



<http://panzergrenadier.forumactif.com/>

Cette traduction est basée sur la traduction des règles (version 2) disponible sur le site d'Avalanche Press. Quelques modifications ont été faites, tant sur la forme que sur le fond. Pour faciliter la compréhension, j'ai rajouté des clarifications et exemples **en vert** dans le texte.

Les termes anglais ont été traduits A L'EXCEPTION de ceux désignant un pion marqueur pour faciliter leur identification. Un lexique anglais – français est disponible à la fin des règles pour permettre de faire le lien avec les règles originales.

La règle en anglais, ainsi que du matériel supplémentaire (dont une version démo du jeu), est disponible sur le site de l'éditeur, <http://www.avalanchepress.com/>.

Une autre source d'informations et d'échanges est le forum français dédié au jeu : <http://panzergrenadier.forumactif.com/>. N'hésitez pas à vous y inscrire et partagez avec la communauté de joueurs vos interrogations, expériences et remarques.

Si vous constatez des erreurs de traduction, contre-sens, fautes d'orthographe... merci de me le signaler par mail : judgeju@club-internet.fr.

Bon jeu !

Julien

SOMMAIRE

1.0 Introduction	3	9.2 Artillerie Hors Carte	13
1.1 définitions	3	9.3 Tir Combiné.....	13
2.0 Matériel.....	4	9.4 Procédure.....	13
2.1 Pions.....	4	9.5 Tir Ami.....	14
2.2 Plateau de Jeu (Cartes).....	4	10.0 Tir Direct	14
2.3 Scénarios.....	4	10.1 Tir Bloqué.....	14
2.4 Echelle	4	10.2 Procédure	14
3.0 Séquence de Jeu.....	4	10.3 Modificateur Maximum de Colonne.....	14
3.1 Segments d'Action.....	5	11.0 Tir Antichar ('TA').....	14
3.2 Chaîne de Commandement	5	11.1 Procédure	14
3.3 Activation de VAB.....	5	11.2 Efficacité des Blindés	15
4.0 Empilement	5	11.3 Portée Accrue	15
4.1 Limites	5	12.0 Assaut.....	15
4.2 Unités de Transport et Officiers	5	12.1 Mouvement d'Assaut.....	15
4.3 Transport de Troupe Blindé.....	6	12.2 Combat Obligatoire.....	15
4.4 Pénalités	6	12.3 Combat Optionnel	15
4.5 Effets sur le Mouvement	6	12.4 Procédure d'Assaut.....	15
5.0 Déplacement	6	12.5 Restrictions.....	16
5.1 Classes de Mouvement	6	13.0 Tir d'Opportunité.....	16
5.2 Routes	6	13.1 Procédure	16
5.3 Unités Amies et Ennemies dans le même Hexagone	6	13.2 Restrictions.....	17
5.4 Mouvement en Combat.....	7	14.0 Moral	17
5.5 Mouvement nocturne.....	7	14.1 Test de Moral.....	17
5.6 Transport	7	14.2 Désorganisation	17
5.7 Traversée de Fleuves.....	8	14.3 Démoralisation	17
6.0 Officiers	9	14.4 Récupération.....	18
6.1 Sélection des Officiers.....	9	15.0 Types d'Unité Spéciale.....	18
6.2 Activation des Officiers	9	15.1 Quartiers Généraux (QG)	18
6.3 Mouvement	9	15.2 Aviation	18
6.4 Combat	9	15.3 Trains Blindés et Barges.....	19
6.5 Moral	9	15.4 Cavalerie	19
6.6 Commissaires.....	9	16.0 Règles Spécifiques.....	19
6.7 Pertes	10	16.1 Fumigènes.....	19
6.8 Officiers de Chars d'Assaut.....	10	16.2 Se Retrancher	19
6.9 Officiers de Cavalerie.....	10	16.3 Epaves	20
7.0 Combat	11	16.4 Fortifications	20
7.1 Types.....	11	16.5 Entrer et Sortir de la Carte	20
7.2 Restrictions et Limitations	11	16.6 Unités Dissimulées.....	20
7.3 Puissance de Feu et Portée	11	16.7 Champs de Mines	20
7.4 Effets d'un Tir	11	16.8 Bunkers.....	21
7.5 Modificateurs de Colonne	12	17.0 Règles Optionnelles	21
7.6 Pas de Perte	12	17.1 Consolidation	21
8.0 Repérage	12	17.2 Excédent d'Initiative	21
8.1 Portée de Repérage.....	12	17.3 Mouvement Stratégique	21
8.2 Terrain Limitatif	12	17.4 Événements Aléatoires.....	21
8.3 Ligne de Vue.....	13	17.5 Jeu en Multi-Joueurs.....	21
9.0 Barrage.....	13	18.0 Description des Pions.....	22
9.1 Repérage de la Cible.....	13	19.0 Crédits	22
		20.0 Lexique Anglais - Français.....	23

1.0 Introduction

Panzer Grenadier est une série de jeux simulant les combats tactiques durant la seconde guerre mondiale. Chaque jeu de la série inclus de nombreux scénarios, permettant aux joueurs de simuler des actions au niveau de la compagnie, du bataillon et du régiment.

Chaque section des règles est numérotée et certains paragraphes, à l'intérieur de ces sections, décrivant des concepts importants, sont identifiés par un second numéro, tel que celui-ci: 2.2. Quand un paragraphe inclus des sous-sections, ces dernières seront identifiées ainsi : 2.24.

Lorsqu'une règle se réfère à une autre, l'endroit (section, paragraphe ou sous section) où elle se trouve sera indiqué entre parenthèses, de cette manière (2.2). Ceci vous aidera à retrouver cette règle et la consulter.

