFK/BAZ/PSK/RCL depuis une hutte** :
 - ❖ **SANS** - utiliser le DRM du cas TH C³
 - les conséquences du *Desperation Fire* (C13.81),
 - ❖ création automatique d'un *Flame* dans la hutte.
 - Tirer depuis une hutte effondrée **NE** cause **NI** *Flame* **NI** les conséquences décrites en C13.81.
- ✚ **Extinction de Flame**
 - ✓ **Qui ?** : Infanterie *Good Order* et non-PIN
 - ✓ **Où ?** : dans sa propre localisation
 - ✓ **Quand ?** : pendant sa MPh/DFPh
 - ✓ **Condition** : l'unité n'a pas encore bougé/tiré/dirigé un tir au cours de ce tour de joueur.
 - ✓ **Conséquences** :
 - l'unité devient TI
 - mouvement hasardeux.
 - ✓ **Procédure** : Effectuer un DR
 - 1-2 éteint le *Flame*
 - 3-6 entrave (hamper) le *Flame* - empêche qu'il devienne un *Blaze* pendant ce tour (le signifier en plaçant un jeton PIN).
 - ✓ Chaque *Flame* doit être éteinte séparément avec son propre DR, mais chaque unité qui tente l'extinction peut essayer chaque *Flame*.
 - ✓ *Blaze* ne peuvent être éteint pendant le jeu.
 - ✓ **DRM** : Statut *Labor* : +X / *Leadership* : +Y / Extinction par une section : +1 (par section) / *HS/Crew* (-2/chaque Sec) au-delà du premier MMC / Dozer : -1 / DRM EC : +z / chaque Dozer : -5
- ✚ **Extension Flame/Blaze**
 - ✓ **Flame vers Blaze** :

- **Quand ?** : AFPH de chaque tour de joueur (à l'exception de celui pendant lequel il apparaît)
- **Procédure** : DR final \geq # extension du terrain dans sa localisation.
- Si le DR final \leq 2, le *Flame* s'éteint.
- **DRM EC** d'application **SAUF** si dans un immeuble.
- ✓ **Extension de *Blaze*** :
 - **Quand ?** : à la fin de chaque AFPH
 - **Où ?** : dans tout hex adjacent de localisation de terrain inflammable. Voir table d'extension d'incendie.
 - Un seul DR par localisation inflammable.
- ✓ **Vents violents** :
 - **Conséquence** : extension automatique du *Blaze* comme *Flame* aux terrains inflammables dans les 3 hex adjacents dans la direction du vent. Une
 - **épave *Blaze*** : extension automatique à sa propre localisation.
 - **Smoke** : **AUCUN** effet en cas de *Heavy Winds*.
- ✓ **Rafales (Gusts)** :
 - **Quand ?** : **UNIQUEMENT** pendant ce tour de joueur,
 - **Quoi ?** : - extension automatique des *Blaze* aux terrains inflammables dans la direction du vent.
- au moins un *Blaze* s'étend à 2 hex si possible; on détermine lequel par *Random Selection*.
 - Le *Flame* apparaît au niveau du sol dans le nouvel hex.
 - **Epave *Blaze*** : extension automatique à son propre hex, et peut éventuellement s'étendre d'un hex (**MEME SI** le véhicule se trouve dans un hex non inflammable).
- ✓ **Effondrement d'immeuble** :
 - **Quand ?** : DR original 12 lors du changement de vent,
 - **Quoi ?** : immeuble dans lequel un *Blaze* existe (et tous les niveaux au-dessus de lui) s'effondre.
 - **Détermination de l'immeuble** : par *Random Selection*.
- ✓ **Boue/neige** :
 - **Quoi ?** : extension aux hex adjacents uniquement si le côté d'hex qui connecte traverse un immeuble/bois/broussailles/champs/vergers (si en saison) ou lors de rafales.
 - **Ground/Deep Snow** : extension **UNIQUEMENT** si le côté d'hex qui connecte traverse un immeuble/bois/broussaille (**EXC** : broussailles **NA** en *Deep Snow*) ou par rafales.
- ✓ **Décombres** :
 - Pour l'extension d'incendie, les décombres sont considérés comme une partie du même hex comme tous décombres ADJACENTS.
 - Un niveau d'immeuble contenant un *Blaze* qui s'effondre et tombe dans un terrain inflammable place immédiatement un *Blaze* dans ce terrain.
 - Tout décombre qui tombe dans un *Blaze* est automatiquement transformé en *Blaze*.
 - Un *Flame* est éteint par des décombres qui tombent sur lui.
 - Aucune attaque qui crée des décombres ne peut en même temps créer un *Flame*. La création de décombres prend toujours la priorité.
- ✚ **Entrée/Sortie**
 - ✓ Les *Flame* n'ont aucun autre effet que de pouvoir devenir un *Blaze*.
 - ✓ **Infanterie** : dans un *Blaze* doit le quitter à la fin de la RtpH suivante ou être éliminée.
 - ✓ Les unités non démoralisées peuvent se démoraliser volontairement pour effectuer la déroute.
 - ✓ Les unités non-PIN qui ne peuvent se démoraliser volontairement peuvent bouger vers une localisation accessible comme si elles se retiraient d'une mêlée, même si *Berserk*.
 - ✓ Les unités en mêlée/PIN ne peuvent quitter l'hex pendant la RtpH et sont éliminées.
 - ✓ Les unités véhicules/cavalerie dans un *Blaze* doivent le quitter lors de la MPH amie suivante ou être éliminées.
 - ✓ Les occupants d'un bunker sont pleinement affectés par un *Blaze* au niveau du sol dans leur hex.
- ✚ **LOS & Smoke**
 - ✓ **Hindrance** :
 - La fumée crée un DRM de *Hindrance* dans sa localisation (DRM +3 pour le *Blaze*) qui est cumulative avec le TEM/*Hindrance* qui s'applique dans l'hex.
 - Le DRM *Hindrance* total pour toute localisation ne peut être supérieur à +3.
 - Le tir tracé depuis ou dans une localisation *Smoke* doit ajouter un autre DRM *Hindrance* +1.
 - ✓ **Hauteur** :
 - La *Smoke* dégagée par un *Blaze* dans un terrain/épave crée une *Hindrance* de LOS de niveau 4 (niveau 2 lors de *Mild Breeze*).
 - La *Dispersed Smoke* créé par un *Blaze* est une *Hindrance* de niveau 2.
 - ✓ **Hindrance d'épave en feu** :
 - L' *Hindrance* d'épave en feu reçoit un DRM +2; elle remplace l' *Hindrance* normale d'épave sauf pour les *Fire Lanes* déjà établies

- *Heavy Winds* : seule l'*Hindrance* d'épave s'applique.
- ✓ **Drift** :
 - *Mild Breeze* : la fumée dérive depuis la localisation *Blaze* - en début de RPh du jeu
- au début de chaque AFPh.
 - La fumée qui dérive est représentée par des jetons *Dispersed Smoke*.
 - **Procédure** : placer un nombre de *Dispersed Smoke* égal au niveau de TEM *Hindrance* créé dans l'hex *Blaze*.
 - **Changement de vent ou de force de vent** : enlever immédiatement les jetons de fumée dispersée.
- ✚ **Incendie & victoire**
 - ✓ Un joueur décline à son adversaire la possibilité de contrôler toute localisation/hex/immeuble qu'il a volontairement incendié par l'embrasement, même si l'incendie s'étend dans cet hex depuis un autre. Si à cause d'un incendie délibéré des parties de l'aire de jeu deviennent impénétrables, l'adversaire gagne immédiatement le contrôle de ces localisations/hex/immeubles, même si cette partie de carte est également impénétrable suite à d'autres raisons (**EXC** : si des incendies déclenchés par les deux camps se rejoignent), sans tenir de la présence d'unités ennemies ou d'autres circonstances. Le contrôle de ces hex peut être repris si l'incendie s'éteint.
- ✚ Les joueurs ne sont pas tenus responsables pour des incendies déclenchés aléatoirement par les tirs, les épaves en feu ou des incendies qui existent au début du scénario. Si des *Blaze* créés accidentellement rendent des localisations impénétrables aux deux camps, ces localisations sont contrôlées par le camp contrôlant leur hex; le contrôle d'un immeuble impénétrable est acquis en contrôlant tous les hex de cet immeuble.

Table d'embrasement et d'extension

Embrasement (B25.11) Extension (B25.6)		B 25.5 Conditions d'environnement (EC)	
<div><div></div> Doit obtenir ≥ K# pour l'embrasement. SMC NTC requis</div> <div><div></div> Doit obtenir ≥ # extension pour s'étendre (lors de chaque AFPh)</div>		EC	EC DRM / drm
		Neige	-3 (PTO NA)
		Boue	-3
		Humide pluvieux (Wet)	-2
7/8	Immeuble en bois (EC DRM NA) / Décombres	Humide (Moist)	-1
8/9	Immeuble en pierre (EC DRM NA) / Décombres	Moderate	0
9/7	Bois	Sec (Dry)	+1
9/6	Broussailles / Vignes	Très sec (Very Dry)	+2 (PTO NA)
10/6	Champs		
11/9	Vergers / Oliveraies		
12/10	Cactus Patch		
12/12	Jungle peu dense		
10/10	Bambou (EC DRM x 2)	Extension en fonction de la direction du vent	
11/11	Palmiers		
6/7	Huttes		
9/8	Kunai		
10/6	Paddy (en saison)	Moyen	En fonction du diagramme de direction du vent (& Smoke dispersée)
8/9	Digue en bois		
DRM embrasement		Fort	Extension automatique du Flame vers 3 hex adjacents dans la direction du vent
Leadership			
Immeuble fortifié : -1			
DRM EC			
HS / Equipage : -1			
SMC : -2		Rafales (DR 12)	Flame s'étend à l'hex adjacent ; un Blaze s'étend en Flame vers 2 hex (B25.651)
MOL : +2			
DRM extension			
Vers élévation Sup : +1			
Vers élévation Inf : -1			
Pas directement attaché : -2			
Vers immeuble fortifié : -1			
DRM EC +X			
Direction du vent si moyen : +Y			

Les conditions de victoire

- Infanterie et PRC :
 - ✓ Squad : 2VP
 - ✓ Crew : 2VP (**SAUF** Landing Craft Crews : 1VP)
 - ✓ HS : 1VP
- SMC :
 - ✓ Leader : 1VP + 1VP par niveau de leadership < 0 (Ex : 9-1 = 2VP, 9-0 = 1VP)
 - ✓ Leader Wounded : idem (**EXC** : leaders japonais)
 - ✓ Héro : 1VP **MAIS** uniquement dans le cas de VP de sortie lors d'une évacuation par mer
- Avions : 2VP
- Canon : 2VP

- ✦ Véhicules (SAUF Motos/Goliath/bateaux/planeurs) :
 - = 1VP + 1VP pour MA en fonctionnement
 - + 1VP par multiple de 5AF (FRU ⇒ 0 = 1VP) pris sur AF le plus élevé
- ✦ Points de victoire liés aux pertes :
 - ✓ L'adversaire reçoit les points en fonction de ce qu'il a détruit
 - ✓ Unités/équipements qui quittent le jeu rapportent le même nombre de points SAUF
 - Recall
 - Gardes qui escortent des prisonniers
 - Para/planeurs qui atterrissent hors carte
 - SSR
- ✦ Capture comme conditions de victoire :
 - ✓ Conditions :
 - Leaders / MMC = prisonniers
 - Canons / Landing Craft / véhicules : l'adversaire est le dernier camp à avoir possédé l'item même si ce dernier n'est pas "manné" à la fin du scénario.
 - ✓ Equipement capturé repris par son possesseur originel : l'adversaire perd les points que la capture lui avait apportés
 - ✓ Procédure : à la fin du scénario, les unités/équipements capturés rapportent le double de points à celui qui les a capturés.
 - ✓ Prisonnier éliminé par un tir ami : l'adversaire reçoit IMMEDIATEMENT le double des CVP pour cette élimination.
- ✦ CVP pour sortie de carte
 - ✓ Application des VP : comme expliqué ci-dessus
 - ✓ Matériel/unités capturés : comptent double DES la sortie de carte
 - ✓ PAS de VP octroyés pour :
 - véhicules Recall
 - Personnel démoralisé

La nuit – Généralités

- ✦ Récupération : application d'un DRM +1 au dr de récupération
- ✦ FG Multi-Hex : PAS autorisés la nuit
- ✦ En scénario de nuit, les unités sont classifiées comme suit :
 - Lax OU
 - Normale OU
 - Stealthy
- ✓ Jetons Cloaking : ils ont le statut de la majorité des unités de niveau Squad de leur nationalité, QUEL QUE SOIT leur contenu.
- ✓ C'est en général une SSR qui définit les niveaux des unités mais les règles ci-dessous s'appliquent en général
- ✦ Sont Stealthy :
 - Commando
 - Rangers
 - ANZAC
 - Gurkhas
 - Finlandais
 - SMC Good Order
 - Partisan
- ✦ Sont Lax :
 - TOUTES les unités inexpérimentées
 - Berserk
 - Italiens non élite
 - MMC Axe mineurs non élite
 - MMC allemand pré-1943
 - Véhicules motorisés et leurs PRC
 - TOUTES les unités non Good Order.
- ✦ Sont normales :
 - TOUTES les autres MMC Good Order
 - unités Lax Good Order empilées avec un SMC Good Order (y compris dans le cadre de l'Ambush)
 - Chevaux, Cavalerie et chariots sont normaux SAUF SI les passagers/Riders sont Lax.

La nuit – Night Vision Range (NVR)

- ✦ Quand ? : UNIQUEMENT sur SSR
- ✦ Caractéristiques : la SSR définit une NVR de base
- ✦ Quoi ? : c'est la DISTANCE MAXIMALE en hex à laquelle une unité peut "voir" l'ennemi (SAUF en cas d'obstacles à la LOS)

✦ **Comment ?** : on mesure la distance en nombre d'hex depuis l'hex du tireur (**EXCLUS**) **VERS** l'hex cible (ce dernier étant **INCLUS**) et ce quel que soit le nombre d'hex traversés par la LOS.

✦ **Unités au-delà de la NVR :**

- ✓ **NE** sont **PAS** "visibles" par les unités ennemies **SAUF SI** :
 - marquées d'un *Gunflash*
 - dans une localisation illuminée
 - véhicule en mouvement
- ✓ Un **véhicule en mouvement** est traité comme se trouvant **DANS** la NVR **MEME S'**il se trouve au-delà de cette dernière.
- ✓ **NVR des unités se trouvant dans une localisation illuminée** : limitée **UNIQUEMENT** à la zone illuminée (**EXC** : *Gunflash*)

✦ **Détermination du NVR en DYO :**

- ✓ Effectuer un DR sur la Table NVR **APRES** le DR pour conditions climatiques
 - **Dé coloré** : donne la couverture nuageuse
 - **Dé blanc** : donne la phase de la lune
- ✓ Entrer sur la table de modification de NVR pour déterminer le modificateur de NVR
- ✓ **Ajouter le modificateur NVR à :**
 - conditions météo autres que *Ground/Deep Snow* : 3
 - conditions météo = *Ground/Deep Snow* : 6
 - On obtient alors le NVR de base pour le scénario
- ✓ **SI** conditions météo déterminées sont *Overcast/Falling Snow* : la couverture nuageuse est **AUTOMATIQUEMENT** *Overcast*.
- ✓ **Table NVR :**

dr final	dé coloré*	dé blanc
	Couverture nuageuse	Phase de la lune
≤ 2	PAS de nuages	Pleine lune
3 - 4	Nuages dispersés	Demi-lune
≥ 5	<i>Overcast</i>	PAS de lune

* drm +1 au dé coloré en Dec, Jan, Fev

- ✓ **Modificateur NVR**

Couverture nuageuse	Phase de la lune		
	PAS de lune	Demi-lune	Pleine lune
PAS de nuages	0	+1	+2
Nuages dispersés	-1	0	+1
<i>Overcast</i>	-2	-1	0

✦ **Variation de NVR :**

- ✓ **Quand ?** : à chaque RPh suivant le premier tour de joueur
- ✓ **Quoi ?** : DR de modification de la NVR
- ✓ **Comment ?** : ce DR est partie **INTEGRANTE** du DR de changement de vent
 - **EXC** : Scénario spécifie nuages dispersés ET demi ou pleine lune. Dans ce cas, effectuer un dr subséquent qui donne ra le nombre d'hex de changement.
 - ❖ Demi-lune : diviser le dr par 3 (FRU)
 - ❖ Pleine lune : diviser le dr par 2 (FRU)
- ✓ **Procédure :**
 - **dé coloré du DR de changement de vent :**
 - ❖ dr = 6 : changement du NVR de UN hex.
 - ❖ autre dr : **PAS** de modification.
 - **dé blanc du DR de changement de vent :**
 - ❖ dr ≤ 3 : le NVR **DIMINUE** de un hex (jusqu'à un minimum de 0)
 - ❖ dr = 4 : **PAS** de changement
 - EXC** : **AVANT** le placement du premier *Starshell*/IR, dr = 4 ⇒ **AUGMENTATION** du NVR de un hex.
 - ❖ dr ≥ 5 : le NVR **AUGMENTE** de un hex (jusqu'à un maximum de 6)

✦ **NVR égale à 0 :**

- ✓ **TOUTES** les localisations **AU-DELA** de celle occupée par l'unité sont **HORS** LOS.
 - EXC** :
 - unités
 - marquées d'un *Gunflash*
 - dans une localisation illuminée
 - véhicule en mouvement
- ✓ **ATTAQUANT en mouvement dont la NVR = 0 et qui tente d'entrer dans une localisation de DEFENSEUR** *Concealed* :
 - l'unité **N'**est **PAS** renvoyée dans la localisation qu'elle vient de quitter
 - L'unité peut recevoir un TPBF de la part du DEFENSEUR

- **SI l'ATTAQUANT subi un TPBF :** - il ne peut pas quitter la localisation
- on marque les unités d'un jeton CC.
- ✦ **NVR des véhicules :**
 - ✓ **Condition :** véhicule (et son PRC) est - non stoppé **OU**
- change son VCA
 - ✓ **Véhicule non chenillé :** se trouve dans la NVR d'une unité **S'il** se trouve à $\leq 1\frac{1}{2} \times$ NVR de cette unité (FRU).
 - ✓ **Véhicule chenillé :** se trouve dans la NVR d'une unité **S'il** se trouve à $\leq 2 \times$ NVR de cette unité (FRU).
 - ✓ **SI le NVR de l'unité = 0 :** on considère
 - **Véhicule à roues :** NVR = 1
 - **Véhicules à chenilles :** NVR = 2
 - ✓ **NVR de véhicule BU :** réduit de moitié (FRD)
- ✦ **Scénarios avec Ground/Deep Snow présent :**
 - ✓ **NVR maximum :** NEUF hex
 - ✓ **NVR minimum :** DEUX hex
 - ✓ **EXC :** entre des unités se trouvant dans le même immeuble, le NVR **MINIMUM** reste 0)
- ✦ **Les fortifications :**
 - ✓ **TOUTES** les fortifications sont placées en statut *Hidden* **SANS** tenir compte du terrain.
 - ✓ Elles restent cachées jusqu'à ce que - leur TEM de protection est utilisé **OU**
- une unité ennemie non *Dummy* - entre dans la localisation **OU**
- entre dans un hex *Pillbox* (**PAS** un hex caverne) **OU**
- des MP/MF extra sont dépensés pour entrer/sortir dans la LOS d'une unité *Good Order* ennemie **OU**
- son existence empêche une unité ennemie non *Dummy* d'entrer dans la localisation (**SOIT** parce que l'unité **NE** dispose **PAS** d'assez de MP/MF **OU SOIT** parce que l'entrée est **NA**).
 - Les MP/MF annoncés sont alors dépensés dans l'hex où l'unité est renvoyée
 - On traite le véhicule comme s'il subissait une tentative de VBM ratée.
 - ✓ **Entrée/sortie de Pillbox/Entrenchment :** **SANS** pénalité supplémentaire **SAUF SI** le mouvement s'effectue dans la LOS d'une unité ennemie *Good Order*.
- ✦ **Les usines :**
 - ✓ **LOS tracée ENTIEREMENT** dans l'usine : NVR = 1
 - ✓ **EXC :** NVR = 0 **OU SI** illuminée.