1.1 définitions

Segment d'Action : Activation d'une unité, officier, pile d'unités, ou groupe d'unités sous la direction d'un ou plusieurs officiers. Les unités activées peuvent effectuer soit un tir soit un mouvement.

Joueur Actif : Le joueur conduisant le segment d'action en cours.

Tir Antichar (TA) : Tir dirigé par une unité ayant une valeur de tir antichar, contre un véhicule donné. Plus la valeur TA est élevée, meilleure elle est.

Blindage : Mesure de la résistance d'un véhicule d'assaut blindé aux tirs antichars ennemis. La valeur de blindage est imprimée sur les pions en jaune sur fond brun.

Voiture Blindée : Un véhicule blindé à roues. Les voitures blindées ont toujours un officier (6.84) et sont motorisées plutôt que mécanisés. Le livret de scénario indique quelles unités sont des voitures blindées.

Véhicule d'Assaut Blindé (VAB) : Toute unité possédant une valeur de blindage, à l'exception des transports de troupe blindés, qui sont des transports d'unités (voir ci-dessous).

Transport de Troupe Blindé (TTB) : Transport de troupe blindé et armé possédant des caractéristiques communes avec les unités de combat (voir 4.3). Ce ne sont pas des VABs. Le livret de scénario indique quelles unités sont considérées comme des transports de troupe blindés ; habituellement il s'agit de half-tracks et de véhicules similaires, tel que le transporteur britannique BREN.

Assaut : Combat au corps à corps entre des unités ennemies occupant le même hexagone (hex).

Hex d'Assaut : Hexagone (hex) contenant des unités de combat des deux camps.

Tir de Barrage : Tir d'une arme utilisant un tir parabolique plutôt qu'un tir tendu, tel que le mortier et la plupart des pièces d'artillerie. Les tirs de barrage affectent l'hex ciblé entièrement, hex qui doit être repéré (8.0) par l'unité faisant feu ou par un officier ami.

Modificateurs de Colonne : Certaines situations affectent la colonne utilisée sur les tables de barrage, de tir direct ou d'assaut. Un modificateur positif implique un décalage vers la droite, un modificateur négatif un décalage vers la gauche. Ainsi un modificateur de colonne de +2 correspond à un décalage de deux colonnes vers la droite, par exemple le passage de la colonne « 5 » à la colonne « 12 » sur la table de barrage. Les modificateurs de colonne pour chaque type de tir sont indiqués sur les tables de tir.

Résultat de Combat : Un résultat sur les tables de tir direct, antichar, de barrage ou d'assaut, qui requiert que l'unité ciblée fasse un jet de moral ou subisse un pas de perte.

Unités de Combat : Unités (autre qu'un TTB) possédant une valeur de tir direct, de tir de barrage ou de tir antichar. Les transports non-armés,

TTBs et officiers ne sont pas des unités de combat.

Contrôle : Un hex est contrôlé par le joueur l'ayant occupé en dernier avec une unité de combat ou un TTB. Au début d'un scénario, les hexs sont contrôlés par le joueur dont les unités sont les plus proches, à moins que les règles du scénario statuent autrement.

Démoralisé : Une unité démoralisée est presque totalement inefficace car ses combattants ont perdu toute volonté de combattre. Les unités deviennent démoralisées à la suite d'un résultat de combat.

Tir Direct : Tir dirigé vers un hex repéré par l'unité faisant feu.

Désorganisée : Les combattants d'une unité désorganisée ont perdu leur cohésion. Ses valeurs de mouvement et de puissance de feu sont alors réduites.

Fractions : Une valeur ou un résultat doit parfois être divisé par 2 voir par 4. Toutes les fractions sont arrondies à l'entier supérieur. Par exemple, 2 1/2 sera arrondi à 3 tout comme 2 1/4.

Amies : Unités du même camp. Par exemple, toutes les unités allemandes sont amies entre elles, quelles s'apprécient mutuellement ou non en réalité.

Opérationnel : Une unité ou officier qui n'est ni désorganisée ni démoralisée.

Joueur Inactif : Le joueur ou le camp qui ne conduit pas le segment d'action en cours.

Officiers : Individus qui dirigent et organisent les autres unités.

Type de Mouvement : Une unité possède l'un des 4 modes de déplacement suivant : mécanisé, motorisé, tracté ou à pied (5.1).

Capacité de Mouvement : La distance maximum qu'une unité peut parcourir lors d'un segment d'action, mesurée en points de

mouvement (PMs). La capacité de mouvement d'une unité est indiquée en haut à droite des pions.

Tir d'Opportunité : Tir ciblant une unité ennemie en déplacement. Etant donné que les unités se déplacent individuellement, seule une unité à la fois peut être victime d'un tir d'opportunité.

Troupe : Unité d'INF, CAV, GEN, MLo, MLg, Motocycliste ou Mortier.

Portée : La distance maximum en hex à laquelle une unité peut tirer.

Grades : La mesure de la hiérarchie au sein des officiers. Les grades sont, du moins au plus important : Caporal (CPL), Sergent (SGT), Lieutenant (LT), Capitaine (CPT), Major (MAJ), Lt. Colonel (LTC) et Colonel (COL).

Repérage : L'acte de repérer visuellement une unité ennemie. Toute unité peut repérer les unités ennemies se trouvant dans l'hex qu'elle occupe ou dans un hex adjacent. Au-delà, la portée du repérage dépend directement du terrain, des intempéries, et d'autres facteurs.

Pas : La plupart des unités disposent de 2 niveaux de force, appelés « pas ». Les pas peuvent être perdus pour de multiples raisons, en général suite à un résultat de combat. Quand une unité perd un pas (on dit en général qu'elle subit un « pas de perte »), son pion est retourné sur sa face réduite ou est retiré de la carte s'il ne possède qu'un seul pas de force ou qu'il a déjà été réduit. A moins que les instructions d'un scénario en statuent autrement, les unités sont placées en jeu à pleine force.

Unité de Transport : Véhicules utilisés pour transporter des troupes ou remorquer des armes pouvant être tractées. Elles incluent, les chariots, camions, traîneaux et TTBs. Dans certains scénarios, les VABs peuvent servir d'unité de transport (voir les règles spécifiques des scénarios).

Unités d'Armes Lourdes : Unités antichar, d'artillerie ou antiaérienne qui, pour la plupart, nécessitent d'être remorquées par une unité de transport pour se déplacer.

2.0 Matériel

2.1 Pions

La plupart des pions représentent les unités militaires qui prennent part aux combats. Les autres pions sont des marqueurs, utilisés pour indiquer la présence de fortifications, de fumigènes, champs de mines et pour indiquer le statut du moral d'une unité.

2.2 Plateau de Jeu (Cartes)

Les cartes sont divisées en hexagones (dénommés hexs) qui sont utilisés de la même manière que les cases d'un échiquier. Chaque hex est repéré par un nombre pour aider à la mise en place des pions. La Table des Effets de Terrain (TET) indique les effets des différents types de terrain sur les mouvements et les combats. Les demi-hexs sur les bords des cartes peuvent être utilisés (ils sont jouables) et les hexs à cheval sur 2 cartes différentes sont considérés comme se trouvant sur les 2 cartes en ce qui concerne la mise en place des pions et les conditions de victoire.

2.3 Scénarios

Les scénarios (disponibles dans le livret de scénarios) donnent la liste des unités des 2 camps, leurs positions, les cartes utilisées et leurs orientations, des informations historiques et les conditions de victoire. Les règles spécifiques utilisées dans certains scénarios sont indiquées à cet endroit.

2.4 Echelle

Chaque tour de jeu représente 15 minutes de temps réel. La taille d'un hex est de 200 mètres réels. Une unité représente un peloton d'infanterie (15 à 40 Hommes) ou une batterie d'armes lourdes et leurs servants (2 à 4 pièces et 16 à 28 Hommes) ou un peloton de véhicules (3 à 5 véhicules). Les officiers sont

des individus et un pion avion représente entre 3 et 12 appareils.

3.0 Séquence de Jeu

Après la sélection d'un scénario, les joueurs doivent mettre en place leurs unités en suivant les instructions du scénario. Par la suite chaque joueur entreprendra des « actions » en un nombre variable de « segment d'action ». Chaque tour consiste en 3 phases qui doivent être conduites dans l'ordre strict décrit ci-dessous.

• Phase de Détermination de l'Initiative

Chaque joueur lance un dé et l'additionne à sa valeur d'initiative (noté dans les instructions du scénario). Les 2 totaux sont comparés. Le joueur ayant le plus fort total gagne l'initiative. Si les totaux sont égaux, répétez la procédure.

Soustrayez le total du joueur perdant du total du joueur vainqueur. La moitié du résultat de cette opération représente le nombre de segments d'action que le joueur vainqueur pourra conduire avant que le joueur perdant ne puisse entreprendre une action (les 1/2 sont arrondis à 1).

Exemple : Le joueur A, initiative 4, obtient un 5 au dé, pour un total de 9. Le joueur B, initiative 2, obtient un 3 au dé, pour un total de 5. Le joueur A gagne l'initiative et pourra conduire 2 segments d'action consécutifs avant que le joueur B ne puisse agir ((9-5)/2) .

• Phase d'Action.

Le joueur qui a remporté l'initiative conduit ses segments d'action initiaux gagnés suite à la phase de détermination de l'initiative (3.1). Une fois qu'il a complété ces segments d'action, le joueur inactif prend la main et effectue un segment d'action. Puis les joueurs alternent, conduisant un segment d'action chacun, aussi

longtemps que nécessaire pour compléter le tour de jeu. Les joueurs peuvent passer à tout moment et ne pas activer d'unité durant un segment s'ils le désirent. Si un joueur passe et que l'autre joueur en fait autant immédiatement après, le tour de jeu prend fin. Si l'un des joueurs passe, l'autre joueur peut exiger qu'un officier ou unité, non-activé et démoralisé, appartenant au joueur qui passe, fasse une tentative de récupération de moral (14.4).

• Phase de Retrait des Marqueurs.

Les joueurs ôtent tous les marqueurs 'FIRED' et 'MOVED' de la carte et tentent d'enlever les marqueurs 'SMOKE'.

3.1 Segments d'Action

Un segment d'action consiste en l'activation d'une unique unité ou officier, d'unités empilées ensemble dans le même hex, ou d'unités situées dans plusieurs hexs et dirigées par un ou plusieurs officiers. Toute unité (ou groupe d'unités rassemblées dans le même hex) peut s'activer sans l'assistance d'un officier. Un officier opérationnel peut activer des unités et officiers d'un grade inférieur situés dans le même hex que lui et dans tous les hexs adjacents. Un officier désorganisé peut activer des unités ou officiers d'un grade inférieur situés dans son hex. Un officier démoralisé ne peut activer personne. Un officier peut uniquement activer des unités ou officiers au début de sa propre activation (il ne peut pas se déplacer et activer des unités avec lesquelles il n'était pas adjacent ou empilé au début de son déplacement).