La nuit - le défenseur

- ✦ **Mise en place de l'OB initial :** - **HIP :** 25% (FRU) de l'OB initial (équivalent *Squad*) et reprenant les *Squad* et HS **UNIQUEMENT** (**EXC :** les Japonais peuvent intégrer les MMC *Crew*) y compris les SW/SMC qui se trouvent dans la même localisation que les sections concernées.
- **Autres :** sous statut *Concealed*.
- **Dummies :** le défenseur reçoit un nombre de jetons *Dummy* égal au nombre de *Squad* équivalents se trouvant dans son OB soit au départ soit arrivant comme renforts.
- ✓ **Où ? :** **PAS** nécessairement en *Concealment* terrain.
- ✓ **Perte du statut HIP/? :** comme si l'unité se trouvait en *Concealment* terrain
- ✓ Le défenseur **PEUT** également, s'il le désire, placer tout SMC/SW accompagnant une unité HIP ou *Concealed* en statut HIP et ce jusqu'à ce qu'ils soient révélés. Il faut alors enregistrer sur papier les localisations de ces éléments.
- ✦ **Liberté de mouvement :**
 - ✓ Placer, pour la facilité, en début de scénario, un jeton *No Move* sur toutes les unités du DEFENSEUR qui ne sont pas autorisées à se déplacer.
 - ✓ Une unité du DEFENSEUR dans un scénario de nuit **NE** peut tenter de bouger/avancer **QUE SI :**
 - **SOIT** elle a été attaquée par l'ennemi et par un autre tir que OBA ou *Sniper* **OU**
 - **SOIT** elle a vu une unité ennemie connue à un moment durant ce scénario. Pour ce faire, on peut effectuer des contrôles de LOS **SANS** pénalités comme dans l'emploi du *Concealment*.
EXC : **SI** un AFV avec radio est autorisé à bouger, **TOUTS** les autres AFV mobiles (et leurs PRC aussi longtemps qu'ils restent PRC) disposant d'une radio le peuvent également.
 - ✓ **Gain de la liberté de mouvement via leader :**
 - **Qui ? :** le meilleur leader *Good Order* du DEFENSEUR (si nécessaire, déterminé par *Random Selection*)

- **Quand ? :**
 - ❖ dès que l'ATTAQUANT a résolu une attaque **AUTRE QU'**un *Ambush*.
 - ❖ Une fois par MPh amie
 - **Quoi ? :** peut obtenir la liberté de mouvement
 - **Comment ? :** effectuer un dr (Δ) < ELR
 - **Conséquence :**
 - ❖ si dr réussi, le leader gagne sa liberté de mouvement
 - ❖ les unités se trouvant dans la même pile que le leader au début de la MPh gagnent également leur liberté de mouvement. Ils peuvent alors se déplacer **SEPARÉMENT** du leader
 - ✓ Une fois la liberté de mouvement gagnée : l'unité concernée **CONSERVE** sa liberté de mouvement pour **TOUT** le reste du scénario.
 - ✚ **Perte d'ELR**
 - ✓ L'ELR est, en général, inférieur de 1 à celui que la nation aurait pour un scénario de jour
 - ✓ **Unités avec moral souligné :**
 - ELR = 4
 - Elles conservent leurs caractéristiques spéciales lorsqu'elles dépassent leur ELR "ajusté"
 - ✚ **Reconnaissance :**
 - ✓ **Condition :** **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ **Qui ? :** ATTAQUANT
 - ✓ **Quand ? :** **APRÈS** setup du DEFENSEUR **ET AVANT** celui de l'ATTAQUANT
 - ✓ **Quoi ? :** effectuer un dr de reconnaissance
 - ✓ **Conséquence :**
 - dr **FINAL** représente le nombre d'hex dans lesquels le DEFENSEUR **DOIT** révéler les unités qu'ils contiennent.
 - C'est l'ATTAQUANT qui désigne les hex concernés.
 - **Unités HIP :** sont placées sur la carte sous un jeton *Concealment*.
 - **Unités Concealed :** - perdent leur statut
- l'ATTAQUANT reçoit un droit d'inspection sur ces unités
 - **MEME SI** aucune LOS n'existe vers ces hex
 - **Fortifications HIP :** **DOIVENT** être révélées et placées sur carte **SAUF** - type et puissance des champs de mines **NE** sont **PAS** révélés
- immeubles fortifiés
- tunnels
 - **drm applicables :** cumulatifs et basés sur le type de section majoritaire chez l'ATTAQUANT
- | | |
|--|----|
| Britannique, Partisans, Russes, Japonais | +1 |
| <i>Stealthy</i> | +1 |
| Allemands, US | 0 |
| Toutes les autres nationalités | -1 |
| <i>Lax</i> | -1 |

La nuit – Concealment

- ✚ On peut dire que généralement, la dissimulation est acquise plus facilement la nuit que le jour. Les règles de dissimulation de nuit **NE** varie de celle de jour **QUE** pour ce qui suit.
- ✚ **Perte :**
 - ✓ Une unité perd le statut ?/ *Cloaking* de nuit **SI** elle :
 - utilise un mouvement non *Assault* dans une zone **DEJA** illuminée lorsqu'elle y dépense des MF **OU**
 - entre pendant la MPh dans une localisation occupée par l'ennemi
 - ✓ Dans **TOUS** les autres cas, une unité **NE** perd **PAS** son statut ?/ *Cloaking* lorsqu'elle bouge/avance de nuit.
 - ✓ **Unité en mouvement ET l'illumination affecte pour la première fois sa localisation :**
 - elle peut décider de **NE PLUS** dépense de MP/MF et de ce fait **NE PAS** perdre son statut ?/ *Cloaking* (**EXC :** unités *Straying* deviennent TI)
 - ✓ L'unité **QUITTE** une zone illuminée :
 - **PAS** de perte de statut ?/ *Cloaking* **SAUF SI** dépense de MP/MF dans la localisation illuminée (Ex : quitter un *Foxhole*).
 - La traversée du côté d'hex vers une zone non illuminée **NE** cause **PAS** la perte du statut ?/ *Cloaking*.
 - ✓ **Véhicules/cavalerie :** perdent le statut *Concealed* selon les mêmes règles que de jour.
- ✚ **Gain :**

- ✓ Les situations qui, de jour, requièrent un dr pour acquérir le statut *Concealed* donnent **AUTOMATIQUEMENT** le statut "?".
- ✚ **NVR :**
 - ✓ Unité non *Concealed* au-delà du NVR d'une unité ennemie : **JAMAIS** connue de cette unité ennemie **SAUF SI** elle peut être considérée dans la NVR car
 - marquée d'un *Gunflash*
 - dans une localisation illuminée
 - véhicule en mouvement

La nuit – Cloaking

- ✚ **Qui ? : UNIQUEMENT** l'attaquant dans un scénario de nuit.
- ✚ **Quoi ? :**
 - ✓ Un jeton *Cloaking* possède les mêmes caractéristiques qu'un jeton *Concealed* **PLUS** certains avantages repris ci-dessous.
 - ✓ Les unités *Cloaked* sont **TOUJOURS** *Concealed* **MAIS** l'inverse **N'est PAS** vrai.
 - ✓ **TOUTES** les règles du *Concealment* s'appliquent aux jetons *Cloaking* à l'exception de ce qui est spécifié ci-dessous.
- ✚ **Comment ? :**
 - ✓ Utiliser des jetons *Cloaking* qui disposent chacun d'une lettre d'identification.
 - ✓ Les unités et les SW qu'elles transportent sont placés sur la *Cloaking Box* fournie avec le Chap K du RB. Ces derniers sont alors gardés hors de vue de l'adversaire
 - ✓ Les limites d'empilement sont à respecter
 - ✓ Un jeton *Cloaking* peut également **NE** représenter **AUCUNE** unité (un *Dummy* par exemple).
 - ✓ Un jeton *Cloaking* **NE** peut **PAS** contenir un ou plusieurs jetons "?"
- ✚ **Setup :**
 - ✓ L'attaquant effectue son setup hors carte (y compris l'utilisation de jeton *Cloaking* comme *Dummies*).
 - ✓ **Procédure :** il reçoit un jeton *Cloaking* pour chaque équivalent *Squad* dans son OB soit au setup soit come renforts.
- ✚ **Support Weapons :**
 - ✓ **Capacité de transport :**
 - **Infanterie *Cloaked* :**
 - ❖ peut transporter 4 à 5 PP comme s'ils n'étaient que 3PP.
 - ❖ Autrement, elle **NE** peut **PAS** transporter plus que son IPC.
 - ✓ Une SW ≥ 4PP **NE** peut **PAS** tirer dans le tour de joueur pendant lequel elle perd son statut *Cloaked*.
 - ✓ Les SW *Cloaked* sont, si possible, en statut dm.
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ **Capacité de mouvement du jeton *Cloaking* :** 6MF quel que soit son contenu
 - ✓ **Augmentation de la capacité de mouvement :** **NON SAUF** bonus
 - mouvement par route
 - utilisation de ski en descente
 - ✓ **Coût de mouvement :** identique à celui appliqué de jour **SAUF** application d'un DRM +1 aux unités qui escaladent pour leur DR de chute.
 - ✓ **Si l'unité est involontairement révélée :**
 - Elle est remplacée sur la carte.
 - Elle repasse **IMMEDIATEMENT** à son taux de mouvement normal pour **TOUT** mouvement **FUTUR** au cours de cette MPh **MOINS** tout MF qui aurait déjà été dépensé lors de ce mouvement
 - **PAS** de pénalité supplémentaire **SI** l'unité a déjà dépassé son taux de mouvement normal.
- ✚ **Empilement :**
 - ✓ Toutes les unités représentées par un jeton *Cloaking* bougent/avancent comme une pile **SAUF SI** le joueur décide de les révéler auquel cas, le jeton *Cloaking* est retiré du jeton et les unités sont placées en statut *Concealed* sur la carte.
 - ✓ Un jeton *Cloaking* **NE** peut **PAS** se diviser en deux jetons *Cloaking*. L'inverse est cependant possible.
 - ✓ Les unités contenues dans un jeton *Cloaking* peuvent apparaître séparément comme des unités *Concealed* **ET** le jeton *Cloaking* toujours se trouver sur la carte **A CONDITION QU'**une unité d'origine soit toujours présente dans la *Cloaking Box*.
 - ✓ **PAS** de limite au nombre de jetons *Cloaking* pouvant se trouver dans la même localisation.
 - **MAIS :** le joueur doit contrôler **SI** les pénalités d'*Overstacking* **NE** s'appliquent **PAS**.
 - **Perte du statut *Cloaked*/"?"** **AUTOMATIQUE SI** *Overstacking* dans la LOS d'une unité ennemie terrestre non démoralisée.
- ✚ **Human Wave :** **TOUS** les éléments d'une *Human Wave* perdent leur statut *Cloaked*.
- ✚ **Perte du statut *Cloaked* :**
 - ✓ **Quoi ? :** Le jeton est remplacé par son contenu en statut *Concealed*.

- ✓ **Quand ?** : - utilisation d'un mouvement non *Assaut* dans une localisation **DEJA** illuminée lorsque l'unité y dépense des MF
- unité entre dans une localisation occupée par l'ennemi pendant sa MPh.
- attaque de *Sniper* effective (dr = 1 ou 2)
- unité effectue toute attaque **AUTRE QU'**un *Ambush* réussi.
- ✓ **Une fois perdu**, le statut *Cloaked* **NE** peut **PAS** être regagné.

La nuit – Mouvement

- ✚ Les règles qui régissent le mouvement de jour restent d'application **SAUF** ce qui suit
- ✚ **Mouvement à pied** :
 - ✓ **Mouvement en terrain *Concealment*** : infanterie/cavalerie paie 1MF supplémentaire (après chaque modification) pour **CHAQUE** hex ainsi pénétré.
 - **EXC** : - l'infanterie représentée par un jeton *Cloaking*.
- traversée d'un côté d'hex route dans un hex *Open Ground*
- utilisation du *Bypass* dans un hex *Open Ground*
- la présence du bocage **NE** rend **PAS** une localisation terrain *Concealment* pour cette règle
 - ✓ **Si le NVR d'une unité infanterie/cavalerie = 0** : elle **NE** peut **PAS** utiliser - le mouvement CX **NI**
- le bonus de route **NI**
- le galop
- ✚ **Mouvement en véhicule** :
 - ✓ **1MF/MP additionnel** : par côté d'hex - traversé
- transité en VBM
 - ✓ Ce MP/MF est ajouté de la même manière que lorsqu'on tracte un canon
 - ✓ **AFV dont le NVR = 0** : **PAS** de dépense de MP **SI** BU **SAUF** pour stopper (**EXC** : Passagers/*Riders* peuvent débarquer comme si l'AFV avait tiré en PFPh).
- ✚ Voir également le Par ci-dessous

La nuit - Straying

- ✚ **Qui ?** : toute unité ou pile qui se trouve sur la carte et qui souhaite se déplacer
- ✚ **Quand ?** : au début de sa MPh
- ✚ **Quoi ?** : effectuer un DR (Δ) de mouvement
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ **SI** dé coloré du DR mouvement = 6 : l'unité/pile est sujette au *Straying*.
 - ✓ **Autre résultat** : **PAS** d'impact
 - ✓ **On considère ensuite le type d'unité concernée** :
 - **Unité/pile *Lax*** : *Straying* **AUTOMATIQUE** **SI** dr coloré = 6
 - **Unité/pile normale** : *Straying* **UNIQUEMENT** **SI** dr blanc du DR de mouvement ≥ 3
 - **Unité/pile *Stealthy*** : *Straying* **UNIQUEMENT** **SI** dr blanc du DR de mouvement ≥ 5
 - ✓ **SI l'unité est sujette au *Straying*** : on effectue un DR (Δ) de *Straying*.
 - Le dé coloré de ce DR indique la **DIRECTION** dans laquelle le *Straying* **DOIT** s'effectuer
 - **EXC** : les doubles peuvent avoir comme résultat un *Jitter Fire* de l'ATTAQUANT, ce qui annule ce mouvement (voir Par *Jitter Fire* ci-dessous)
 - L'unité se déplace ensuite dans cette direction **JUSQU'**à ce qu'elle ait épuisé ses MP/MF et donc un véhicule terminera son mouvement en statut **MOTION**.
- ✚ **L'unité qui est soumise au *Straying* devient TI SI** :
 - ✓ Elle **NE** dispose **PAS** de MP/MF en suffisance pour avancer de **MINIMUM UN** hex dans la direction requise **SANS**
 - devenir CX
 - effectuer un mouvement minimal
 - tenter un ESB
 - OU SI**
 - ✓ **la localisation suivante qui doit être pénétrée requiert** - d'escalader
- de passer dans un escalier
- un passage à gué
- la nage
- de se rapprocher d'une unité ennemie connue
- d'entrer dans une localisation illuminée
- d'entrer dans une localisation interdite (y compris mouvement en dehors de la carte)

- d'entrer dans une *Blast Area* FFE WP/HE

OU SI

✓ la localisation suivante qui doit être pénétrée entraîne une attaque d'un *champ de mines* CONNU.

- ✦ Un *véhicule* devient **TI SI** : l'hex suivant qui doit être pénétré - requiert un *Bog Check* ET
- NE peut PAS être *Bypassed*.

C'est le SEUL CAS où un *véhicule Straying* peut utiliser un MP pour stopper.

- ✦ Type de mouvement **INTERDIT** aux unités *Straying* :
 - CX
 - bonus de leader
 - ESB
 - MP Delay
 - ...

✦ Exceptions :

- ✓ Qui ? : unité/pile qui
 - désire - entrer dans un égout/tunnel OU
 - bouger dans le même hex OU
 - bouger le long d'un *Trail Break* OU
 - peut voir une unité ennemie connue OU
 - est **SUR** ou **ADJACENTE** à
 - une tranchée OU
 - un bunker OU
 - une route OU
 - un sentier OU
 - un *Gully* OU
 - sur la berge - d'un ruisseau OU
 - d'une rivière OU
 - une localisation illuminée

✓ Quand ? : au **DEBUT** de SA MPh

✓ Quoi ? : unité/pile PAS soumise au DR de mouvement **JUSQU'**à ce qu'elle NE soit PLUS dans ou ADJACENTE à cette localisation. A ce moment, elle **DOIT** effectuer le DR de mouvement **SI** elle est toujours en mouvement.

✦ *Human Wave*, AFV sans radio, convois et colonnes :

- ✓ Seul le **PREMIER** véhicule **DOIT** effectuer le DR de mouvement **SAUF SI** elle rencontre une des exceptions ci-dessus
- ✓ Les autres membres **SUIVENT** le mouvement de la première unité

✦ Cas des AFV sans radio : **SI** le premier véhicule du peloton doit effectuer un *Straying*, le reste du peloton suit en utilisant simplement le mouvement de peloton.

✦ Contact avec une unité amie pendant le *Straying* :

- ✓ Quand ? : l'unité qui effectue le *Straying* entre dans une localisation qui contient une unité amie *Good Order*.
- ✓ Quoi ? : **PLUS** sujette au *Straying* et l'**ATTAQUANT** peut utiliser le reste de ses MP/MF pour terminer sa MPh comme il le souhaite.