L'unité activée, officier ou groupe, exécute ses actions sans ordre spécifique, néanmoins toutes les actions doivent être déterminées avant que la première ne soit exécutée. Les actions sont soit un Mouvement soit un Tir. Les joueurs n'ont pas besoin de désigner la

direction du mouvement ou la cible du tir, ils doivent juste définir les unités qui vont se déplacer et celles qui vont faire feu dans ce segment. Le Mouvement inclus les actions de déplacement (5.0), se retrancher (16.2), atteler/dételer (5.63) et les tentatives de récupération de moral (14.4). Le Tir inclus les actions de tir direct (10.0), tir de barrage (9.0), tir antichar (11.0) et l'assaut (12.0). Une fois que les unités ont fini leurs actions de Mouvement ou de Tir, elles sont marquées d'un pion 'MOVED' ou 'FIRED'. Toute unité avec un pion 'MOVED' ou 'FIRED' ne peut pas être activée de nouveau durant le tour de jeu en cours, excepté à la suite d'un événement déterminé par la Table des Evénements Aléatoires (17.4).

3.11 Support Aérien et Artillerie hors Carte.

Le tir d'une ou plusieurs unités d'artillerie hors-carte (9.2) ou l'attaque d'unités aériennes (15.2) nécessite un segment d'action distinct et complet. Aucune unité sur la carte ne peut être activée dans le segment d'action durant lequel un tir d'artillerie hors-carte ou une attaque aérienne a lieu.

3.12 Tir d'Opportunité. Le joueur inactif peut être amené à conduire des tirs d'opportunité (13.0) contre des unités ennemies pendant le segment d'action du joueur actif.

3.2 Chaîne de Commandement

Un officier peut activer des officiers de grades inférieurs qui occupent le même hex ou un hex adjacent et ces officiers peuvent en retour activer des unités et/ou officiers de grades inférieurs, constituant ainsi une chaîne de commandement.

Ainsi un MAJ activé pourra activer un LT se trouvant dans un hex adjacent qui pourra à son tour activer un SGT. Si cela est soigneusement planifié, des unités déployées sur un large front pourront toutes être activées ensemble et agir durant le même segment d'action.

3.3 Activation de VAB.

Les VABs ont leurs propres officiers (voir officiers de chars d'assaut, 6.8).

Ceci limite la capacité d'un officier standard à activer des blindés, et d'un officier de chars d'assaut à activer des unités autres que des VABs. Un officier de chars d'assaut ou un officier standard peut toujours activer toutes les unités qui se trouvent dans son propre hex. Par contre, les officiers de chars d'assaut ne peuvent pas activer des unités non-VAB situées dans un hex adjacent et les officiers standard ne peuvent pas activer d'unités VAB situées dans un hex adjacent. Les officiers de chars d'assaut n'ont pas de grade, ils ne peuvent donc pas faire parti d'une chaîne de commandement.

Un officier de char d'assaut peut activer des unités dans son propre hex et des VABs dans les 6 hexs qui lui sont adjacents. Les officiers de chars d'assaut peuvent ordonner aux VABs d'exécuter tous types d'action, mais il y a une limitation à ce que des officiers standards peuvent ordonner aux VABs de faire (6.82).

4.0 Empilement

Plus d'une unité amie peut occuper le même hex. Ceci est appelé « Empilement ».

4.1 Limites

Le nombre maximum d'unités qui peuvent occuper un hex est :

- Trois unités de combat, PLUS
- Trois transports (en incluant les TTBs, voir ci-dessous) PLUS
- Un nombre illimité d'officiers.

4.2 Unités de Transport et Officiers

Les unités de transport (autre que les TTBs) et les officiers ne comptent pas pour l'empilement lors de la détermination des modificateurs de colonne des tables de combat (voir les tables). Ainsi un hex comprenant 3 camions et 3 officiers ne subira pas le modificateur de colonne de

+1 sur les tables de tir direct et de barrage.

4.3 Transport de Troupe Blindé

Les TTBs, comme leur nom l'indique, sont des transports blindés. Leur blindage leur confère une immunité à la plupart des résultats provenant des tables de tir direct et de barrage. Cependant, ce sont des transports et non des unités de combat. Trois d'entre eux peuvent donc être empilés dans un même hex en sus de trois unités de combat. Un TTB exerce un contrôle sur un hex et une unité ennemie ne peut pas y pénétrer sans initier un assaut (voir 5.3). Les TTBs sont pris en compte lors de la détermination du modificateur de +1 des tables de tir direct ou de barrage pour un tir contre un hex accueillant trois unités.

4.4 Pénalités

Les restrictions d'empilements s'appliquent pendant et à la fin de chaque segment d'action. Les unités dépassant les limites d'empilement à la fin d'un segment sont éliminées (au choix du joueur les contrôlant). Dans un hex d'assaut chaque camp dispose de sa propre limite d'empilement (ce qui implique que chaque camp peut avoir jusqu'à trois unités de combat, trois transports (incluant les TTBs) et un nombre illimité d'officiers, pour un total de 12 unités plus les officiers dans un même hex). Un hex contenant trois unités de combat et/ou de TTBs subit un modificateur de colonne de +1 dans le cas d'un tir direct ou de barrage. Les unités de transport autres que les TTBs et les officiers ne comptent pour l'application de cette pénalité.

4.5 Effets sur le Mouvement

Des unités de combat se déplaçant NE PEUVENT PAS pénétrer dans un hex contenant déjà trois unités de combat de son propre camp. Les unités de transport se déplaçant ne peuvent pas pénétrer dans un hex contenant déjà trois unités de transport de son propre camp.

5.0 Déplacement

Le joueur actif déplace ses unités activées UNE PAR UNE (une à la fois) d'un hex à un hex adjacent. **EXCEPTIONS** : un officier peut choisir de se déplacer avec une unité qu'il a activée et les unités transportées se déplacent en même temps que leurs unités de transport.

La capacité en points de mouvement (PMs) d'une unité est imprimée dans le coin supérieur droit du pion, sauf pour les pions officier (qui ont 4 points de mouvement), officier de cavalerie (qui ont 6 points de mouvement), ainsi que pour les pions d'unités aériennes, le chiffre imprimé dans le coin supérieur droit représentant la puissance de feu.

Les unités dépensent des points de mouvement (PMs) pour entrer dans un hex en payant le coût spécifié sur la TET (Table des Effets du Terrain). Une unité ne peut pas dépenser plus de PMs que sa capacité de mouvement lors d'un seul segment d'action à moins qu'elle ne se déplace que d'un seul hex durant ce segment. Une unité possédant au moins '1' PM peut toujours se déplacer d'au moins un hex quel que soit le coût en PMs de cet hex. Cependant, certains terrains tels que les fleuves majeurs peuvent interdire le passage de certaines unités. Les unités qui commencent leur segment d'action dans le même hex ne sont pas obligées de se déplacer ensemble.

5.1 Classes de Mouvement

Chaque unité possède une classe de mouvement. Le coût d'entrée dans un hex varie en fonction du terrain et de la classe de mouvement de l'unité. Il existe quatre classes de mouvement :

□ **Mécanisé** : Les chars, canons automoteurs et les unités qui sont constituées de véhicules à chenilles ou semi-chenillés. Toutes les unités possédant une valeur de blindage et un facteur de mouvement (à l'exception des voitures blindées) sont mécanisées.

□ **Motorisé** : Unités qui sont composées de véhicules à roues.

Toutes les unités de véhicules qui ne sont pas mécanisées sont motorisées. Les unités de voitures blindées et les cyclomoteurs sont des unités motorisées.

□ **Tracté** : Les unités qui ont une capacité de mouvement nulle peuvent uniquement se déplacer grâce à une unité de transport. Les unités pouvant être tractées ont un 'T' sur leur verso qui représente leur face attelée en lieu et place de leur capacité de mouvement. Quelques unités pouvant être tractées ont une capacité de mouvement de '1' sur leur face attelée et peuvent donc être soit tractées soit se déplacer indépendamment lorsqu'elles sont en position attelée.

□ **A pied** : Les unités qui se déplacent à pied ou grâce à un animal. Toutes les unités non décrites ci-dessus comme étant mécanisées, motorisées ou tractées sont des unités à pied.

5.2 Routes

Pour obtenir le bénéfice du déplacement sur route, l'unité doit suivre les hexs que la route traverse. Entrer ou sortir d'un hex contenant une route ne suffit pas. Si un mouvement le long d'une route passe par un hex contenant un pont intact, l'unité en mouvement payera le coût d'un mouvement sur route et non le coût d'entrée dans un hex de fleuve.

5.3 Unités Amies et Ennemies dans le même Hexagone

Une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par des unités de combat ennemies ou par des TTBs à moins qu'elle ne conduise un Assaut (12.0). Elle peut entrer et sortir librement d'un hex contenant uniquement des officiers ennemis (voir 6.71 pour une perte potentielle de cet officier). Elle peut aussi librement entrer et sortir d'un hex contenant des camions, chariots ou traîneaux vides et non armés. De

telles unités de transport sont éliminées si l'unité en mouvement est une unité de combat. Si l'unité en mouvement est elle-même un camion, chariot ou traîneau, non armé, elle n'aura alors aucun effet sur l'unité de transport ennemie.

Les unités donnant l'assaut ne peuvent se déplacer que d'un unique hex vers un hex adjacent occupé par des unités ennemies. (**EXCEPTION** : Charge de Cavalerie, 15.4). Une unité peut sortir d'un hex contenant des unités de combat ennemies, mais ne pourra alors se déplacer que d'un unique hex (12.12). Les unités quittant un hex contenant des unités de combat ennemies ne peuvent pas, durant le même segment, entrer dans un autre hex contenant des unités de combat ennemies.

5.4 Mouvement en Combat

Les unités de combat peuvent s'approcher d'une unité ennemie qui pourrait obtenir un résultat de combat sur elles ce tour SEULEMENT SI elles sont activées par un officier ami. S'il n'y a pas d'officier ami disponible pour activer les unités (voir 3.1), les unités ne pourront pas s'approcher. Cette restriction s'applique même si les unités ennemies sont engagées dans un assaut et sont donc incapables de faire feu depuis l'hex d'assaut. Les unités possédant uniquement une valeur de tir antichar n'entravent pas le mouvement d'unités de troupe et les unités possédant seulement une valeur de tir direct n'entravent pas le mouvement des VABs (même s'il existe une faible chance qu'elles obtiennent un résultat de combat contre un VAB). Une unité n'a pas besoin d'un officier pour s'éloigner ou rester à la même distance (en nombre d'hexes) d'unités ennemies. Un officier peut choisir de se déplacer avec l'unité activée mais n'y est pas obligé. Le mouvement d'une unité n'est pas restreint par la possibilité de subir un barrage ennemi (9.0).

Clarification : L'état temporaire (activé, désorganisé, démoralisé, repéré) d'une unité n'est pas pris en compte lorsque l'on regarde si on peut s'en approcher. Ainsi, en étant non commandé, il est :

□ Possible de s'approcher d'une unité hors de portée (7.32).

□ Possible de s'approcher d'une unité qui n'a pas de ligne de vue (8.3).