✦ Unités *Berserk* :

- ✓ **TOUJOURS** *Lax* (même de jour)
- ✓ **PAS** sujette au *Straying*
- ✓ **SI** elle voit une unité ennemie : elle charge
- ✓ **SI** elle NE voit PAS d'unité ennemie : elle NE devient PAS *Berserk*.

La nuit – Déroute

✦ **PAS** de déroute normale la nuit

- ✦ Unité *Broken* :
 - utilise **TOUJOURS** le *Low Crawl*.
 - N'est **JAMAIS** éliminée pour *Failure to Rout*.

✦ *Crew* inhérent démoralisé : utilise **TOUTE** sa RtpH pour se dérouter hors de son véhicule dans le même hex.

- ✦ Capture ou reddition : **UNIQUEMENT** en - CC
 - *Mopping Up* (même si *Disrupted*)

✦ Unités DM : restent DM **JUSQU'**à ce qu'elles effectuent un DR original de ralliement/ *Self Rally* à leur niveau de moral imprimé.

- ✦ Les unités démoralisées peuvent **TOUJOURS** effectuer un *Low Crawl* durant leur RtpH inclus
 - hors d'une localisation occupée par l'ennemi
 - dans un marais
 - pendant un passage à gué
 - à travers les tunnels

NE doivent PAS effectuer ce *Low Crawl* vers un terrain particulier MAIS NE peuvent PAS se dérouter VERS une unité ennemie connue.

La nuit – Jitter Fire (Tir de peur)

✦ Quand ? : PAS AVANT qu'au moins un *Gunflash* a été placé suite à une attaque ennemie.

✦ Quoi ? : lorsqu'une unité/pile effectue un DR *Straying* ET obtient un DOUBLE ⇒ *Jitter Fire* PEUT se produire

✦ Comment ? :

- ✓ Contrôler le résultat donné par le double obtenu
- ✓ Déterminer l'unité concernée
- ✓ Placement des effets

✦ Procédure :

- ✓ Contrôle du résultat donné par le double :

DR Double	Résultat
2	DEFENSEUR le plus proche effectue un <i>Jitter Fire</i>
4	DEFENSEUR le plus proche effectue un <i>Jitter Fire</i> SAUF SI <i>Stealthy</i>
6	DEFENSEUR le plus proche effectue un <i>Jitter Fire</i> SAUF SI <i>Stealthy</i> OU normal
8	L'unité/pile en mouvement effectue un <i>Jitter Fire</i> SAUF SI <i>Cloaked</i> , <i>Stealthy</i> OU normal
10	L'unité/pile en mouvement effectue un <i>Jitter Fire</i> SAUF SI <i>Cloaked</i> OU <i>Stealthy</i>
12	L'unité/pile en mouvement effectue un <i>Jitter Fire</i>

- ✓ Détermination de l'unité :

- DEFENSEUR le plus proche : - une ou plusieurs unités *Good Order* ET
 - non *Hidden* ET
 - dans l'hex OCCUPE le plus proche (en hex) de l'unité qui bouge
- SI plusieurs unités équidistantes : au choix de l'ATTAQUANT.
- SI plus d'une unité est susceptible de *Jitter Fire* : TOUTES les unités effectuent un tel tir
- ✓ Effets :
 - PAS d'effets sur une autre unité que le tireur - placement du jeton *Gunflash* approprié
 - perte du jeton *Cloaking/Concealment*.
 - *Jitter Fire* résolu UNIQUEMENT pour déterminer
 - ROF
 - enrayage
 - *Low Ammo*
 - Activation du *Sniper*.
 - *Jitter Fire* effectué par une unité qui bouge : annulation du reste de sa capacité de mouvement.

✦ Quels types d'armes ? : UNIQUEMENT - petites armes
- MG

✦ Quelles unités NE sont PAS sujettes au *Jitter Fire* : - Héros
- unités sans FP (Ex : leader sans MG en ordre de marche)
- unités déjà marquées d'un *Final Fire*
- unités marquées d'un *First Fire* ET plus proches d'une autre unité ennemie que celle qui vient de bouger

✦ SI aucune unité dans l'hex occupé le plus proche N'est en mesure de *Jitter Fire* : PAS de *Jitter Fire* effectué.

✦ *Jitter Fire* par une unité avec MG : les DEUX FP effectuent un *Jitter Fire*

✦ *Jitter Fire* par un véhicule : UNIQUEMENT les MG ET PRC

✦ LOS vers une autre unité : PAS nécessaire pour le *Jitter Fire*.

✦ Jeton *Cloaking* désigné pour un *Jitter Fire* : il est éliminé

✦ Unité d'infanterie qui ne peut normalement pas tirer pendant sa MPh PEUT le faire UNIQUEMENT dans le cas du *Jitter Fire*.

La nuit – Le combat

✦ *Hindrance Low Level Visibility* :

- ✓ Quoi ? : DRM +1 applicable à TOUS les tirs de nuit SAUF
 - *Fire Lanes*
 - mines
 - *Sniper*
 - DC
 - attaques collatérales spécifiques
 - FP résiduelle
 - CC
 - OBA

- ✓ Ce DRM +1 **N'**annule **PAS** le DRM FFMO
- ✓ **DRM +1 PAS cumulable en combinaison :**
 - avec tout DRM >0 reçu pour *Height Advantage* **OU**
 - **SI** l'hex cible contient tout type de terrain (y compris colline ou niveau de terrain plus haut) dont le niveau le plus haut est AU MOINS plus haut de UN niveau que le tireur **OU**
 - **SI** la cible revendique le TEM de bocage **OU**
 - **SI** la cible est dans le même hex que le tireur
- ✓ Le DRM LV de nuit **NE** réduit **PAS** le niveau de FP résiduelle dans l'hex.
- ✦ **Les Fire Lanes :**
 - ✓ De nuit, un FP résiduelle de *Fire Lane* peut être placé **AU-DELA** de la NVR du tireur **MAIS** le tireur **DOIT** avoir une LOS vers la cible initiale.
 - ✓ **EXC : DES QU'**un *Starshell*//IR a été tiré, une MG peut placer une *Fire Lane* **SANS** tirer sur une cible en mouvement **SI** elle est en mesure de placer un FP résiduel de *Fire Lane* dans une localisation *Bore-Sighted* par cette MG **MAIS ALORS**
 - elle **DOIT** placer une *Fire Lane* vers cette localisation pendant toute MPH ennemie
 - elle **DOIT** le faire **AVANT TOUT** mouvement de l'ennemi
 - elle le fait **JUSQU'A CE QU'**elle soit en mesure de voir une unité ennemie connue.
 - Pour chaque tir, le tireur **DOIT** effectuer un DR pour contrôler
 - SAN
 - *Cowering*
 - enrayage
 - Une fois l'avantage du *Bore-Sighted* perdu, ce type de *Fire Lane* **NE** peut **PLUS** être utilisé.
- ✦ **Snipers :**
 - ✓ **Attaque effective (dr = 1 ou 2) ⇒**
 - jeton *Cloaking* attaqué est retiré du jeu
 - le contenu du jeton est placé, non *Concealed*, sur la carte
 - **Si nécessaire :** *Random Selection* pour déterminer quelle unité est affectée par le tir du *Sniper*.
- ✦ **Procédure To Hit :** la cible qui apparaît dans la NVR d'une unité est considérée comme si elle sortait d'un *Blind Hex*.
- ✦ **Acquisition de cible :**
 - ✓ **Acquisition NA de nuit SAUF SI** la cible est illuminée.
 - ✓ Jetons acquisition sont retirés **AUSSITÔT QUE** la cible **N'**est **PLUS** illuminée
 - ✓ **Cible illuminée par un Starshell//IR :** perd son statut acquis à la fin de chaque tour de joueur (lorsque le *Starshell* est retiré)
 - ✓ **Cible illuminée par un Blaze/Flame à la fin d'un tour de joueur :** garde son acquisition de tour en tour temps qu'elle est illuminée.
- ✦ **Tirs de méprise (Mistaken Fires) :**
 - ✓ **Quoi ? :** augmentation du SAN imprimé sur l'OB de **DEUX** unités (avec un maximum de 7)
 - ✓ Le SAN actuel (augmenté) **NE** peut **PAS** être diminué **SOUS** le niveau du SAN imprimé sur l'OB
 - ✓ **Utilisation de MG capturées :** la localisation qui la contient est **AUTOMATIQUEMENT** l'objet d'un dr d'activation de *Sniper*.
- ✦ **Combat rapproché :** le dr d'*Ambush* de l'ATTAQUANT **NE** doit être inférieur **QUE** de 2 à celui du DEFENSEUR pour obtenir l'*Ambush* **SAUF SI** illuminé.

La nuit – Coups de départ (Gunflashes)



- ✦ **Quoi ? :** - **PAS** une forme d'illumination **MAIS**
 - révélation de la position de l'unité qui tire suite aux coups de départ cela **SANS** tenir compte
 - B#
 - X#
 - NVR
 - Illumination
 - **SI** l'adversaire a une LOS vers cette localisation
 - **PAS** nécessairement de révélation de l'unité elle-même
- ✦ **Conséquences :**
 - ✓ les unités qui ont une LOS peuvent tirer sur une localisation contenant
 - *Prep Fire*
 - *Bounding (First) Fire*
 - *First/Final Fire*
 - *Intensive/No Fire*
 - *Opportunity Fire*
 - Jeton mêlée

- ✓ Même **AU-DELA** de la NVR
- ✓ Ceci reste vrai **MEME SI** l'unité qui cause le *Gunflash* quitte l'hex et qu'une autre unité entre dans la localisation
- ✦ **Conditions** : l'unité qui subit le tir **DOIT** être dans la LOS du tireur
- ✦ **Jetons *First/Final Fire*** : en scénarios de nuit
 - ils restent **DANS** l'hex où le tir a eu lieu
 - jusqu'à la fin de l'AFPh
- ✦ **Tir sur et observation d'un *Gunflash*** :
 - ✓ **Observation et tir au-delà de la NVR** : - traité comme un tir sur une cible *Concealed*.
SAUF SI la cible est considérée comme dans la NVR car
 - illuminée
 - véhicule en mouvement
 - ✓ Ceci est valable que la cible soit ou non marquée d'un jeton "?" ou représentée par un jeton *Cloaking*.
 - ✓ **Tir sur une cible *Concealed* marquée d'un *Gunflash*** : on **NE** réduit la FP **QU'**une seule fois.
- ✦ **Combat rapproché** : cause un *Gunflash* aussi longtemps qu'un jeton *Melee* est présent.
- ✦ **Mines** : cause un *Gunflash* **SI** l'attaque
 - cause une *Casualty Reduction*
 - démoralise une unité non *Dummy*.
 - immobilise une unité non *Dummy*.
 - élimine une unité non *Dummy*.
- ✦ **MOL/FT** :
 - ✓ une attaque MOL/FT crée un *Gunflash* dans la localisation attaquée
 - ✓ Le FT crée également un *Gunflash* dans la localisation du tireur
- ✦ **DC** : *Gunflash* créé **SI** la DC détone
- ✦ **ATMM** : *Gunflash* créé **SI** l'ATMM cause des dommages au véhicule.
- ✦ ***Searching/Mopping Up*** :
 - ✓ *Searching/Mopping Up* causent un *Gunflash* dans **TOUTES** les localisations *Concealed/Broken* DEFENSEUR **A CONDITION QUE** l'unité qui effectue la recherche subisse une *Casualty Reduction* (voir Par sur le *Search* et les pertes causées par cette activité).
- ✦ **SR/FFE** :
 - ✓ **TOUS** les hex dans la *Blast Area* d'un FFE HE sont marqués d'un *Gunflash*.
 - ✓ **SR** : - PAS de *Gunflash*
 - peut être vu **AU-DELA** de la NVR **UNIQUEMENT** par les observateurs.
- ✦ **PIAT** : **PAS** de création de *Gunflash* dans l'hex du tireur.
- ✦ **dm/Radio/Observation/véhicule de munitions** :
 - ✓ Les activités suivantes **NE créent PAS de *Gunflash*** :
 - démonter/assembler une SW
 - *Spotting*
 - utilisation d'un radio ou d'un téléphone
 - bénéfice du B# d'un véhicule de munition
 - ✓ **PAS** de placement d'un jeton *Prep Fire* ou *Final Fire* pour de telles actions dans un scénario de nuit.

La nuit – Illuminations – Généralités

- ✦ **Quelles sont les possibilités** : - *Starshell*
 - IR
 - Incendies
 - *Trip Flares*
- ✦ **AUCUNE** de ces illuminations **NE** crée des conditions de scénario de jour.
- ✦ Les règles de nuit restent donc d'application dans une localisation illuminée
 - EXC** : - le statut *Cloaking/Concealed* est perdu plus facilement dans une telle zone
 - la localisation illuminée est considérée dans la NVR des unités ennemies qui ont une LOS
 - les unités illuminées **NE** peuvent voir **QUE** les *Gunflashes* et les localisations illuminées.
- ✦ **Utilisation initiale** :
 - ✓ **AUCUN *Starshell*/IR NE peut être placé AVANT QU'une des trois événements ci-dessous NE se produise** :
 - alors qu'une force amie **SANS** véhicule motorisé se trouve sur la carte, un véhicule motorisé ennemi
 - change d'hex ou de VCA dans son hex **ET**
 - **DANS** les 16 hex d'une unité amie capable de tirer/ajuster/observe un *Starshell*/IR **ET**
 - qui tire un *Starshell*/IR **OU**
 - une unité amie capable de tirer/ajuster/observer un *Starshell*/IR
 - a une LOS sur une unité ennemie **ET**
 - tire un *Starshell*/IR **OU**
 - un *Gunflash* est placé suite à
 - un FFE ennemi **OU**
 - une attaque vs une unité ennemie

- ✦ Une fois qu'un *Starshell*//IR a été placé : les deux camps sont autorisés à utiliser ce type d'armement librement dans les limites d'utilisation.

La nuit – Illuminations – Starshell



- ✦ Qui ? :
 - un leader ami *Good Order* **OU**
 - un AFV CE ami *Good Order* **OU**
 - un MMC ami *Good Order*.
 - L'unité **NE** peut **PAS** être
 - aérienne
 - dans un *Pillbox* **OU** un bunker
 - PIN
 - TI
 - ✦ Quand ? :
 - PFPh **OU** par le joueur qui a la main dans cette phase
 - DFF (qui peut s'effectuer **SANS** voir une unité ennemie en mouvement) **OU**
 - DFPh
 - ✦ Quoi ? : Placement d'un *Starshell* avec **UNE SEULE** tentative par hex et par phase de jeu.
 - ✦ Comment ? : effectuer un dr d'utilisation (Δ)
 - ✦ Procédure :
 - ✓ Leader : obtenir un dr ≤ 4
 - ✓ AFV/MMC **SANS** leader : obtenir un dr ≤ 2
 - ✦ **APRES** placement du **PREMIER** *Starshell*//IR : **TOUTE** unités (**EXC** : leader) qui place un *Starshell*//IR **DOIT** le faire en début de PFPh/MPH ennemie **AVANT QUE** l'attaquant ne commence à tirer/bouger durant cette phase.
 - ✦ Conséquences du placement :
 - **PAS** d'effet sur les possibilités d'effectuer d'autres actions
 - **NE** cause **PAS** un *Gunflash*.
 - **NE** fait **PAS** perdre le *Concealment* au tireur
 - jeton *Cloaking* ou unité HIP qui place un *Starshell* voit l'unité placée sur l'hex en statut *Concealed*.
 - ✦ Tir de *Starshell* **INTERDIT** depuis :
 - intérieur d'un immeuble
 - une location souterraine
 - Un *Starshell* **NE** peut **PAS** illuminer de telles localisations
 - ✦ Placement du *Starshell* :
 - ✓ **TROIS** choix : après réussite du dr de placement, le joueur **DOIT** annoncer lequel des trois il utilise
 - **Option 1** :
 - Placer le *Starshell* dans son hex de tireur
 - effectuer un dr de direction aléatoire
 - déplacer le *Starshell* de 1 hex dans cette direction. C'est alors l'hex dans lequel le *Starshell* atterri.
 - **Option 2** : **SI** le tireur a une LOS
 - vers un *Gunflash* **OU**
 - vers une unité ennemie connue à < 9 hex de lui
 - Placer le *Starshell* sur cette cible **OU** le long de la LOS vers elle
 - Placement du *Starshell* à **MAXIMUM** 6 hex du tireur
 - Effectuer un DR de direction aléatoire avec dé blanc réduit de moitié (FRU)
 - Placer le *Starshell* sur l'hex ainsi déterminé.
 - Effectuer un contrôle de LOS sur l'hex ainsi déterminé
 - **SI PAS de LOS** : utiliser l'option 3
 - **Option 3** :
 - Placer le *Starshell* dans n'importe quel hex à **EXACTEMENT** 3 hex du tireur
 - Effectuer un DR de détermination de direction aléatoire **SANS** réduction du dé blanc de moitié
 - Placer le *Starshell* dans son hex d'arrivée.
- ✦ Effets et durée :
 - ✓ Un *Starshell* illumine **TOUTES** les localisations **SAUF**
 - intérieur des immeubles
 - localisations souterraines
 - EXC** : Jungle dense et bambou
 - ✓ Rayon d'illumination : **TROIS** hex
 - ✓ Le *Starshell* illumine les jetons aériens
 - ✓ L'illumination est également efficace **SI** le jeton est placé *Offboard*.
 - ✓ Enlèvement des *Starshell* : à l'issue de la CCPh, **APRES** placement des jetons "?"

La nuit – Illuminations – Illuminating Rounds (IR)

✦ **Qui ?** : OBA et mortiers sur carte qui disposent d'une capacité IR indiquée sur le jeton.

✦ **Comment ?** : **UNIQUEMENT** par tir indirect

✦ **Utilisation :**

✓ **OBA :**

- Par de dr d'utilisation nécessaire.
- **SEULE** utilisation pour cette batterie pendant ce tour
- Le joueur qui place un IR **DOIT** avoir le contact radio et l'accès à la batterie
- On effectue les procédures FFE/1/2/C hors carte et les cartes utilisées dans ce cadre sont remises dans le paquet lorsque la mission de tir est terminée.
- On tire un IR comme un SR, **JAMAIS** comme un FFE
- La mission IR **DOIT** être déclarée **AVANT** d'effectuer le premier accès à la batterie .

✓ **Mortiers :**

- Effectuer un dr d'utilisation ≤ 4
- **dr raté** : le mortier **N'est PAS** considéré comme ayant tiré.
- Effectuer un DR *To Hit* **UNIQUEMENT** dans le cadre de
 - la détermination d'un enrayage
 - activation de *Sniper*
 - *Low Ammo*.
- L'utilisation d'un IR utilise la ROF pour ce tour de joueur et on place un jeton *No Fire* sur le mortier pour le restant du tour de joueur.
- Le mortier qui tire un IR cause un *Gunflash* (même s'il s'enraie) et peut donc provoquer la perte du *Concealment*.