□ IMPOSSIBLE de s'approcher d'une unité à portée ayant une ligne de vue, MEME SI elle est démoralisée, désorganisée, activée ou non repérée (8.0).

5.41 Types d'Officier. Les unités ont besoin d'officiers de leur propre type pour avancer vers ce qui représente une menace.

5.42 Unités Non-VAB. Les unités de transport (excepté les TTBs), de troupes et/ou d'armes lourdes possédant des PMs peuvent approcher d'unités ennemies susceptibles de les prendre pour cible avec un tir direct ce tour SEULEMENT SI elles ont débuté leur activation empilées ou adjacentes à un officier activé et opérationnel, ou empilées dans le même hex qu'un officier activé et désorganisé.

5.43 Unités VAB. Les VABs (et TTBs) peuvent s'approcher d'unités ennemies susceptibles de les prendre pour cible avec un tir antichar ce tour SEULEMENT S'ILS commencent leur activation empilés ou adjacents à un officier de char activé.

5.5 Mouvement nocturne

De nuit (tout tour durant lequel l'obscurité fait que la visibilité en terrain dégagé est réduite à un hex), les unités ne peuvent pas pénétrer dans des hexes qui ne sont pas contrôlés par une unité amie à moins que l'unité en déplacement ne soit activée par un officier (voir 5.42, 5.43).

5.6 Transport

Une unité de transport peut transporter une unité de troupe (hors unités de cavalerie qui ne sont pas

transportables) OU tracter une unité d'arme lourde. Jusqu'à trois officiers peuvent être transportés par une unité de transport même si une unité est tractée ou transportée. Une fois le chargement effectué, l'unité de transport et les unités transportées se déplacent ensemble comme une unique unité. Lors du chargement ou déchargement, l'unité de transport et l'unité transportée doivent se trouver dans le même hex.

5.61 Transport de Troupe. Le chargement/déchargement d'une unité de troupe coûte 1 point de mouvement à l'unité de troupe ET à l'unité de transport. Les unités de troupe peuvent être chargées, transportées puis déchargées dans la même phase de mouvement. Elles ne peuvent pas se déplacer après avoir été déchargées (même si elles ont été chargées dans un tour précédent). Par contre, l'unité de transport qui vient de décharger une unité de troupe peut continuer son mouvement.

5.62 Transport d'Armes Lourdes. Les unités d'armes lourdes possèdent deux faces. Le recto montre l'unité déployée pour faire feu et le verso montre l'unité prête à être déplacée (attelée). Seules les unités possédant un facteur de mouvement sur leur recto peuvent être déplacées sans être attelées. Pour être transportées, une unité d'armes lourdes, sans points de mouvement et avec un «T » sur son verso, doit être sur sa face attelée.

5.63 Atteler et Dételier. Une unité d'arme lourde peut être attelée et chargée (accrochée pour être tractée) en dépensant tous les PMs de l'unité de transport et de l'unité d'arme lourde. Cela nécessite un segment d'action complet. Ainsi, une unité de transport ne peut pas se déplacer et charger une unité

d'arme lourde pendant le même segment d'action.

Décharger ne coûte aucun PM aux deux unités, mais dételé l'arme lourde (la remettre sur son recto) nécessite tout le segment d'action de l'arme lourde. Ainsi, une arme lourde qui commence son segment d'action tractée peut être déchargée et dételée dans le même segment, et l'unité de transport sur laquelle elle était chargée pourra se déplacer et éventuellement charger une autre unité.

5.64 Artillerie auto-propulsée.

Toute unité possédant une valeur de blindage est auto-propulsée et ne nécessite pas d'être attelée pour se déplacer. C'est une unité mécanisée et elle ne peut pas être transportée. Les unités d'armes lourdes possédant des points de mouvement mais aucune valeur de blindage sont des unités à pied.

5.65 Subir des dommages.

Si une unité de transport transportant une unité est prise pour cible, l'unité transportée subira le même sort que son transporteur. Ainsi, bien qu'une unité de troupe soit immunisée contre les tirs antichars, elle sera éliminée si l'unité de transport est détruite par un tir antichar.

5.66 Déchargement Forcé.

Si une unité de transport devient désorganisée ou démoralisée, toute unité qu'elle transportait subira le même résultat et sera immédiatement déchargée. Les armes lourdes et mortiers sont déchargées sur leur face attelée.

5.67 Restrictions.

Les unités transportées ne peuvent conduire aucun type de tir. Si l'unité de transport à une valeur de tir, ce transport pourra faire feu (si elle ne se déplace pas) alors qu'il transporte une unité. Une unité transportée peut être déchargée dans un hex contenant des unités ennemies, ce qui compte comme une action de mouvement, mais le chargement est impossible.

Exemple : Le joueur allemand déclare que son half-track SdKfz251 transportant une unité d'infanterie initie un assaut vers un hex adjacent contenant des unités ennemies. Le joueur allemand peut prendre en compte la puissance de feu en tir direct du half-track dans le total de sa force d'assaut, mais pas celle de l'unité d'infanterie transportée. Le tour suivant, le half-track peut déclarer une action de MOUVEMENT et décharger l'unité d'infanterie transportée. Puisqu'il s'agit d'une action de MOUVEMENT, aucune des deux unités ne pourra conduire d'assaut ce tour (bien qu'elles puissent se défendre contre un assaut de l'ennemi).

5.7 Traversée de Fleuves.

Les unités peuvent traverser les fleuves en payant le coût noté sur la TET ou avec l'aide d'une unité du génie. Les instructions d'un scénario peuvent modifier les règles de traversée.

5.71 Type de Fleuve. Toute unité traversant un fleuve majeur à un endroit autre qu'un pont ou un gué (les ponts sont imprimés sur la carte ; les gués sont spécifiés dans les instructions du scénario) a besoin de l'assistance d'une unité du génie. Seules les unités motorisées ont besoin d'une unité du génie pour traverser un fleuve mineur (les autres unités peuvent traverser sans assistance).

5.72 Procédure. Une unité du génie assistant la traversée d'unités doit être opérationnelle et avoir occupé l'hex de fleuve pendant un tour de jeu complet sans s'être déplacée. L'unité traversant doit payer deux PMs pour entrer dans l'hex de fleuve dans lequel l'ingénieur est situé et doit y stopper son mouvement même s'il lui reste des PMs. Dans les tours de jeu suivants l'unité voulant passer sur l'autre rive peut essayer de quitter l'hex de fleuve. Si l'unité est une unité motorisée traversant un fleuve mineur, elle peut quitter l'hex automatiquement. Si l'unité traverse un fleuve majeur, alors le joueur à qui elle appartient devra jeter deux dés ;

si le jet est inférieur ou égal à la valeur de traversée spécifiée dans les instructions du scénario, l'unité parvient à traverser et peut quitter l'hex de fleuve. Si le résultat est supérieur à la valeur de traversée, l'unité reste en place sur l'hex de fleuve et ne peut pas se déplacer ce tour (elle reçoit tout de même un marqueur 'MOVED').

Quelle que soit la largeur du fleuve, une unité réussissant une traversée ne pourra se déplacer que d'un unique hex durant son activation.

5.73 Limitations. Jusqu'à trois unités de combat, plus trois transports, plus un nombre illimité d'officiers peuvent être empilés sur le même hex de fleuve AVEC une unité du génie. Dans ce cas, l'ingénieur NE COMPTERA PAS dans la limite d'empilement, mais sera pris en compte pour la détermination des modificateurs de colonne sur la table de tir direct ou de barrage (par exemple, deux ou trois unités de combat tentant la traversée plus une unité du génie dans le même hex donnent à l'ennemi un modificateur de colonne de +1).

5.74 Mouvement des Unités du Génie. Les unités du génie peuvent traverser un hex de fleuve seules. Pour elles, le coût d'entrée d'un hex de fleuve majeur est de 3 PMs.

5.75 Statut des Unités du Génie. Si une unité du génie assistant des unités lors de leur traversée se retrouve désorganisée ou démoralisée, toutes les unités dans le même hex seront alors elles aussi désorganisées ou démoralisées. D'autres unités ne pourront pas entrer dans l'hex de fleuve tant que l'unité du génie ne sera pas opérationnelle. Si l'ingénieur échoue à une tentative de récupération et quitte l'hex de fleuve, les autres unités devront en faire autant.

6.0 Officiers

Les officiers sont les unités les plus importantes du jeu. Leur présence est indispensable pour que la plupart des unités de combat puissent agir efficacement.

6.1 Sélection des Officiers

A moins que les instructions du scénario ne fournissent des indications, les officiers sont sélectionnés aléatoirement. Placez tous les officiers du grade approprié spécifié dans le scénario dans un récipient opaque. Prélevez-en un et jetez le comme si vous jouiez à pile ou face avec une pièce de monnaie. Les pions officiers comportent deux faces (avec un officier différent par face), l'officier dont la face a atterri sur le dessus sera utilisé. Continuez à prélever et à jeter en l'air les pions jusqu'à ce que le nombre approprié d'officiers soit sélectionné.

6.2 Activation des Officiers

Les officiers peuvent être activés tant qu'ils n'ont pas été marqués par un pion 'FIRED' ou 'MOVED'. Les officiers ainsi marqués peuvent assister des unités amies lors de leur jet de moral (14.1) ou pour se défendre contre un assaut (12.4), mais ne peuvent pas activer d'unités amies (3.1), aider les unités lors d'une récupération de moral (14.4) ni mener un assaut (12.11).

6.3 Mouvement

En terme de mouvement, les officiers sont traités comme des unités à pieds et possèdent une capacité de mouvement de 4 à l'exception des officiers de cavalerie (6.9) qui ont une capacité de mouvement de 6. La capacité de mouvement des officiers peut être modifiée par les instructions du scénario. Tous les officiers, à l'exception des officiers de cavalerie, peuvent être transportés (5.6).

6.4 Combat

Des unités dans des hexs différents ne peuvent pas combiner leurs tirs directs ou de barrage en une seule

attaque sans l'aide d'un officier possédant un modificateur de tir.

6.41 Tir Combiné. Un officier activé et opérationnel possédant un modificateur de tir peut combiner les puissances de feu de tir direct OU de barrage de toutes les unités situées dans son propre hex, plus toutes celles situées dans un nombre d'hexs adjacents égal à son modificateur de tir (1 ou 2), en une seule puissance de feu. Un officier NE PEUT PAS combiner des puissances de feu de tir direct ET de barrage en une seule.

6.42 Augmentation de la Puissance de Feu. Un officier activé et non démoralisé peut ajouter son modificateur de combat à la puissance de feu d'une unité se trouvant dans son hex (par exemple, un officier allemand avec un modificateur de tir de 1 peut incrémenter la puissance de feu d'un peloton d'infanterie de 5 à 6).

6.43 Assaut. Un officier non démoralisé participant à un assaut (12.0) donne au joueur le détenant un modificateur de colonne positif (voir la table d'assaut). Il n'y a pas de bénéfice supplémentaire pour tout officier additionnel.

6.5 Moral

6.51 tests de Moral. Un officier peut assister les unités situées dans son hex ou dans un hex adjacent effectuant un test de moral. Le modificateur de moral de l'officier s'ajoute alors au moral de l'unité. Un officier n'a pas à être activé pour assister une unité lors d'un test de moral.