✦ **Placement de l'IR :**

- ✓ **Le Spotter/observateur/mortier a une LOS vers le Gunflash/unité ennemie connue** : utiliser l'option 2 du *Starshell* pour placer l'IR
 - **EXC** : la distance de 6 hex et maximum 9 **NE** s'appliquent **PAS**. Le placement initial pour un mortier doit être effectué dans les limites de sa portée.
- ✓ **Le Spotter/observateur/mortier N'a PAS de LOS vers le Gunflash/unité ennemie connue** : utiliser l'option 3 du *Starshell* pour placer l'IR
 - **EXC** : On place l'IR dans n'importe quel hex à 6 hex (ou à un multiple de 6) du mortier/ *Spotter*/observateur.
- ✓ Le DR *To Hit* d'un mortier donne automatiquement le placement d'un IR **SAUF** s'il s'enraie.
- ✓ **SI enrayage** : l'IR **N'est PAS** placé.
- ✓ Le placement de l'IR **NE** doit **PAS** s'effectuer dans le CA du mortier et le CA **NE** doit **PAS** être modifié comme une conséquence d'un tir IR.

✦ **Effet et durée :**

- ✓ **Zone illuminée** : 6 hex autour de l'IR
- ✓ **Localisations illuminées** : **TOUTES SAUF**
 - intérieur des immeubles
 - localisations souterraines
- EXC** : Jungle dense et bambou
- ✓ Pour tout le reste, il est traité comme un *Starshell*.

La nuit – Illuminations – Les incendies

✦ **Flame** : illuminent **UNIQUEMENT** leur localisation

✦ **Blaze** :

- ✓ **zone illuminée** : égale à **DEUX FOIS** le nombre de niveaux incendiés dans l'hex (à l'exclusion des *Rooftop*)
- ✓ **Hex contenant un Blaze** :
 - est illuminé à tous les niveaux (même vs jetons aériens)
 - Idem pour les hex dans la zone illuminée par lui (**EXC** : hex aveugles)

✦ **Tentatives d'incendie :**

- ✓ **INTERDITES** de nuit **SAUF** sur SSR
- ✓ **SI autorisées** :
 - l'unité perd son statut *Concealed*
 - elle déclenche un *Gunflash* dans l'hex si cette tentative s'effectue dans la LOS d'une unité ennemie *Good Order* et ce **QUELLE QUE** soit la distance.

✦ **Ombres (hex aveugles) :**

- ✓ **Quoi ?** : création d'une zone quasi aveugle
- ✓ **Comment ?** : les obstacles terrain ≥ 1 niveau dans la zone illuminée bloquent l'illumination des hex se trouvant **DERRIERE** eux par rapport à l'hex contenant le *Blaze*.

La nuit – Illuminations – Les Trip-Flares

- ✦ Qui ? : **UNIQUEMENT** pour US s'il est DEFENSEUR
- ✦ Quand ? : Scénario 1944-45
- ✦ Où ? : PTO et **UNIQUEMENT** dans les hex - Jungle
 - Bambou
 - Wire
 - Panji
- ✦ Comment ? : noter secrètement la coordonnée de l'hex et le nombre de *Trip-Flares* contenus dans ce dernier.
- ✦ Conséquence :
 - ✓ dr (Δ) **IMMEDIAT** lorsqu'une unité (même amie)
 - entre dans l'hex
 - dépense des MP/MF dans l'hex
 - effectue un *Search* sur cette localisation
 - EXC : PAS** de dr **SI**
 - l'unité entre (ou entre dans la localisation via) **dans**
 - une tranchée
 - un *Pillbox*
 - passage souterrain **OU SI**
 - l'unité entre dans la localisation via un sentier/TB créé pendant le jeu **OU SI**
 - la dépense de MP/MF est effectuée pour
 - stopper
 - faire un *Delay*
 - placer de la *Smoke*.
 - ✓ dr effectué pendant la MPh :
 - pour **CHAQUE** dépense séparée de MP/MF dans l'hex et pas pour chaque MF dépensé
 - **AVANT** tout D(F)F
 - ✓ dr ≤ # *Trip-Flares* dans l'hex : un *Trip-Flare* se déclenche et un jeton *Trip-Flare* est placé dans l'hex.
- ✦ **drm applicable** : -4 si l'unité entre dans l'hex (ou effectue un *Search* via un côté d'hex) via une route ou un sentier qui existait **AVANT** le début du jeu.
- ✦ **Effets du Trip-Flare** :
 - ✓ Il illumine le niveau du sol de la localisation qu'il occupe **ET TOUTES** les localisations niveau du sol accessibles (y compris les *Pillboxes*).
 - ✓ **Retrait du jeton** :
 - **SI** placé pendant le MPh : CCPh **APRES** le placement des jetons "?"
 - **SI** placé R+Ph/APH/CCPh :
 - placé avec le côté pourpre sur blanc
 - retiré à la fin de l'AFPh du tour suivant en même temps que les *First/Final*.
 - ✓ Il autorise les *Fire Lanes* comme un *Starshell* et le placement subséquent d'un *Starshell*/IR
- ✦ **Elimination** :
 - ✓ Après déclenchement d'un *Trip-Flare*, le nombre de *Trip-Flare* restant dans l'hex est réduit d'une unité.
 - ✓ Le nombre est réduit de **DEUX SI** : c'est un véhicule qui a déclenché le *Trip-Flare* **ET** que le drm -4 a été utilisé.
 - ✓ Par tir OBA :
 - **TOUS éliminés** si un KIA est obtenu par un FFE HE
 - **UN éliminé** si un résultat K est obtenu par un FFE HE
 - **Bombardement** : les *Trip-Flare* ont un moral de 7 et passent un NMC.
 - **SI NMC raté** : on élimine UN *Trip-Flare* par unité au-dessus du niveau de moral lors de ce NMC
 - **PAS** de création de zone illuminée lors d'une élimination par OBA/Bombardement.
- ✦ **Search et reconnaissance** :
 - ✓ Révèlent la présence **MAIS PAS** le nombre de *Trip-Flares* dans l'hex
 - ✓ Pour chaque hex dans lequel un *Trip-Flare* est trouvé, on effectue le dr comme si le chercheur y entrait mais on ignore tout retranchement, sentier ou TB.

Météo – Généralités

- ✦ **SI aucune SSR ne spécifie les conditions météo** : **TOUJOURS** considéré comme temps clair
- ✦ **En DYO** : utiliser la table de météo pour Europe. Pour PTO et DTO, elle est fournie avec les règles propres à ces théâtres.
- ✓ **Table de météo Europe** :

DR	Mar – Avr – Mai	Jun – Jul – Aou	Sep – Oct – Nov	Dec – Jan – Fev
2	Boue	Couvert	Brouillard/Brume	Clair et venteux
3	Boue	Clair et venteux	Clair et venteux	Couvert
4	Clair et venteux	Brouillard/Brume	Boue	Boue et Couvert
5	Couvert	Couvert	Couvert	Clair et venteux
6	Clair	Clair	Clair	Neige

7	Clair et couvert	Clair	Clair	Clair
8	Clair	Clair	Clair	Clair et venteux
9	Brouillard/Brume	Clair	Clair et venteux	Neige
10	Boue	Clair et venteux	Boue	Neige
11	Boue et couvert	Boue	Boue et couvert	Neige
12	Neige*	Boue et couvert	Neige*	Neige

* Mars et novembre **UNIQUEMENT**; autrement, on considère comme Couvert

✚ SI on obtient un résultat Neige :

- ✓ effectuer un dr sur la table de neige afin de déterminer quel type de neige est en cours
- ✓ Table de neige :

dr final	Conditions	drm
≤ 1	Chute de neige	Dec-Fev : +1
2	Neige au sol	Mar, Nov : -1
3	Neige au sol ET chute de neige	
4	Neige profonde	
5	Neige profonde et chute de neige	
6	Neige profonde et congères	
≥ 7	Hiver extrême (effectuer un nouveau dr, voir ci-dessous)	

✚ Visibilité réduite :

- ✓ Quoi ? : terme utilisé pour décrire les conditions météo et le camouflage qui y est lié
- ✓ Quand ? : Pour les scénarios
 - de nuit
 - Brouillard
 - Brume
 - Pluie
 - Chute de neige
- ✓ Caractéristiques :
 - Traitée comme une *Hindrance* (**EXC** : brouillard)
 - **DRM** : **CUMULATIF** avec les autres *Hindrances* **QUELLE QUE** soit la distance
 - **ANNULE** : - FFMO
 - Interdiction
 - **AFFECTE** le placement et l'attaque par le FP résiduelle
 - **EMPECHE** la perte de *Concealment* (**EXC** : camouflage d'hiver)

✚ Temps clair :

- ✓ **PAS** d'effets
- ✓ **EC** : déterminés normalement

✚ Temps venteux (*Gusty*) :

- ✓ **EC** : résolus normalement
- ✓ **Rafales** (*Gusts*) : présentes sur un DR de changement de vent ≥ 10

✚ Plowed Road : **UNIQUEMENT** sur SSR

✚ Immeubles :

- ✓ **A L'INTERIEUR** de l'immeuble et via un côté d'hex du même immeuble : le temps est **TOUJOURS** clair pour les unités qui
 - observent au sein de ce bâtiment
 - tirent
 - entrent
- EXC** : - *Bypass*
- *Rooftop*
- ✓ **MP/MF additionnel** : les coûts additionnels dus à la neige sont ajoutés
 - **PAR** côté d'hex - traversé **OU**
 - *Bypassé*
 - **ET APRES** calcul du coût total
- EXC** : Traction

Météo – Brouillard/Brume (Fog-Mist)

✚ SI Brouillard/Brume sont d'application : effectuer un dr

- ✓ dr = 1-5 ⇒ brume présente
- ✓ dr = 6 ⇒ brouillard présent

✚ **EC** : **AUTOMATIQUEMENT** humide (*Moist*)

✚ Brouillard :

- ✓ **SI brouillard** : effectuer un dr de niveau de brouillard

✓ Table de niveau de brouillard :

dr	Niveaux affectés
1	Niveau -1 et ↯
2	Niveau 0 et ↯
3	Niveau 1 et ↯
4	Niveau 2 et ↯
5	Niveau 3 et ↯
6	Niveau 4 et ↯

✓ Conséquences :

- Effectuer ensuite un dr de densité de brouillard sur la table ci-dessous:

dr	DRM de brouillard
1	+1
2-3	+2
4-6	+3

- Chaque niveau affecté par le brouillard est considéré comme affecté par de la *Smoke* jusqu'au début du niveau complet suivant.
Ex : si on tire depuis un hex **SANS** brouillard vers une cible située **DEUX** niveaux plus bas (tous deux avec brouillard) et DRM = +1, on appliquera un DRM total de +2.
- **TOUTES** les règles de *Smoke* s'appliquent normalement **SAUF** ce qui est précisé dans ce Par.
- **EXC** :
 - ❖ Le brouillard **N'**est éliminé **QUE** suite aux effets du vent et **N'**est **PAS** sujet au *Drift*.
 - ❖ Le DRM de brouillard est réduit de moitié (FRU) pour les tirs effectués dans la même localisation.

✓ Effets du vent :

- **Scénario avec vents moyens (Wild Breeze)** : la densité de brouillard diminue de **UN** niveau à **CHAQUE** RPh du tour de JEU après le DR de changement de vent.
- **Scénario avec vents violents/rafales (Heavy Wind/Gust)** : la densité de brouillard diminue de **UN** niveau à **CHAQUE** RPh du tour de **JOUEUR** après le DR de changement de vent.

✓ Appui aérien : **IMPOSSIBLE** vs localisation dans le brouillard

✚ Brume :

✓ Quoi ? : Application d'une LV *Hindrance*

✓ Comment ? :

- pour toute distance de tir ≥ 7 hex et LOS
EXC : - attaques collatérales spécifiques
 - *Fire Lanes*.
 - OBA
 - FP résiduelle

- DRM +1 PAR tranche de 6 hex (et fraction de celle-ci) au-delà des 6 premiers hex.

- ✓ Appui aérien : **OUI** avec application du DRM par rapport à la portée aérienne ⇨
 - portée doublée
 - PBF/TPBF **NA**
 - Cas TH E et L **NA**
 - FP réduite pour tir à longue distance appliquée

Météo – Couvert (Overcast) et pluie

- ✚ Quoi ? : Situation qui simule la présence de nuages de tempête. La couverture nuageuse est automatiquement Couvert. Les EC sont déterminés normalement jusqu'à l'apparition de la pluie.

✚ Pluie :

- ✓ Comment ? : le DR de pluie fait partie intégrante du DR de changement de vent

✓ Procédure :

- **DR ≥ 10** : début des chutes de pluie
- **Lorsque la pluie commence** : EC **AUTOMATIQUEMENT** *Wet* pour **LE RESTE** de la durée du scénario
- **La pluie reste présente** jusqu'à l'obtention d'un DR qui stoppe les chutes de pluie
- **DR ≤ 3** : fin des chutes de pluie (**QUELLE QUE** soit l'intensité des chutes de pluie)
- **La pluie peut recommencer à tomber** après s'être arrêtée puisque les conditions *Overcast* restent d'application pendant **TOUT** le scénario.
- ✓ Obtention d'un DR ≥ 10 alors que la pluie tombe déjà :
 - L'intensité de la chute de pluie **AUGMENTE**

- **Conséquences :**
 - *Hindrance* LV = +1 pour distance ≤ 6 hex
 - *Hindrance* **AUGMENTÉE** de +1 à **TOUTES** les distances ≥
 - **PAS** d'autre augmentation supplémentaire suite à un DR de changement de vent.
- ✓ ***Hindrance* LV :** la pluie cause **AUTOMATIQUEMENT** de la brume (*Mist*)
- ✓ ***Smoke* :**
 - **SEULE *Smoke* AUTORISÉE :** - Fumée causée par un *Blaze* **OU**
 - Fumée **ENTIEREMENT** placée à l'intérieur d'un immeuble
 - La *Smoke* placée dans l'immeuble remplit toujours l'hex entier **MAIS N'est PAS** sujette au *Drift*.
- ✓ **Mouvement :**
 - **Coût :** 1MP/MF **SUPPLÉMENTAIRE** par changement d'élévation (vers le haut **OU** vers le bas)
 - SAUF pour les unités qui utilisent - route pavée **OU**
 - escalier
 - **Quand ? :** **DES** apparition de la pluie et **JUSQU'** à la fin du scénario (**MEME SI** la pluie s'arrête).
- ✚ **Appui aérien :** **PAS** possible lorsque *Overcast*.

Météo – Boue

- ✚ **EC :** **TOUJOURS** *Mud*
- ✚ **Incendie s'étend aux hex adjacents :** - **SI** le côté qui les connecte traverse
 - un immeuble
 - un bois
 - de la broussaille
 - un champ de céréales
 - un verger (pendant la saison)
 - **OU SI** l'incendie s'étend suite à des rafales de vent.
- ✚ **Hex *Open Ground* :** **TOUS** les hex
 - route non pavée
 - *Gullies* (**EXC :** ceux contenant des bois/ *Brush*)
 - ruisseaux à sec
 - champs labourés (pas *grain*)
 - *Open Ground* y compris trous d'obus et tranchées
- SANS** tenir compte des
 - *Hindrances* à la LOS
 - TEM de côtés d'hex
 - *Entrenchments*
 - Hauteur
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ **TOUTES les unités terrestres :** $\frac{1}{2}$ MF **OU** 1MP extra par côté d'hex *Open Ground* traversé **ET ajouté APRES** calcul du coût normal d'entrée dans l'hex.
 - EXC :** si on entre dans un terrain **NON** *Open Ground* via ce côté d'hex
 - ✓ **CX :** **AUTORISÉ**
 - ✓ **Bonus de leader :** **OUI**
 - ✓ **Routes NON pavées :**
 - bonus de route **NA**
 - **APPLICATION** de la pénalité pour mouvement en *Open Ground*.
 - ✓ **NE sont PAS affectés par la boue :**
 - routes pavées
 - ponts
 - pistes d'aérodromes
- ✚ **Enlèvement :**
 - ✓ **Véhicule (**EXC :** Motos) passe un *Bog Check* :** **CHAQUE** fois qu'il entre dans un hex ou un côté d'hex **SANS** avoir le bénéfice de
 - route pavée
 - *Plowed Road*
 - *Runway*
 - ✓ **Le joueur adverse :**
 - Effectue un DR secret **ET** un dr secret.
 - Le DR secret est valable pour **TOUTE** la MPH de son adversaire
 - **SI ce DR secret est suffisant pour causer un enlèvement :** prendre en compte le dr secret
 - **dr secret =** nombre d'hex (ou hex *bypassé*) après lequel le véhicule ennemi s'enlise au cours de sa MPH.
 - **SI** l'hex ainsi déterminé **N'est PAS** un des multiples hex pouvant causer un enlèvement, ce dernier **NE** se produit **PAS**.
- ✚ ***Manhandling* :** application d'un DRM +3 lorsqu'on pousse un canon dans/hors d'un hex de boue.
- ✚ **Tirs HE :**
 - ✓ **DRM +1 :** appliqué à **TOUTES** les attaques HE (**PAS** équivalents HE) résolues en *Open Ground*.

- ✓ Ce DRM est **CUMULATIF** avec **TOUS** les autres TEM/ *Hindrances* applicables à ce tir.
 - EXC :**
 - mines
 - Explosions aériennes
 - attaques collatérales spécifiques
 - Tir direct *Ordance* vs un véhicule et son PRC
 - Tir direct *Ordance* vs un *Pillbox* et ses occupants.
- ✓ **FP résiduelle d'un tel tir :** est réduite d'une colonne sur l'IFT
- ✓ **FFMO :** s'applique toujours **NORMALEMENT**
- ✚ **Retranchement :** application d'un DRM +1 à **TOUTES** les tentatives

Météo - Neige

- ✚ **Camouflage hiver :**
 - ✓ Les unités (infanterie/véhicule mais **PAS** PRC) ainsi équipées sont désignées par une SSR
 - ✓ **Le camouflage procure :**
 - **unités d'infanterie :** +1 *Hindrance* LV pour tout tir au-delà de 8 hex
 - **Autres :** +1 *Hindrance* LV pour tout tir au-delà de 16 hex
 - **EXC :**
 - OBA
 - FP résiduelle
 - *Fire Lanes*.
 - ✓ Cette *Hindrance* LV **N'est PAS** applicable **SI** la cible bénéficie **DEJA** d'un TEM positif **AUTRE QUE** celui octroyé pour de la *Smoke*.
 - ✓ **dr *Concealment* :** drm -1 d'application
 - ✓ **Unités *Concealed* :** peuvent avancer en *Open Ground* **SANS** perdre leur *Concealment*.
Assault Move
- ✚ **Chute de neige (*Falling Snow*) :**
 - ✓ **Toujours accompagnée de :** *Overcast* **MEME SI** les chutes de neige s'arrêtent
 - ✓ On applique la même procédure que pour les chutes de pluie pour déterminer le début et la fin des chutes de neige.
 - ✓ **Obtention d'un DR changement de vent ≥ 10 alors que la neige tombe déjà :**
 - **AUGMENTATION** de l'intensité des chutes de neige
 - ***Hindrance* LV :**
 - ❖ +1 portée ≤ 6 hex
 - ❖ **AUGMENTEE** de +1 à **TOUTES** distance au-delà de 6 hex.
 - ❖ **PAS** d'autre augmentation quels que soient les changements de vent ultérieurs.
 - ✓ ***Hindrance* LV :** les chutes de neige causent **AUTOMATIQUEMENT** de la brume.
 - ✓ **EC :**
 - **TOUJOURS** *Moist* lorsque les chutes de neige sont possibles **SAUF SI** "Neige au sol" ou "Neige profonde" sont présents.
 - **Ruisseaux :** *Frigid*
 - ✓ **Camouflage d'hiver :** d'application
- ✚ **Neige au sol (*Ground Snow*) :**
 - ✓ **EC :** **TOUJOURS** *Wet* **SAUF SI** "Neige Profonde" ou "Hiver Extrême" sont d'application
 - ✓ **Camouflage d'hiver :** d'application
 - ✓ **Incendies :** *Blaze* s'étend aux hex adjacents **UNIQUEMENT SI** le côté d'hex qui les connecte traverse un symbole
 - immeuble
 - bois
 - *Brush* **OU SI** l'incendie est propagé par des rafales.
 - ✓ **Terrains :**
 - **Marais et flaques de boue :** transformées en *Open Ground*
 - **Ruisseaux :** gelés
 - **Règles de glace :** activées
 - **Tentatives de retranchements :** application d'un DRM +2
 - ✓ **Mouvement :**
 - **Infanterie et Cavalerie :**
 - ❖ 1 MF extra par changement de niveau d'élévation (vers le haut ou le bas) **SAUF SI** via - escalier
- *Plowed Road*
 - ❖ **Bonus de route :** **NA SAUF** via *Plowed Road*.
 - **Véhicules :**
 - ❖ **Coût MINIMAL** de mouvement sur route : 1MP (**PAS** $\frac{1}{2}$ MP)

- ❖ TOUS véhicules non chenillés (EXC : traîneaux) : 1MP extra PAR côté d'hex traversé/ Bypassé.
- ❖ Les DEUX effets ci-dessus s'appliquent MEME SUR les Plowed Roads.
- ✦ Neige profonde (Deep Snow) :
 - ✓ EC : TOUJOURS "Snow"
 - ✓ Camouflage d'hiver et terrain : idem que neige au sol.
 - ✓ Brush : transformé en Open Ground.
 - ✓ Hex Open Ground : TOUS les hex
 - route unplowed
 - Gullies (EXC : ceux contenant des bois)
 - ruisseaux à sec
 - champs labourés (pas grain)
 - Open Ground y compris trous d'obus et tranchées

SANS tenir compte des

 - Hindrances à la LOS
 - TEM de côtés d'hex
 - Entrenchments
 - Hauteur- ✓ Incendies : Blaze s'étend aux hex adjacents UNIQUEMENT SI le côté d'hex qui les connecte traverse un symbole
 - immeuble
 - bois

OU SI l'incendie est propagé par des rafales.

- ✓ Attaques HE :
 - DRM +1 : appliqué à TOUTES les attaques HE (EXC : équivalents HE) sur un hex Open Ground CUMULATIF avec tous les autres TEM/DRM Hindrance. EXC :
 - mines
 - Air Burst
 - attaques collatérales spécifiques
 - Tir directs Ordnance vs véhicules (et PRC)
 - Pillboxes (et occupants)
 - FP résiduelle d'une telle attaque : réduite d'une colonne de l'IFT
 - FFMO : s'applique normalement- ✓ Champs de mines :
 - DRM +1 applicable à : TOUTES
 - attaques
 - tentatives de déminage
 - Mines anti personnel : résolues avec FP réduite de moitié
 - Mines anti chars : le facteur de mine se trouvant dans un hex est réduit de UNE unité- ✓ Mouvement :
 - Infanterie/cavalerie :
 - ❖ Mêmes pénalités qu'en cas de neige au sol et, EN PLUS, les unités paient $\frac{1}{2}$ MF extra par côté d'hex
 - EXC : si l'unité
 - entre dans
 - un bois
 - un immeuble
 - des décombres
 - traverse un côté d'hex Plowed Road
 - ❖ Bonus de route : applicable UNIQUEMENT sur une Plowed Road.
 - ❖ Galop : AUTORISE UNIQUEMENT le long d'une Plowed Road ET SI TOUT le galop s'effectue sur cette route.
 - Véhicules :
 - ❖ Coût MINIMAL d'entrée sur route : 1MP MEME SI PAS BU (et même sur Plowed Road)
 - ❖ Véhicules chenillés : 1MP extra par côté d'hex SAUF sur Plowed Road.
 - ❖ Véhicules non chenillés (EXC : traîneaux) :
 - Unplowed Road : 2MP/MF extra par côté d'hex
 - Plowed Road : 1MP/MF extra par côté d'hex
 - Galop : AUTORISE SI TOUT le galop s'effectue sur une Plowed Road. - ✓ Enlèvement :
 - Véhicule (EXC : Motos) passe un Bog Check : CHAQUE fois qu'il entre dans un hex ou un côté d'hex SANS avoir le bénéfice de
 - route pavée
 - Plowed Road
 - Runway
 - Le joueur adverse :
 - ❖ Effectue un DR secret ET un dr secret.
 - ❖ Le DR secret est valable pour TOUTE la MPH de son adversaire
 - ❖ SI ce DR secret est suffisant pour causer un enlèvement : prendre en compte le dr secret
 - ❖ dr secret = nombre d'hex (ou hex bypassé) après lequel le véhicule ennemi s'enlève au cours de sa MPH.
 - ❖ SI l'hex ainsi déterminé N'est PAS un des multiples hex pouvant causer un enlèvement, ce dernier NE se produit PAS.

- ✓ **Manhandling** : application d'un DRM +3 lorsqu'on pousse un canon dans/hors d'un hex de boue.
- ✓ **Smoke** :
 - seule autorisée, celle placée **UNIQUEMENT** à l'intérieur d'un immeuble **OU** provenant d'un incendie.
 - La *Smoke* remplit alors **TOUT** l'hex.

Météo – Hiver Extrême

- ✦ **A l'obtention d'un dr 7 sur la carte de neige** : effectuer un dr supplémentaire pour déterminer quelle condition de neige sont associées à l'hiver extrême.
- ✦ **EC** : **TOUJOURS** *Snow*.
- ✦ **B#/X#** : sont modifiés comme suit
 - ✓ Russes **AVANT** avril 1941 : -1
 - ✓ Troupes de l'Axe **AVANT** avril 1942 : -2 (**EXC** : les Finlandais)
- ✦ **Destin lors des tests moraux** :
 - ✓ **Casualty Reduction** : se produit sur un DR MC ≥ 11
 - ✓ **UNIQUEMENT** pour unités se trouvant hors d'un - immeuble **OU**
- *Pillbox*
- ✦ **Retranchement** : **IMPOSSIBLE** en condition hiver extrême.
- ✦ **Véhicules de l'Axe** :
 - ✓ **Qui ?** : **TOUT** véhicule motorisé DEFENSEUR - placé sur la carte au setup
- de l'Axe non Finlandais
- **PAS** *Motion*.
 - ✓ **Quand ?** : scénario **AVANT** avril 1942
 - ✓ **Quoi ?** : effectuent un dr **AVANT** la **PREMIERE** dépense de MP (pour démarrer) du scénario
 - ✓ **Conséquences** : - dr 1-5 : **NIHIL**
- dr = 6 : immobilisé

Météo – Neige – Les congères (Drift)



- ✦ **Quand ?** : - Sur SSR **OU** DYO
- Au début du scénario **OU**
- lors de toute RPh pendant laquelle, **AVANT** le DR de changement de vent, on avait la combinaison de vents violents/Rafales avec neige au sol ou neige profonde.
- ✦ **Quoi ?** :
 - ✓ En début de scénario : **CHAQUE** carte du scénario reçoit **SIX** congères
 - ✓ Pendant le déroulement du scénario : Chaque carte reçoit **UNE** congère
- ✦ **Comment ?** : effectuer un placement aléatoire
- ✦ **Procédure** :
 - ✓ Placer les jetons *Drift* dans la colonne de coordonnées 5 sur l'hex correspondant à la lettre imprimée sur le jeton.
 - ✓ Effectuer un DR de placement aléatoire (comme pour OBA) afin de déterminer l'hex final dans lequel la congère sera **DEFINITIVEMENT** placée.
EXC : **SI** la congère atterrit dans un l'intérieur d'un immeuble **OU** dans un autre hex congère, on effectue une nouvelle sélection
 - **SI** la congère atterrit dans une autre carte : elle y reste
 - **SI** la congère atterrit hors de la carte : elle est perdue.
- ✦ **Placement dans l'hex** :
 - ✓ La congère affecte **UN SEUL** côté d'hex
 - ✓ La congère est placée de manière à faire face à la direction du vent **AU MOMENT** du placement
 - ✓ **SI PAS de vent** : effectuer un dr de détermination aléatoire
 - ✓ Une fois placée, la congère **NE** change **PLUS** d'orientation dans l'hex **SAUF SI** elle est enlevée en suivant les règles d'enlèvement de *Roadblock*.
- ✦ **Mouvement** :
 - ✓ Pour passer la congère, l'unité **DOIT** dépenser **TOUS** ses MP/MF
 - ✓ **Véhicule** : passe également un *Bog Check* avec DRM - +2 **SI** neige profonde
- +1 **SI** neige
 - ✓ **SI** le véhicule s'enlise : l'enlèvement se produit **DANS** l'hex de la congère

- ✦ La congère est traitée comme une haie sur le côté d'hex qu'elle concerne SAUF SI un mur OU un *Roadblock* existe sur le côté d'hex concerné.
- ✦ *Bypass* : PAS autorisé le long du côté d'hex congère MAIS un mouvement normal entre les hex immeubles d'un même bâtiment peut s'effectuer le long d'un côté d'hex immeuble/congère.

Les interrogatoires

- ✦ **Quand ?** : Lorsqu'une unité est capturée
- ✦ **Qui ?** : l'unité qui capture
- ✦ **Quoi ?** : effectue un DR sur la table d'interrogatoire
- ✦ **Comment ?** : UN seul DR PAR unité capturée
- ✦ **Table d'interrogatoire** :

DR final	Résultat
≥ 6	PAS d'effets
5	Les unités <i>Concealed</i> sont révélées
4	Les unités HIP sont révélées*
3	Les fortifications cachées sont révélées*
≤ 2	la défense est compromise

- ✦ **DRM applicables** :

DRM	Cause
-1	Le prisonnier est une <i>Squad</i>
-1	Le prisonnier est inexpérimenté
+1	DRM héroïque du prisonnier
+1	Le prisonnier est Elite
+1	Le garde est inexpérimenté
+1	Le prisonnier est un SMC

- ✦ **Application des résultats** :

- ✓ **Unités *Concealed* révélées** : le joueur dont l'unité a été faite prisonnière enlève les jetons "?" dans l'hex le plus proche (en hex) qui en contient.
 - ✓ **Unités HIP révélées** : le joueur place sur la carte sous un jeton "?" TOUTES les unités cachées se trouvant dans l'hex le plus proche (en hex) qui en contient.
 - ✓ **Fortifications cachées révélées** :
 - le joueur révèle la fortification la plus proche (en hex) Y COMPRIS le type et la puissance dans le cas d'un champ de mines.
 - **Cas de fortifications adjacentes** :
 - ❖ SI du même type : le joueur révèle l'entièreté du système de fortification qui est dans ce cas considéré comme un système multi-hex.
 - ❖ Une localisation de tunnel est basée sur son hex d'entrée/sortie PAS sur les hex souterrains.
 - ✓ **Défense compromise** :
 - Le camp du prisonnier est sujet à UNE application de CHACUNE des trois possibilités ci-dessus.
 - SI une des possibilités N'est PAS d'application dans le scénario : elle est remplacée par une des deux autres. Le but étant que TROIS actions aient lieu.
- Ex : si le seul résultat de l'interrogation est la révélation d'unités *Concealed*, on révélera les trois plus proches.

- ✦ **Restrictions de LOS/Portée** :

- ✓ PAS de révélation d'unité/fortification SI elle est A LA FOIS - HORS de la LOS du prisonnier ET - a PLUS de HUIT hex
- ✓ **Pour tracer la LOS** : le prisonnier peut la tirer depuis TOUTE localisation qu'il pourrait raisonnablement atteindre au cours de sa prochaine MPh.
- ✓ Cette restriction NE s'applique PAS aux informations reçues des civils.

- ✦ **Interrogatoire des civils** :

- ✓ **Quoi ?** : Interrogatoire de civils et UNIQUEMENT sur SSR
- ✓ **Quand ?** : pendant la RPh
- ✓ **Comment ?** : l'interrogatoire fait partie intégrante du DR de changement de vent. C'est l'ATTAQUANT qui reçoit le renseignement.
- ✓ **Résultats du DR de changement de vent** :
 - DR = 3 : information reçue pour un ATTAQUANT en territoire hostile ou neutre
 - DR = 4 : information reçue pour un ATTAQUANT en territoire ami
 - Si les deux parties en présence NE sont PAS en mesure de s'accorder sur lequel d'entre eux est en territoire hostile ou ami, les DEUX sont en pays neutre.

- L'information NE peut **PAS** être refusée.
- ✓ **Localisation :**
 - **Quoi ?** : détermination de l'endroit où l'information est reçue (de la carte concernée)
 - **Comment ?** :
 - ❖ Effectuer un DR de localisation aléatoire à partir du jeton *Sniper*.
 - ❖ L'information est révélée à toute unité terrestre amie *Good Order* dans l'hex concerné.
 - ❖ **SI l'hex est inoccupé** : on choisit l'unité amie *Good Order* la plus proche (en hex) au choix de l'ATTAQUANT si deux unités équidistantes.
 - ❖ **SI PAS d'unité amie sur cette carte** : **PAS** d'information reçue.
 - ❖ Une fois l'hex déterminé : effectuer un dr sur la table d'information.
 - ❖ **DRM applicables** : - DRM +1 : pays hostile
- DRM -1 : pays ami
 - **Table d'information :**

dr	Résultat
0	Défense compromise
1-2	Les fortifications HIP sont révélées*
3-4	Les unités HIP sont révélées*
5-6	Les unités <i>Concealed</i> sont révélées
7	Fausse information. Les unités informées sont TI

 - * **SI PAS** applicable, sélectionner tout résultat avec un dr final supérieur avec un maximum de 6. Le droit d'inspection s'applique quelle que soit la LOS

Les troupes à ski



- ✚ **Qui ?** : - Unité qui - commence le scénario sur un jeton ski **OU**
- réussi un dr d'utilisation de skis.
- Les équipages de véhicules **NE** commencent **JAMAIS** leur scénario en étant à ski.
- ✚ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** dans les scénarios avec - *Ground Snow*
- *Deep Snow*
- ✚ **Caractéristiques des unités à skis** : - elles peuvent être - à pied **OU**
- sur leurs skis **OU**
- transportées par un autre mode lorsqu'elles **NE** sont **PAS** sur leurs skis.
- se trouvent **SUR** le jeton lorsqu'elles utilisent les skis.
- ✚ **Passage du mode ski au mode "à pied"/passagers/*Riders* :**
 - ✓ **Quand ?** : pendant leur propre - MPh
- RtPh
- APh
 - ✓ **Coût :**
 - Du mode "à ski" au mode "à pied" : **AUCUN**
 - Du mode "à pied" au mode "à ski" : 2 MF
 - En mode **CX** : application des restrictions et pénalités normales pour les unités qui passent au mode "à ski" **ET** qui avancent (et vice versa) **DANS LA MEME** APh.
- ✚ **Transport des skis pendant le mode "à pied" :**
 - ✓ Le jeton se trouve **SUR** le jeton infanterie
 - ✓ **Coût de transport** : 1PP
 - ✓ Une unité **NE** peut **PAS** transporter les skis en excès de ses propres besoins.
- ✚ **Elimination** : selon les mêmes principes que les SW
- ✚ **Récupération et transfert des skis** : **AUTORISES** aux conditions suivantes :
 - ✓ **SOIT** Le nouveau possesseur dispose de la capacité d'utiliser les skis **DES LE DEBUT** du scénario **OU**
 - ✓ **SOIT** il effectue un dr d'utilisation de ski **IMMEDIATEMENT** lors de la tentative de récupération
 - **dr = 1** : l'unité peut utiliser les skis
 - **dr = 2-6** : les skis sont **AUTOMATIQUEMENT** éliminés
- ✚ **Mouvement :**
 - ✓ Le mouvement à skis est réglés par les mêmes règles que le mouvement d'infanterie **SAUF** pour ce qui mentionné ci-dessous.
 - ✓ **Coût de mouvement :**
 - Coûts normaux pour les entrées dans les hex

- **PAS** de pénalités pour mouvement sur
 - la neige
 - les congères
- **PAS** de bonus de route en cas de mouvement à ski.
- ✓ Les skieurs **NE** peuvent **PAS**
 - entrer dans
 - les décombres
 - un immeuble
 - un *Pillbox*
 - un véhicule
 - un retranchement
 - traverser un côté d'hex falaise
 - passer sous un jeton *Wire*
- SAUF** S'ils passent en mode "à pied" **AVANT** d'entrer dans ces localisations
- **EXC** :
 - une unité à ski peut entrer dans un hex immeuble **SI** elle effectue un *Bypass*.
 - une fois **SOUS** le jeton *Wire*, l'unité peut rechausser ses skis.
- Une fois dans ces localisations, les unités **NE** peuvent **PAS** rechausser leurs skis **AVANT** d'avoir quitté cette localisation
- EXC** : unité dans un immeuble peut choisir de dépenser 1MF pour *Bypass* dans cet hex **ET** dépenser ensuite 2MF dans la zone de *Bypass* pour chausser les skis.
- ✓ Unité à ski qui est forcée de rester dans un hex immeuble alors qu'elle est en *Bypass* : perte **AUTOMATIQUE** du mode "à ski".
- ✓ Le skieur **NE** reçoit **PAS** le bénéfice des *Shellholes*
- ✚ **Mouvement - descente de pente :**
 - ✓ **Quoi ?** : bonus de 2MF pour chaque ligne de crête traversée en descente
 - ✓ **Quand ?** :
 - MPh
 - RtPh
 - ✓ **Particularité** : ce bonus peut être utilisé pour dépasser l'allocation de mouvement des unités
 - démoralisées
 - blessées
 - *Berserk*.
- ✚ **Mouvement - APh :**
 - ✓ Une unité à ski peut avancer d'un hex pendant l'APh
 - ✓ **Restrictions pour terrain difficile** : **APPLICABLES**
 - ✓ L'avance peut inclure :
 - déchausser les skis **OU**
 - chausser les skis
 - **SOIT** au début **OU** à la fin de l'APh
 - **DANS** un terrain qui autorise la pose des skis
 - La dépense de MF est incluse dans le calcul (4MF) décrit dans le cadre du mouvement en terrain difficile.
- ✚ **Mouvement - RtPh :**
 - ✓ Une unité peut choisir de
 - chausser les skis **OU**
 - déchausser les skis
 - pendant sa RtPh
 - ✓ Elle dépense alors les MF correspond à l'activité.
 - ✓ **Low Crawl** : **OUI SI** l'unité déchausse ses skis au préalable.
- ✚ **Camouflage** : une unité qui commence le scénario avec la capacité de skier dispose également de la tenue de camouflage d'hiver.
- ✚ **Combat rapproché :**
 - ✓ **Skieurs engagés en CC** :
 - **DRM + 2** à leur DR CC
 - **DRM -2** lorsqu'ils sont attaqués en CC
 - ✓ **Skieurs en Melee** :
 - **Quoi ?** : option de
 - quitter cette mêlée **OU**
 - déchausser leurs skis
 - **Quand ?** : pendant **LEUR** MPh
- ✚ **Restrictions de tir** : un skieur **NE** peut **PAS** tirer avec
 - un canon
 - un *Ordnance SW*
 - *MMG/HMG*
- Il **DOIT** d'abord passer en mode "à pied" **AVANT** de pouvoir utiliser ces armes.
- ✚ **Skieur Berserk** : **NE** peut **PAS** chausser ses skis (et vice-versa)
- EXC** : un skieur *Berserk* qui charge l'unité ennemie la plus proche qui se trouve dans une localisation dans laquelle il **NE** peut **NORMALEMENT PAS** entrer **DOIT** déchausser ses skis lorsqu'il atteint le point où, suite au simple fait d'être à skis, il **N'est PLUS** en mesure de se rapprocher de l'unité comme prévu par la règle.

Les bateaux – Types de bateaux et leurs passagers



- ✦ **TROIS types différents :**
 - bateaux d'assaut
 - petit radeau pneumatique
 - grand radeau pneumatique
- ✦ **Les bateaux d'assaut :**
 - ✓ Possèdent un équipage inhérent
 - ✓ **4MP** : peuvent être utilisés **QUEL QUE SOIT** le statut **OU** le nombre des passagers
 - ✓ **Sur SSR :**
 - le jeton peut représenter un bateau d'assaut **NE** disposant **PAS** d'un moteur **OU** d'un équipage inhérent
 - On utilise alors **2MP**
 - Le personnel qui, dans ce cas, rame pour faire avancer le bateau **DOIT** avoir une valeur de **MINIMUM 5PP** ⇒ **HS/Crew** au minimum
- ✦ **Les radeaux pneumatiques :** ils **DOIVENT** être occupés par du personnel valant **AU MINIMUM UN TIERS** de la capacité PP du bateau pour pouvoir l'utiliser.
- ✦ **Petits radeaux pneumatiques :**
 - ✓ **TROIS possibilités :**
 - **Jeton avec TROIS radeaux :** peuvent transporter ≤ **14PP**
 - **Jetons avec DEUX radeaux :** peuvent transporter ≤ **7PP**
 - **Jetons avec UN radeau :** peuvent transporter ≤ **3PP**
 - ✓ **Procédure Casualty Reduction pour un jeton TROIS radeaux :**
 - **SEUL** jeton radeau qui subit une réduction de son jeton lorsqu'il y a une perte au niveau du MMC transporté.
 - Retourner du côté **DEUX** radeaux pour représenter la *Casualty Reduction*
 - Eliminer une HS des passagers (éventuellement par *Random Selection*)
 - Toute HS survivante **NE** doit **PAS** passer un MC/LLMC
 - **SW/SMC :**
 - ❖ **CHAQUE** SW/SMC dans le radeau effectue un dr
 - ❖ **dr = 1-3 :** **PAS** d'effet
 - ❖ **dr = 4-6 :** la SW/SMC est éliminé.
 - ❖ Les SW/SMC qui survivent restent sur le jeton radeau **MEME SI** la capacité de transport des radeaux est dépassée.
 - ✓ **Procédure Casualty Reduction pour un jeton DEUX radeaux :** **PAS** de réduction possible vers un jeton **UN** radeau. Les unités sont éliminées.
 - ✓ **Recombinaison des jetons bateaux :**
 - **UNIQUEMENT** lorsque les jetons se trouvent sur une plage ou à terre
 - **Exemples :**
 - ❖ jeton UN radeau + jeton DEUX radeaux ⇒ jeton TROIS radeaux
 - ❖ jeton DEUX radeaux + jeton DEUX radeaux ⇒ jeton TROIS radeaux + jeton UN radeau
- ✦ **Grand radeau pneumatique :**
 - ✓ **Peut transporter :** un *Ordnance* avec **M# ≥ 10** à un coût de **10PP**.
 - ✓ **Procédure :**
 - **Chargement possible UNIQUEMENT SI :**
 - le bateau a accosté **ET**
 - le long d'un côté d'hex de la localisation du canon.
 - On effectue un DR *Manhandling*
 - **Coût de mouvement :** **1MF** (**PAS** doublé)
 - **Déchargement du canon :**
 - ❖ Effectuer également un DR *Manhandling*
 - ❖ **Coût :** **1MF** (**PAS** doublé) + COT de l'hex terrestre pénétré.
- ✦ **Les passagers et leurs SW :**
 - ✓ On place les passagers et les SW/canons transporté dans la *Cloaking Box* représentant la lettre d'identification de leur jeton.
 - ✓ On les garde hors de vue jusqu'à débarquement
 - ✓ Ils **NE** sont **PAS** considérés *Concealed* pour ce qui concerne les tirs
 - ✓ **Les pertes sont donc résolues**
 - tout à fait normalement
 - **MAIS DANS** la *Cloaking Box* concernée.
 - ✓ **Transport des SMC :** jusque **QUATRE SANS** pénalité en PP
 - ✓ **Transport des SW :** elles doivent être dm si possible.

Les bateaux – mouvement terrestres

- ✚ **Quoi ?** : transport sur terre par
 - infanterie
 - camions
- ✚ **Procédure de transport par l'infanterie** :
 - ✓ **Quand ?** : MPh **UNIQUEMENT**
 - ✓ **Comment ?** :
 - Utilisation de la procédure *Manhandling* **SAUF**
 - les unités **NE** sont **PAS** TI
 - l'unité peut **AUSSI** transporter son IPC normale
 - L'unité d'infanterie **DOIT** représenter **AU MINIMUM** 1/3 de la capacité PP du bateau ainsi transporté.
 - **SI** l'unité qui transporte **DEPASSE** cette capacité minimum : c'est **UNIQUEMENT** le surplus qui entre en ligne de compte pour la détermination du DRM applicable
 - **Grands radeaux** : **NE** peuvent **PAS** être ainsi transportés
 - dans/hors d'un immeuble
 - en *Bypass* autour d'un immeuble
 - EXC** : les localisations d'escaliers dans les usines.
 - **Bateaux d'assaut** : on peut remorquer jusqu'à **QUATRE** bateaux d'assaut comme s'ils étaient un simple camion avec un M# = 10
- ✚ **Procédure de transport par camion** :
 - ✓ **Condition de base** : le radeau ainsi transporté est **DEGONFLE**.
 - ✓ Chaque bateau ainsi dégonflé pèse 2PP.
 - ✓ **Comment regonfler les radeaux** :
 - **Qui ?** : **UN** *Crew* ou HS **PAR** radeau
 - **Timing** : **QUATRE** tours de jeu **COMPLETS**
 - **PAR** radeau à gonfler **ET**
 - **PAR** tranche de 12 PP (ou fraction de)
 - **Conséquence** : l'unité est TI pendant toute la durée de l'opération.
 - ✓ **Gonflage par une *Squad*** :
 - La *Squad* peut alors gonfler **DEUX** radeaux **SIMULTANEMENT**.
 - **PAS** de réduction de délai.
- ✚ **MPh – Embarquement** :
 - ✓ **Une fois à l'eau ou sur la berge** : le bateau est considéré comme un **VEHICULE** ⇒ les passagers sont limités à leurs 4MF par MPh lors de laquelle ils
 - montent dedans
 - sont dans le bateau
 - débarquent du bateau
 - ✓ **Où ?** : là où le bateau est sur la berge
 - ✓ **Coût d'embarquement** : 1MF + **TOUT** MF nécessaire pour traverser le côté d'hex y compris
 - mur
 - haie
 - changement abrupt d'élévation
 - effets de météo
 - ✓ **PAS** de coût spécifique pour entrer dans l'obstacle aquatique en lui-même
 - ✓ **TOUT MF résiduel** : est alors utilisé pour faire avancer le bateau de $\frac{1}{4}$ de la capacité de mouvement (FRD) du bateau.
- ✚ **APh** :
 - ✓ **PAS** de *Manhandling* durant l'APh
 - ✓ **SI** le bateau est déjà sur la berge : on peut embarquer (**EXC** : les canons) et le placer sur l'eau
- ✚ **Accostage** :
 - ✓ **Quand ?** : MPh **OU** APh au choix
 - ✓ **Où ?** : tout hex eau/terre qui contient
 - une côté d'hex plage sans falaise **OU**
 - un ponton **OU**
 - un pont
 - ✓ **Comment ?** :
 - En annonçant l'intention d'accoster **AVANT** d'effectuer le mouvement **ET**
 - En plaçant le jeton bateau de manière à ce qu'il enjambe le côté d'hex eau/terre sur lequel il accoste.
 - ✓ **SI** l'accostage **N'est PAS** annoncé avant l'entrée dans l'hex :
 - **Il y a SOIT** - dépense d'un MF supplémentaire s'il est sur terre **SOIT**
 - dépense d'un MP supplémentaire s'il est sur l'eau
 - ✓ **Coût pour accostage** : **AUCUN SAUF** celui mentionné ci-dessus.
 - ✓ **Passagers** :
 - **DOIVENT** accoster le bateau **AVANT** de débarquer
 - **Embarquement/débarquement** :

- ❖ **UNIQUEMENT** possible
 - **SI** le bateau a accosté
 - à travers le côté d'hex par lequel le bateau est accosté
 - pendant la MPH ou l'APh
- ✓ **LOS :**
 - Le bateau et ses passagers se trouvent alors au niveau d'élévation de l'eau **MAIS** ne sont pas dans l'eau.
 - **Pour les tirs :** la LOS est tracée **VERS LE CENTRE** de l'hex obstacle aquatique (**EXC : OVR**)
- ✓ **Accostage d'un bateau abandonné qui dérive :**
 - **Quand ? :** quand il touche un hex dans le lequel il pourrait accoster
 - **Comment ? :** effectuer un dr
 - ❖ **dr = 1 :** le bateau accoste
 - ❖ **autre dr :** la dérive continue
 - **SI plus d'un côté d'hex d'accostage est possible :** effectuer un dr de *Random Selection* et appliquer le côté d'hex applicable le plus proche.
- ✚ **Mise à l'eau d'un bateau :**
 - ✓ **Quand ? :** MPH ou en APh
 - ✓ **Qui ? :** unité d'infanterie
 - ✓ **Comment ? :** en déplaçant le bateau du côté d'hex berge qu'il traverse vers le centre de l'hex obstacle d'eau.
 - ✓ **Drift :** **PAS** d'application pour un navire pendant le tour au cours duquel il quitte son accostage

Les bateaux – Mouvement aquatique

- ✚ **Quand ? :** bateau à l'eau et pourvu d'un équipage suffisant
- ✚ **Quoi ? :** peut se déplacer pendant sa MPH et son APh
- ✚ **Procédure :**
 - ✓ **MPH :** le bateau peut se déplacer d'un nombre d'hex égal à son allocation de mouvement.
 - ✓ **APh :** le bateau avance selon les règles de dérive
 - **Courant modéré :** le bateau se déplace de **UN** hex **DANS** le sens du courant pendant **LEUR** APh
 - **Courant violent :** le bateau se déplace de **UN** hex **DANS** le sens du courant pendant **TOUTES** les APh
 - ✓ **PAS de coût de mouvement pour**
 - démarrage
 - arrêt
 - changement de VCA
 - entrée dans un hex contenant un autre bateau
 - ✓ **Sont INTERDITS :**
 - marche arrière
 - mouvement à travers un jeton ponton
 - la traction d'un bateau par un autre bateau
 - pousser un bateau à l'aide d'un autre bateau
 - ✓ Les bateaux sont **TOUJOURS** considérés *Motion*.
- ✚ **Bateau pourvu d'un équipage insuffisant :** mouvement autorisé **UNIQUEMENT**
 - par application de la dérive
 - accostage
 - mise à l'eau
- EXC :** les bateaux d'assaut **ALLEMANDS** disposent d'un équipage inhérent
- ✚ **Unités ennemies dans un hex obstacle aquatique :**
 - ✓ **NE** représentent **PAS** un obstacle à la LOS
 - ✓ Leur hex peut être traversé **SANS** aucune pénalité comme s'ils n'existaient pas.
- ✚ **Limites d'empilement :**
 - ✓ **PAS** de pénalités pour l'entrée dans un hex contenant un autre bateau
 - ✓ **SI plusieurs bateaux/véhicules amphibies dans le même hex :** application des désavantages dus à l'*Overstacking* (voir plus bas)
- ✚ **Débarquement :**
 - ✓ **Quand ? :** MPH **OU** APh
 - ✓ **Où ? :** à travers le côté d'hex qui a servi à l'accostage
 - ✓ **Comment ? :** placement de l'unité sous le jeton bateau dans l'hex non obstacle.
 - ✓ **A CONDITION QUE** l'unité dispose d'encore assez de MF pour effectuer ce mouvement
 - ✓ **PAS** de coût supplémentaire de mouvement
 - ✓ **SI unité ennemie présente dans l'hex de débarquement :** **PAS** de débarquement **AVANT** l'APh.
- ✚ **Personnel non entraîné au maniement des rames :**
 - ✓ **Quand ? :** sur SSR
 - ✓ **Quoi ? :** l'unité doit effectuer un dr (Δ) pour **CHAQUE** tentative d'utilisation des rames pendant la MPH
 - ✓ **Résultats possibles :**

- **dr = 6 : PAS** de mouvement possible pendant cette MPh, le bateau peut toutefois
 - dériver
 - accoster
 - être mis à l'eau
 - chargé
 - déchargé
- ET le bateau peut être *Motion*.
- **dr = 5** : le nombre de MP du bateau est diminué de moitié pour cette MPh.

Les bateaux – Tir depuis un bateau

- ✦ **Qui ? : UNIQUEMENT** - petites armes inhérentes des *Squad*
 - LMG
- ✦ **Comment ? :**
 - ✓ **SI accosté** : réduit de moitié pour *Mounted Fire*.
 - ✓ **SI à l'eau** :
 - **réduit au QUART** pour
 - *Mounted Fire*
 - *Motion* OU *Bounding Fire*
 - **PAS de tir**
 - *Opportunity*
 - *Prep Fire*
 - ✓ **SI tir pendant l'AFPh** : le tir est encore réduit de moitié
- ✦ **Base de feu** : **PAS** de constitution de FG avec des unités **EN-DEHORS** de leur propre bateau **MEME SI** l'autre unité se trouve dans le même hex.

Les bateaux – Tir sur les bateaux

- ✦ **Tirs Non-Ordnance et Area Fire contre des bateaux DANS l'eau :**
 - ✓ **Qui ? :**
 - **TOUTE** attaque *Non-Ordnance* y compris OBA
 - TH en *Area Fire*
 - ✓ **Contre qui ? :** bateaux non accostés dans un hex d'obstacle aquatique
 - ✓ **Comment ? :**
 - FP réduite de moitié (et en fait réduite au quart suite au fait qu'elle est déjà réduite de moitié pour *Area Fire*)
 - **Résolution** : sur la ligne ★ Véhicule de l'IFT
 - ✓ **DRM FFMO/FFNAM** : **PAS** d'application
 - ✓ **Résolution** :
 - **SI DR IFT final < au ★ Véhicule K#** : un nombre de jetons bateaux dans cette localisation égal au KIA# le plus élevé **COULE**.
 - EXC** : En DFF, seul le véhicule qui a bougé peut subir des dégâts.
 - **SI DR IFT final = au ★ Véhicule K#** : les passagers d'un des bateaux se trouvant dans la localisation subissent une *Casualty Reduction* **SAUF SI** une *Random Selection* donne un résultat d'égalité
 - EXC** : les jetons représentant **TROIS** petits radeaux.
 - ❖ **PAS** de MC/LLMC pour les survivants
 - ✓ Les passagers de bateau **NE** peuvent **PAS** être attaqués séparément. Ils subissent le sort de leur bateau.
 - EXC** : *Snipers*.
 - ✦ **Tirs Non-Ordnance et Area Fire contre des bateaux sur terre OU accostés :**
 - ✓ Ces tirs sont résolus sur la ligne ★ de l'IFT avec
 - **PLEINE** FP (**EXC** : les tirs en *Area Fire* sont réduit de moitié)
 - le même DR d'effet IFT qui serait utilisé pour une cible non blindée dans cette localisation (voir naufrage ci-dessous)
 - ✦ **Tirs Ordnance contre les bateaux :**
 - ✓ **Sur bateau dans un obstacle aquatique :**
 - Le tir *Ordnance* **N'**affecte **QU'UN** seul bateau dans la localisation par coup tiré (**SAUF SI** on a utilisé l'*Area Target Type*)
 - **On applique** :
 - DRM *Overstacking* **SI** nécessaire
 - La procédure de tir contre un véhicule *Hull Down*
 - SAUF SI** le tireur - est un avion
 - dispose d'un avantage de hauteur > distance de tir
 - Cas J (DRM +2) car le véhicule est *Motion* **MAIS AUCUN** autre des Cas J
 - ✓ **Sur bateau accosté ou à terre :**

- **PAS d'application de :** - DRM de taille de +2
 - HD
 - statut *Motion*.
- **DRM de taille applicable :** 0 (taille moyenne)
- ✓ **SI un bateau est touché lorsqu'on utilise la VTT ou l'ITT :** il coule
EXC : un jeton représentant **TROIS** petits radeaux est réduit à un jeton de **DEUX** radeaux **SANS** MC/LLMC pour les survivants.
- ✓ **HEAT et ATR : NE** peuvent **PAS** être utilisés contre des bateaux sur l'eau ou accostés.
- ✚ **Naufrage :**
 - ✓ **Lorsqu'un bateau coule (et pas seulement réduit) :** **TOUS** ses passagers sont éliminés **SAUF SI** le bateau est **SOIT**
 - accosté **SOIT**
 - dans de l'eau peu profonde (ou définie comme guéable)
 - ✓ **SI le bateau est accosté (ou en eau peu profonde) :**
 - le bateau est coulé
 - les passagers subissent une attaque IFT avec le DR qui a coulé le bateau **AVEC** application du DRM de mouvement hasardeux.
 - ✓ **Dans TOUS les cas :** les SW/canons transportés par un bateau qui coule sont perdues.
- ✚ **Ligne de limite des eaux :**
 - ✓ **Applicable à :**
 - passagers d'un bateau qui a coulé
 - passagers d'un bateau lorsqu'ils viennent de débarquer
 - passagers qui viennent de quitter leur bateau dans la MPH et qui sont directement entrés dans une localisation ennemie *Concealed* et qui ensuite ont dû retourner dans l'hex de débarquement (comme troupe à pied et pas comme passagers).
 - ✓ **Conséquences :**
 - L'unité est considérée comme de l'infanterie dans un hex terrestre d'élévation -1
 - Application d'un DRM -2 pour mouvement hasardeux **AUSSE LONGTEMPS QUE** l'unité reste en tant qu'infanterie dans cet hex
 - ✓ Lorsque les passagers réussissent à quitter cette ligne de limite des eaux, ils ne peuvent plus y retourner
 - ✓ **Passagers d'un bateau coulé en eau peu profonde :** deviennent **IMMEDIATEMENT** une unité d'infanterie qui traverse à gué dans cette localisation d'obstacle aquatique.
- ✚ **Unités Berserk :** **NE** peuvent **PAS** monter dans un bateau
- ✚ **Unités démoralisées :**
 - ✓ **NE** peuvent **PAS** monter dans un bateau
 - ✓ Les passagers d'un bateau **NE** passent **JAMAIS** de MC/LLMC
 - ✓ **Attaque Sniper :** si elle
 - démoralise le MMC ⇒ *Casualty Reduction*
 - PIN le MMC ⇒ Ignorer le résultat

Les bateaux – Combat rapproché

- ✚ **Quand ? :** bateau/véhicule amphibie occupe la même localisation d'obstacle aquatique qu'une unité ennemie **PENDANT** la CCPh.
- ✚ **Quoi ? :** les passagers sont soumis au CC même si l'unité ennemie
 - est un bateau
 - est un véhicule amphibie
 - est sur un pont de pontons
 - est dans l'eau (passe à gué **OU** nage)
- ✚ Les bateaux **NE** sont **PAS** retenus en mêlée. Ils peuvent donc bouger normalement pendant leur MPH ou APH (*Drift*) **MEME SI** une unité ennemie est présente dans l'hex.
- ✚ **DRM applicables :**
 - ✓ Lors de l'attaque des passagers : +2
 - ✓ Lors de la défense des passagers : -2
- ✚ **Le bateau :**
 - **N'est PAS** attaqué en tant que tel dans le combat rapproché
 - est **DETRUIT SI TOUS** ses passagers sont éliminés.
- ✚ **Capture du bateau :**
 - ✓ **OUI SI** les passagers sont capturés
 - ✓ **SI les passagers capturés sont massacrés :** le bateau **N'est PAS** éliminé.

La natation

- ✚ **Qui ? :** **UNIQUEMENT** les unités qui entrent dans l'eau via une localisation
 - terrestre
 - pont

- ET qui NE sont PAS - démoralisées
- blessées
- ✦ Quand ? : MPh **UNIQUEMENT**
- ✦ Où ? : dans un obstacle aquatique **NON** *Frigid*.
- ✦ Comment ? : - Entrer dans un hex adjacent à un obstacle aquatique en y dépensant **TOUS** ses MF **PUIS**
- réussir un *Task Check* de natation (Δ)
- **SI TC raté** : l'unité **NE** peut **PLUS** bouger pendant cette MPh.
- ✦ Le TC est accompagné d'un MC (Δ) **SI** l'unité entre dans l'eau depuis - une falaise
- un étage d'immeuble
- un pont
- AVEC un DRM + égal au niveau depuis lequel l'unité a sauté.
- ✦ **SI** l'unité saute depuis un immeuble : ce dernier **DOIT** disposer d'un mur se trouvant dessiné sur la limite de falaise.
- ✦ Unités démoralisées ou blessées : **ELIMINEES SI** elles se trouvent déjà dans l'eau.
- ✦ Les nageurs sont **IMMUNISES** à - PTC
- PIN
- *Heat of Battle*
- LLMC
- ✦ Mouvement (natation) :
 - ✓ **Coût** : **TOUTE** l'allocation de mouvement de l'unité pour **UN** hex d'obstacle aquatique
 - ✓ **Aph** : **NON SAUF** pour - le *Drift* (appliqué de la même manière que pour les bateaux).
- entrer dans un hex de terre (ou un ponton) via un côté d'hex non falaise.
- **embarquer** dans un bateau/véhicule amphibie ami abandonné se trouvant dans la même localisation
 - ✓ Les nageurs peuvent embarquer dans un bateau ennemi occupé :
 - **UNIQUEMENT** durant la CCPh
 - **ET UNIQUEMENT SI** ce bateau était - accosté **OU**
- avançait par les rames
 - **ET S'ils** ont réussi à capturer ses occupants auparavant
 - ✓ Les nageurs **NE peuvent PAS** : - tracter un bateau ou un véhicule amphibie (et vice-versa)
- acquérir le statut *Concealed*.
- ✦ Mouvement - la noyade :
 - ✓ **Quand ?** : à la fin de chaque Aph amie
 - ✓ **Où ?** : **SI** l'unité se trouve dans un obstacle aquatique non guéable
 - ✓ **Comment ?** : DR (Δ) dont le résultat est lié à l'intensité du courant
 - **dr 12** : unité éliminée **SI** courant lent
 - **dr ≥ 11** : unité éliminée **SI** courant modéré
 - **dr ≥ 10** : unité éliminée **SI** courant violent
 - ✓ **SI un dr de Drift est requis** : il fait partir du DR de noyade. C'est le dé coloré (**SANS** drm) qui donnera l'hex de *Drift*.
- ✦ Tir en nageant : **PAS** autorisé (même en utilisant le *Rafting*)
- ✦ Tirs sur nageurs - DRM applicables :
 - ✓ **PAS** de TEM applicables aux nageurs **SAUF** - *Low Visibility*
- *SMOKE*
 - ✓ **FFMO/FFNAM** : **NA**
 - ✓ Tirs HE/IFE : **PAS** réduits de moitié **SAUF SI** utilisation de l'*Area Target Type*
 - ✓ **TOUTES** les autres attaques non-CC **SONT** réduites de moitié.
 - ✓ **Equivalents HE** : **NE** peuvent **PAS** être utilisés contre les nageurs.
- ✦ Combat rapproché :
 - ✓ **AUTORISE** en utilisant leur facteur de combat rapproché inhérent (1)
 - ✓ Les nageurs **N'ont PAS** de CCV
- ✦ Transport :
 - ✓ Les nageurs **NE** sont **PAS** capables de transporter quoi que ce soit y compris leurs propres petites armes
 - ✓ Les **MMC** qui nagent sont donc représentées par des jetons non armés.
EXC : les unités qui utilisent le *Rafting*.
 - ✓ **SMC** :
 - Soumis aux mêmes restrictions mais **PAS** remplacés par un jeton non armé
 - DRM de leadership et héroïque sont d'application
- ✦ *Rafting* :
 - ✓ **Qui ?** : unités **UNIQUEMENT** désignées par SSR
 - ✓ **Quoi ?** : sont en mesure de construire de petites plates-formes leur permettant de transporter **UNIQUEMENT** leurs armement propre (et donc **PAS** de SW)

- ✓ **Comment ?** : On utilise le décoloré du DR TC de natation.
 - **SI** dr coloré < ELR (ou niveau donné par la SSR) de l'unité : les plates-formes peuvent être construites.
 - **PAS** possible si l'unité est **EN PLUS** soumise à un MC de plongeon
- ✓ Le nageur est alors représenté par son jeton normal **MAIS** ne peut **PAS** - utiliser sa FP
 - placer de la SMOKE
- ✓ **SI** le nageur est éliminé : les armes transportées sur les plates-formes sont également éliminées.
- ✚ **Cavalerie :**
 - ✓ La cavalerie suit les mêmes règles que ci-dessus **SAUF** ce qui suit
 - ✓ **PAS** - de TC de tentative de nage
 - de représentation par un jeton non armé
 - d'utilisation de *Rafting*.
 - d'utilisation de FP inhérente possible
 - d'entrée dans l'eau depuis une localisation qui requiert le MC de plongeon
 - ✓ **Transport** : l'unité peut transporter jusqu'à sa propre IPC
 - ✓ **Combat rapproché** : l'unité conserve sa pleine puissance
- ✚ **Câbles de passage à gué :**
 - ✓ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR
 - ✓ **Quoi ?** : câble tiré au-dessus d'une ligne d'hex spécifiée alors comme pouvant être passée à gué
 - ✓ **Conséquence** : les unités - **NE** sont **PAS** des nageurs
 - restent armées
 - ✓ Les règles normales de passage à gué s'appliquent **SAUF** ce qui suit
 - ✓ **Procédure** : l'unité entre dans l'eau normalement en suivant le câble
 - **Nageurs qui entrent dans un hex de câble** : peuvent passer à gué en suivant le câble
 - **Unités** qui deviennent - **blesées** pendant ce passage à gué sont **ELIMINEES**.
 - **démoralisées**
 - **Berserk**
 - **Une unité qui quitte la colonne d'hex désignée** : **ELIMINEE SAUF SI** elle avait été nageurs auparavant.
 - ✓ **Les unités qui utilisent le câble** : - **NE** peuvent **PAS** utiliser leur FP inhérente
 - en combat rapproché **NE** peuvent utiliser **QUE** leur puissance nominale de (1)
 - ✓ **Elimination du câble** :
 - **SOIT** en utilisant la **procédure des téléphones de campagne**
 - **SOIT** par du personnel non démoralisé - qui déclare cette tentative au cours d'une phase de tir amie
 - alors qu'il se trouve dans un hex terrestre ou aquatique de la colonne de câble (à condition que cette localisation **NE** soit **PAS** occupée par une unité ennemie)
 - **SOIT** par un véhicule amphibie ou un bateau à moteur qui traverse la colonne d'hex en venant d'un hex adjacent pour passer dans un autre hex ne contenant pas de câble après son passage dans la colonne d'hex de câble

Les véhicules de munition

- ✚ **Qui ?** : Véhicule marqué d'un B#
- ✚ **Quand ?** : sur SSR ou DYO **UNIQUEMENT**
- ✚ **Quoi ?** : il reçoit un véhicule de munitions
- ✚ **Comment ?** :
 - ✓ **SI** le type de véhicule transportant les munitions **N'est PAS** spécifié dans le Chap H, on utilisera un véhicule disposant de - 15 PP **MINIMUM** pour les calibres < 100mm
 - 20 PP **MINIMUM** pour les calibres ≥ 100mm
 - ✓ Le véhicule transportant les munitions est alors marqué d'un jeton *Ammo Supply*.
 - **Conséquences** : - la capacité de transport de passagers est alors réduite à **ZERO** PP
 - le jeton **NE** peut **PAS** être enlevé **SAUF SI** le véhicule est - immobile **OU**
 - *Depleted*
- ✚ **Conditions :**
 - ✓ le **véhicule de munitions** - **DOIT** être - accessible **OU**
 - **DANS** la même localisation que le véhicule à ravitailler **ET**
 - **NE** peut **PAS** ravitailler **PLUS** de **DEUX** véhicules/canons identiques **EN MÊME TEMPS**.
(calibre et longueur de tube **DOIVENT** être **IDENTIQUES**) **ET**
 - ✓ Le **véhicule ravitaillé** **DOIT** être **CE** lorsqu'il tire
- ✚ **Conséquences** : le B# du véhicule ravitaillé passe à 12 **TANT QUE** les conditions sont respectées
- ✚ **Restrictions** :

- ✓ Véhicule de ravitaillement utilisé pendant la PFP : NE peut PAS bouger pendant la MPh suivante
- ✓ B(F)F : PAS de possibilité d'utilisation d'un tel véhicule
- ✓ AFPh : OUI SI les conditions d'emploi sont respectées.
- ✦ Procédure de réapprovisionnement :
 - ✓ Quand ? : lorsqu'un véhicule avec un B# souffre d'une *Low Ammo Depletion*
 - ✓ Quoi ? : le véhicule de munition peut le réapprovisionner complètement
 - ✓ Comment ? : les DEUX véhicules deviennent TI pour un certain nombre de tour de jeu COMPLETS

B#	# tour complets
≤ 9	1
10	2
11	3

 - ✓ Conditions/procédure :
 - Le véhicule ravitaillé DOIT rester CE pendant TOUT le ravitaillement
 - Les DEUX véhicules DOIVENT se trouver dans la même localisation OU dans une localisation accessible
 - UN véhicule de ravitaillement peut réapprovisionner MAXIMUM DEUX véhicules armés à l'identique S'il respecte les conditions de localisation
 - A l'issue de la période de réapprovisionnement :
 - ❖ Le véhicule ravitailleur effectue un DR de munitions
 - ❖ DR = 12 (original) : le véhicule a épuisé les munitions qu'il transportait ⇒ - enlèvement du jeton *Ammo Supply*
- le véhicule récupère sa capacité de transport normale
 - ✓ Enlèvement du jeton TI : - SOIT à l'issue de la période de réapprovisionnement réussie
- SOIT lorsque l'équipage du véhicule ravitaillé perd son statut CE
- SOIT SI l'un des véhicules - tire
- se déplace
- est attaqué en CC

EXC : SI le jeton TI est retiré AVANT la fin du réapprovisionnement, ce tour de jeu NE compte PAS comme un réapprovisionnement et le véhicule peut tirer EN UTILISANT alors son B# S'il utilise cette arme.

- ✦ Munitions spéciales :
 - ✓ TOUTES les munitions avec un D# peuvent être réapprovisionnées par un véhicule munitions
 - ✓ SEULS les véhicules en statut *Low Ammo* avec un B# peuvent être complètement réapprovisionnés par un véhicule munitions.
- ✦ Véhicule de munitions immobilisé :
 - ✓ PAS retourné du côté *Wreck*
 - ✓ Marqué d'un jeton *Immobilized*
 - ✓ Le véhicule PEUT - SOIT débarquer ses munitions pour constituer un *Dump* de munitions dans sa localisation
- SOIT transférer ses munitions à un autre véhicule ravitailleur qui répond aux conditions de localisation
 - Il effectue cette activité selon les règles de réapprovisionnement MAIS sur une durée de QUATRE tours de jeu
 - A la fin de la CCPh : - on enlève le jeton TI et le jeton *Ammo Supply* est placé sur le nouveau véhicule ravitailleur (ou le *Dump* de munition)
- le véhicule immobilisé est retourné du côté *Wreck*.
 - ✓ Un véhicule NE peut PAS dépenser de MP pendant le tour au cours duquel il devient (ou cesse) d'être un véhicule munitions.
- ✦ Epave en feu :
 - ✓ SI le véhicule s'enflamme : il explose IMMEDIATEMENT comme s'il était un Goliath qui détone
EXC : on considère que ce Goliath N'a PAS de cible désignée NI de X#
 - ✓ On retire du jeu le jeton *Wreck*
 - ✓ Voir la note No 93 des véhicules allemands
- ✦ Dump de munitions :
 - ✓ Quand ? : UNIQUEMENT sur SSR ou DYO
 - ✓ Quoi ? : tas de munitions immobile
 - ✓ Comment ? : placement d'un jeton *Ammo Supply*
 - ✓ Quoi ? : toutes les règles PERTINENTES se rapportant aux véhicules munitions s'appliquent et notamment celle de la localisation

Les convois – Généralités

- ✦ **Quoi ?** : Deux ou plusieurs véhicules motorisés placés adjacents
 - **UN** par hex
 - de manière à former une ligne d'hex contigus **SANS** trous entre la tête et la queue de colonne
- ✦ **Quand ?** : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO. Le fait d'obtenir par hasard cette configuration pendant le déroulement d'un scénario **N'**active **PAS** les règles de convoi.
- ✦ **Capacité de transport** : elle est de OPP tant qu'il fait partie du convoi et reste de OPP même si le véhicule quitte le convoi.
EXC : un véhicule peut commencer le scénario dans un convoi tout en tractant un canon. Il est alors autorisé à transporter également les servants de ce canon et les munitions associées.
- ✦ **Couvert offert par le convoi** :
 - ✓ Un véhicule du convoi (**PAS** le convoi en lui-même) crée une *Hindrance* de LOS S'il serait sujet au cas J sur la THT à ce moment.
- ✦ **Straying** :
 - ✓ **Quand ?** : scénarios de nuit
 - ✓ **Qui ?** : **UNIQUEMENT** l'unité qui mène la colonne/convois **MEME SI** un trou apparaît involontairement.
 - ✓ **Quoi ?** : **SI** l'unité de tête s'égare, les autres unités la suivent.
 - ✓ **SI** une unité quitte **VOLONTAIREMENT** le convoi (**SOIT** pour quitter le convoi **SOIT** pour devenir l'unité de tête d'un nouveau convoi) : les règles de *Straying* s'appliquent à cette unité
- ✦ **Entrée partielle** :
 - ✓ **Qui ?** : colonne et convois
 - ✓ **Quand ?** : fin de MPh/APh
 - ✓ **Quoi ?** : des unités de la colonne convois sont encore *Offboard*
 - ✓ **Conséquence** :
 - Les unités *Offboard* peuvent garder leur statut colonne/convoi
 - Les unités entrent en jeu lors de leur MPh/APh suivante
 - ✓ **SI la colonne se disperse alors qu'il y a des unités Offboard** :
 - Les unités *Offboard* effectuent un nouveau setup
 - Elles entrent lors de leur prochaine phase de mouvement **SANS** utiliser le mode convoi/colonne

Les convois – Mouvement

- ✦ **Quoi ?** :
 - ✓ Un convoi est considéré comme une pile "multi hex"
 - ✓ Les composants se déplacent sur impulsion en suivant le schéma du mouvement en peloton
- ✦ **Coût de mouvement** :
 - ✓ Par hex ou côté d'hex en VBM : **UN** MP supplémentaire (**MEME SI** le véhicule tracte un canon).
 - ✓ **Mouvement par route** : 1MP au lieu de $\frac{1}{2}$ MP ⇨ 2MP pour bouger sur une route.
 - ✓ **SI un véhicule du convoi dépense 1MP pour stopper** : lui ou un autre véhicule du convoi **NE** peut **PAS** dépenser de MP démarrage au cours de cette MPh.
- ✦ **Overrun** : un véhicule qui fait partie d'un convoi **NE** peut **PAS** effectuer d'*Overrun* tant qu'il fait partie de ce convoi.
- ✦ **Création de "trous" dans le convoi**
 - ✓ **Quand ?** : suite à
 - élimination
 - *Bog*
 - immobilisation
 - sortie de convoi
 - ✓ **Quoi ?** : le convoi original devient deux convois (**EXC** : convoi d'un seul véhicule)
 - ✓ **Procédure** :
 - **SI le convoi a déjà dépensé des MP** - la partie **AVANT** du convoi continue son mouvement jusqu'à son terme
 - la partie **ARRIERE** poursuit son mouvement **APRES** arrêt de la partie **AVANT**.
- ✦ **Une fois que le convoi commence son mouvement** : **AUCUNE AUTRE** unité amie **NE** peut commencer sa MPh **AVANT** **QUE** le convoi **N'**ait terminé la sienne.
- ✦ **Marche arrière** : **NA** en convoi
- ✦ Un véhicule en convoi **NE** peut **PAS**, au cours de la **MEME** MPh, entrer à nouveau dans l'hex qu'il vient de quitter.
- ✦ **Motion** :
 - ✓ Un convoi peut utiliser le statut *Motion* comme s'il était une unité unique
 - ✓ **Tentative Motion du défenseur** : **NA** pour les convois - pour un des véhicules le composant **OU**
 - pour le convoi dans son entièreté.
- ✦ **Entrée dans une localisation véhicule/ Wreck** :

- ✓ Coût d'entrée dans un hex contenant véhicule/ Wreck : **DOUBLE** coût en MP
- ✓ Coût d'entrée d'un véhicule dans un hex contenant un véhicule faisant partie d'un convoi : **DOUBLE** du coût normal.
- ✓ Coût d'entrée d'un véhicule de convoi dans un hex contenant un véhicule faisant partie d'un convoi : **QUATRE** fois le coût normal.

Les convois – Quitter le convoi

- ✦ Un véhicule peut **VOLONTAIREMENT** quitter le convoi (sous certaines conditions) pour
 - **SOIT** continuer seul
 - **SOIT** créer un nouveau convoi.
- ✦ Procédure :
 - ✓ L'ATTAQUANT déclare son intention de quitter le convoi - **AVANT** qu'une impulsion ne commence
 - **MAIS APRES** résolution des DFF
 - ✓ Le véhicule **ENSUITE DOIT IMMEDIATEMENT** dépenser des MP (et donc subir le DFF) **JUSQU'À** ce qu'il termine sa MPh
 - ✓ Le convoi continue sa route **APRES QUE TOUS** les véhicules qui voulaient le quitter l'ont fait.
- ✦ Conditions : pour pouvoir quitter le convoi (seul ou pour en créer un nouveau), un véhicule **DOIT** satisfaire **UNE** des **TROIS** conditions ci-dessous
 - ✓ Il/son PRC a une **LOS**
 - vers une unité ennemie terrestre connue **OU**
 - vers un véhicule ami du convoi qui a été attaqué (y compris par de la FP résiduelle mais excluant une attaque de champ de mines qui ne l'a **NI** éliminé **NI** immobilisé) à la fin de l'impulsion précédente (**MEME SI** cette impulsion terminait la MPh précédente) **OU**
 - vers un véhicule du convoi qui a été éliminé ou immobilisé **OU**
 - ✓ Il est un AFV avec radio qui a une **LOS** vers l'équipage inhérent
 - d'un autre véhicule avec radio (pas nécessairement en convoi) **ET**
 - non *Schock* **ET**
 - non *Stun* **ET**
 - qui a une **LOS** répondant à la condition ci-dessus **OU**
 - ✓ Il est *Recall*.
- ✦ AFV sans radio :
 - ✓ Un peloton d'AFV sans radio peut quitter un convoi pour utiliser un mouvement non convoi comme une seule entité **AVEC TOUS** ses AFV terminant la MPh en utilisant le mouvement de peloton.
 - ✓ Un AFV sans radio peut utiliser un mouvement non convoi **SI**
 - il passe le NTC requis **ET SI**
 - c'est le début de sa MPh **ET**
 - qu'il souhaite quitter le peloton AFV sans radio
 - ✓ AFV sans radio **NE** peut **PAS** quitter **VOLONTAIREMENT** son peloton une fois sa MPh commencée **MEME S'**il fait partie d'un convoi.
- ✦ Véhicule *Recall* : il doit alors quitter le convoi au début de l'impulsion suivante
- ✦ Création d'un nouveau convoi :
 - ✓ Peut être créé par un véhicule qui, durant une impulsion, crée un "trou" en
 - se déplaçant
 - dépendant IMP pour stopper
 - ✓ Le véhicule devient ainsi le nouveau leader de la partie arrière du convoi.
 - ✓ Une fois le nouveau convoi créé, les règles de création de trou ainsi que celles régissant l'ordre et les méthodes de mouvement s'appliquent à ce nouveau convoi.
 - ✓ Les MP dépensés pour créer le nouveau convoi :
 - **NE** s'appliquent **PAS** au convoi original
 - **N'**autorisent **PAS** le DFF contre le convoi original
 - ✓ Un véhicule isolé séparé de son convoi par un trou perd son statut de membre du convoi.
- ✦ Recombinaison :
 - ✓ Deux ou plusieurs convois peuvent se réassocier pour n'en former qu'un
 - ✓ On appliquera la consommation de MP de la colonne qui en a dépensé le plus au moment de la reformation comme étant celle du nouveau convoi.

Les colonnes - Généralités

- ✦ Qui ? : - Infanterie
 - Cavalerie
 - Charrettes
- ✦ Quoi ? : placées dans des hex contigus de manière à former une ligne d'hex de **MINIMUM** deux hex contigus.

- ✦ Quand ? : **UNIQUEMENT** sur SSR ou DYO
- ✦ Comment ? :
 - ✓ Les règles normales d'empilement s'appliquent
 - ✓ Les unités **DOIVENT** rester adjacentes aux mêmes unités pendant le mouvement
 - ✓ Chaque unité/pile **NE** peut entrer **QUE** dans l'hex précédemment occupé par l'unité/pile qui la précède dans la colonne
 - EXC** : l'unité/pile tête de colonne
- ✦ Activités autorisées pour les unités en colonne :
 - bouger
 - avancer
 - subir des attaques
 - gagner ou perdre le *Concealment* (et donc pouvoir être traitée comme une unité ennemie connue)
 - disperser la colonne
- ✦ Les activités prohibées englobent donc, entre autres :
 - placer de grenades fumigènes
 - se déployer
 - récupérer une SW
 - effectuer un *Search*
 - effectuer un *Overrun* infanterie
 - ...
- ✦ Transport des SW en colonne : de préférence dm **SAUF SI** dans des charrettes
- ✦ *Concealment* :
 - ✓ Les unités en colonne peuvent être placées *Concealed* lors du setup comme prévu par les règles normales.
 - ✓ Lorsqu'une unité de la colonne perd son statut : elle **NE** peut **PLUS** le regagner
 - ✓ **SI** la colonne se disperse : **TOUTES** les unités de la colonne perdent leur statut *Concealed* **SANS** tenir compte des conditions de LOS, de présence et de portée des unités ennemies.

Les colonnes – Mouvement

- ✦ La colonne se déplace comme une pile sur multi hex
- ✦ Taux de mouvement : celui de l'unité la plus lente de la colonne
- ✦ La colonne se voit appliquer le DRM de mouvement hasardeux
- ✦ Le mouvement en colonne autorise :
 - le bonus de route
 - le bonus octroyé par un seul leader
 - le galop
 - CX
- ✦ **NE** peuvent **PAS** être utilisés :
 - mouvement minimum
 - mouvement d'assaut
 - *Bypass*
 - *Dash*
 - *Human Wave*
- ✦ Une colonne **NE** peut **PAS** pénétrer dans :
 - bois
 - immeuble
 - passer sous un jeton fortification
 - les trous d'obus (et donc **NE** reçoivent **JAMAIS** ce TEM)
- EXC** : via un sentier ou une route forestière, usine
- ✦ Détection :
 - ✓ Lorsque la première unité de la colonne entre dans un hex où la détection s'applique : l'unité ennemie **N'**est révélée **QUE** lorsque **TOUTES** les unités de la colonne ont terminé leur impulsion
 - ✓ **SEULE** l'unité qui est entrée dans l'hex occupé par l'ennemi devra retourner dans l'hex occupé précédemment
 - ✓ L'*Overstacking* peut alors s'appliquer dans cet hex.
- ✦ Combinaison d'unités :
 - ✓ Qui ? : - Infanterie
 - Cavalerie
 - Chariots
 - ✓ Quoi ? : peuvent rejoindre une colonne
 - ✓ Conditions :
 - L'unité qui rejoint - **DOIT** être - **NON** PIN
 - *Good Order*
 - utilise le mouvement hasardeux
 - La colonne **DOIT** renoncer **ENTIEREMENT** à sa MPh

Les colonnes – Dispersion

- ✦ **Quoi ?** : les unités **NE** peuvent **PAS** quitter volontairement la colonne. Des trous **N'**apparaissent **PAS** dans une colonne
- ✦ **Quand ?** : - MPh
 - Autres phases
 - Volontairement
- ✦ **Comment ?** : la colonne se disperse **AUTOMATIQUEMENT** pour le reste du scénario **SI**
 - ✓ **N'importe quelle unité de la colonne** - subit une attaque (même de *Sniper*) **OU SI**
 - à une LOS sur une unité ennemie connue *Good Order* **OU SI**
 - se trouve à SIX hex d'une attaque - OBA
 - aérienne
- ✦ **Pendant la MPh :**
 - ✓ **Quand ?** : **APRES** résolution de **TOUS** les D(F)F possibles contre toute unité qui a dépensé des MF/MP
 - ✓ **Qui ?** : **TOUTES** les colonnes **ATTAQUANT ET DEFENSEUR** sont contrôlées
 - ✓ **Comment ?** : selon les règles citées ci-dessus
 - ✓ **Lorsqu'un convoi ATTAQUANT se disperse en MPh** : la MPh des unités qui la compose s'arrête **IMMEDIATEMENT MEME SI** ces unités **N'**avaient **PAS** encore commencé à se déplacer.
- ✦ **Pendant les autres phases :**
 - ✓ **On contrôle les conditions ci-dessus** - à l'issue de la résolution de **CHAQUE** attaque (y compris CC)
 - lorsque **CHAQUE** unité dépense un MF en déroute
 - lorsque **CHAQUE** unité dépense un MF pour avancer
- ✦ **Dispersion volontaire :**
 - ✓ **Quoi ?** : La colonne peut **INITIER** une dispersion volontaire
 - ✓ **Comment ?** :
 - La colonne dépense 1MF pour initier la dispersion
 - La colonne subit **TOUS** les D(F)F autorisés par cette dépense de MF
 - A l'issue de la résolution des D(F)F, la colonne se disperse.
- ✦ **Attaque OBA et aérienne :**
 - ✓ **Quand ?** : lorsque une unité d'une colonne se trouve à SIX hex d'une localisation attaquée
 - **SOIT** par un avion
 - **SOIT** par une *Blast Area* HE OBA
 - **SOIT** par un WP OBA
 - ✓ **Quoi ?** : dispersion **IMMEDIATE** de la colonne
 - ✓ La dispersion s'effectue **QUELLE QUE** soit la LOS de l'unité de la colonne vers la *Blast Area*.
- ✦ **Mines** : dans le cadre de la dispersion, un champ de mines est considéré avoir attaqué une unité de la colonne **UNIQUEMENT SI** cette attaque a obtenu un des résultats suivants : - PIN
 - démoralisé
 - Réduction
 - élimination
 - immobilisation
- ✦ **Barbelés** : dispersion **AUTOMATIQUE** lorsqu'une unité de la colonne pénètre dans une localisation et révèle un barbelé caché dans cette dernière.
- ✦ **Lorsque la colonne se disperse :**
 - ✓ Les unités sont **IMMEDIATEMENT** libérée du statut de mouvement hasardeux.
 - ✓ **Chariots :**
 - deviennent **IMMEDIATEMENT** *Motion*.
 - **SI la dispersion se produit pendant une MPh amie** : les chariots terminent donc **IMMEDIATEMENT** leur mouvement en statut *Motion*.
 - ✓ **S'il s'agit d'une colonne DEFENSEUR** : **TOUTES** les unités deviennent PIN
 - ✓ **EXC** : chariots et unités immunisées aux résultats PIN.

Incremental Infantry Fire Table (IIFT)

- ✦ Cette table de tir est à usage optionnel.
- ✦ **Utilisation** : idem IFT **SAUF** ce qui suit
 - ✓ **Déplacement de colonne** (pour *Cowering*, *Fire Lane*, *Barrage*, FP, HEAT, équivalent HE, etc) on utilise toujours les colonnes de base de l'IIFT matérialisées par leur nombre sur un fond coloré.
 - ✓ **Si le déplacement s'effectue depuis une FP incrémentée, on procède comme suit** : réduire la FP à la puissance de base l'IIFT directement inférieure PUIS déplacer d'une colonne.

- ✓ Les **modificateurs de puissance** s'appliquent normalement aux incréments **SAUF** en ce qui concerne la FP résiduelle. Dans ce cas, on utilise la FP résiduelle qui est la plus proche de la demi-puissance de feu utilisée dans l'hex.
- ✓ **PTC bleus ou CTC** : Applicables uniquement aux unités **NON Concealed**.

Intégrité du champ de bataille

- ✦ **Quoi ?** : Règle optionnelle qui peut ne s'appliquer qu'à un seul camp d'un scénario.
 - ✦ **Quand ?** : Lorsque dans l'OB du scénario, on trouve des chiffres entre []
 - ✦ **Integrity Base** :
 - ✓ **Quoi ?** : nombre de point MMC qu'un camp peut perdre avant de devoir contrôler sa *Battlefield Integrity*.
 - ✓ **Comment ?** : elle représente 10% (FRU) du nombre imprimé entre []
 - ✓ **Détermination du [#] pour DYO** :
 - Σ BPV des MMC se trouvant sur l'OB au départ du scénario
 - **NE PAS** comptabiliser les *Crew* inhérents
 - **SI des renforts sont obtenus** : recalculer le [#] et l'*Integrity Base*.
 - ✦ **Comment ?** :
 - ✓ Comptabiliser les pertes ennemies en MMC éliminé/capturés (**EXC** : prisonniers rejetés) tout au long du scénario, y compris perte de HS suite à *Casualty Reduction*.
 - **NE PAS tenir compte des pertes/gain de BPV dues à**
 - déploiement en HS
 - Substitution d'unité suite à ELR
 - massacre/élimination ou rejet de prisonniers.
 - évasion de prisonnier
 - ✓ **SI le total des pertes atteint l'Integrity Base** :
 - Déduire immédiatement l'*Integrity Base* du total des pertes ⇒ ce nombre devient le nouveau total de pertes pour la suite du scénario
 - Déplacer le curseur du camp concerné d'une case vers la droite sur la colonne *Integrity Base Loss*.
 - Le joueur du camp adverse effectue alors un contrôle pour le *Battlefield Integrity*.
 - ✦ **Contrôle du Battlefield Integrity** :
 - ✓ Effectuer un DR
 - ✓ Si $DR \geq 12$: **DIMINUTION** d'un niveau de l'ELR.
 - ✓ **DRM applicables** :

Cas	DRM	Cause
A	+ 1	Par perte d' <i>Integrity Base</i> (ex : +1 pour 10% de perte, +2 pour 20%)
B	+ 1	Par blindé <i>unopposed</i> ** ennemi ou appui aérien (+2 si les deux d'application)
C	+ x	x est le DRM leadership du meilleur leader <i>Good Order</i> ami *
D	- 1	Par blindé <i>unopposed</i> ** ami ou appui aérien (+2 si les deux d'application)
E	+ 1	Le camp NE dispose PAS d'un leader <i>Good Order</i>
- * Il faut se souvenir que les DRM de leadership sont généralement **NEGATIFS** et que donc, il se soustrait. Les leaders de blindés sont pris en ligne de compte
- ** **Unopposed blindé** : tout AFV connu mobile et en fonctionnement disposant d'un TH# final < 5s'il est touché, en théorie, à 12 hex par un coup but venant d'un niveau identique frappant son côté blindé le plus faible **SANS** bénéficier d'un CH. Le coup est supposé être tiré par le meilleur AFV/canon du camp opposé (utilisant ses munition AP ou HE normales) se trouvant sur la carte. L'appui aérien ou le blindé doivent se trouver sur la carte et **NE PAS** être en attente le long du bord de cette dernière **OU Recall**.
- ✓ L'ELR peut ainsi diminuer de contrôle en contrôle jusqu'à un minimum de 0.
 - ✓ Le changement d'ELR prend **IMMEDIATEMENT** effet et donc **AVANT** toute autre résolution de MC.
- ✦ **Comment regagner de l'ELR ?** :
 - ✓ **Quoi ?** : **UNIQUEMENT** regagner un niveau ELR perdu
 - ✓ **Quand ?** :
 - **Une fois dans le tour de jeu où le joueur reçoit**
 - des MMC ou blindés en renforts **OU**
 - un appui aérien **OU**
 - FFE OBA placé avec succès avec au minimum UNE unité ennemie et aucune amie dans la *Blast Area* (**NA** aux tirs de harcèlement et SMOKE)
 - **Une fois par Battle Hardening d'un leader ami**
 - ✓ **Comment ?** : effectuer un DR de contrôle d'intégrité ≤ 2
 - ✓ **DR ≤ 2** : la colonne *Integrity Base Loss* est remise à **ZERO MEME SI** le joueur n'avait pas encore perdu un niveau d'ELR.
 - ✓ **DRM applicables** :

- On peut oublier **TOUS** les DRM positifs
- On peut appliquer **TOUS** les DRM négatifs
- Ajouter un DRM -1 pour chaque tranche de 10% (FRU) d'augmentation de l' *Integrity Base* apportée par les renforts reçus.