6.52 Récupération. Un officier activé peut aider des unités tentant une récupération de moral (14.4). Le modificateur de moral de l'officier s'ajoute alors au moral de l'unité. Une unité donnée peut bénéficier du modificateur de moral d'un seul officier, n'additionnez pas les modificateurs de moral de plusieurs officiers.

6.53 Officiers Opérationnels, Désorganisés et Démoralisés. Un officier opérationnel peut assister des unités se trouvant dans son hex ou un

hex adjacent pour effectuer des tests de moral ou de récupération. Un officier désorganisé peut assister les unités se trouvant dans son hex. Un officier démoralisé ne peut assister personne.

6.54 Officier aidant un Officier. Un officier peut utiliser son modificateur de moral pour assister des officiers d'un grade inférieur de la même manière qu'il l'utilise pour assister des unités.

6.55 Restrictions. Un officier ne peut pas se déplacer ou diriger un tir durant le segment d'action pendant lequel il assiste une unité tentant une récupération.

6.6 Commissaires

Les soviétiques, communistes chinois ou d'autres forces du bloc communiste disposent parfois de commissaires. Les commissaires sont traités comme des officiers en ce qui concerne leur vulnérabilité (6.7) ou pour les jets de moral, mais sinon il ne se comportent pas de la même manière que les autres officiers. Les commissaires ne peuvent qu'assister les unités tentant une récupération (14.4). Ils ne peuvent pas assister les officiers démoralisés.

6.61 Restrictions de Mouvement. Un commissaire doit toujours se déplacer vers l'unité amie démoralisée la plus proche en empruntant le chemin le plus court possible (en terme de PMs).

6.62 Discipline du Parti. Un commissaire doit être activé et débiter le segment d'action empilé avec les unités démoralisées pour utiliser cette capacité. La valeur de moral du commissaire se substitue à celles des unités avec lesquelles il est empilé lorsqu'elles tentent une récupération.

6.63 Assistance Bénéfique. Si la tentative de récupération est réussie l'unité redevient

opérationnelle (pas désorganisée). Si la tentative de récupération est un échec, l'unité subit un pas de perte et reste démoralisée. Si l'unité démoralisée doit se déplacer (14.31) le commissaire doit se déplacer avec elle.

6.64 Auto-critique. Un commissaire désorganisé peut toujours assister des unités démoralisées pour tenter une récupération, les commissaires démoralisés ne le peuvent pas.

6.65 Rééducation Obligatoire. Si un commissaire est empilé avec une unité démoralisée, le commissaire devra, à un moment ou à un autre durant le tour être activé pour assister l'unité dans sa récupération. Le joueur soviétique ne peut pas passer s'il a un commissaire non activé empilé avec une unité démoralisée et non activée.

6.66 Jugement de la Bête. Si deux commissaires sont en jeu, seul l'un d'eux devra se déplacer s'il n'y a qu'une seule unité démoralisée.

6.7 Pertes

Les officiers peuvent être éliminés de plusieurs manières. Un officier démoralisé de nouveau démoralisé est enlevé du jeu (voir 14.12). Par ailleurs, si un officier se trouve dans un hex dans lequel des unités amies subissent un pas de perte, ce dernier pourra être tué ou gravement blessé. Après la réalisation des tests de moral, le joueur le possédant devra jeter deux dés. Soustrayez un pour chaque pas de perte subit par les unités amies se trouvant dans l'hex. Sur un résultat modifié de 2 ou moins, l'officier est ôté du jeu.

6.71 Officiers Isolés. Un officier isolé dans un hex pris pour cible par un tir direct ou de barrage subira le résultat indiqué par la table de tir appropriée. Si un officier est seul dans un hex et qu'une unité de combat ennemie ou un TTB y pénètre, jetez deux dés. Sur un résultat de 9 ou plus l'officier est éliminé. Sur un résultat inférieur à

9, l'officier est déplacé vers un hex adjacent qui est soit vacant soit contrôlé par une unité amie. Si tous les hexs adjacents sont occupés par des unités ennemies, l'officier est éliminé.

6.72 Décapitation. Si l'officier de grade le plus élevé d'un camp est éliminé, aucune unité amie se trouvant dans les trois hexs de là où il a été tué ne pourra se déplacer pour le reste du tour en cours OU durant le tour suivant. Les unités pourront cependant faire feu.

6.73 Perte Catastrophique. Si un MAJ, LTC ou COL est éliminé, toutes les unités amies empilées avec lui devront effectuer immédiatement un test de moral. Soustrayez (n'additionnez pas comme lors d'un jet de moral normal) le modificateur de moral de l'officier éliminé des valeurs de moral de chacune des unités.

6.8 Officiers de Chars d'Assaut

Tous les VABs allemands, tous les VABs de la garde soviétique dans les scénarios ayant lieu en 1943 ou plus tard, ainsi que tous les VABs polonais ou américains dans les scénarios se déroulant en 1944 et plus tard possèdent des officiers. Pour les autres nationalités, les instructions du scénario indiqueront combien d'officiers de chars d'assaut peuvent être déployés. Le joueur assignera secrètement les officiers de chars d'assaut auprès de ses unités de VAB (notez en secret le numéro des unités de VAB possédant des officiers de chars). Les officiers de chars d'assaut n'ont pas de grade, ne possèdent pas de modificateurs de combat et de moral, **n'apportent pas de modificateurs de colonne lors d'un assaut** et ont un effet limité sur les unités amies qui ne sont pas des VABs (6.83).

6.81 Effets. Pour qu'un VAB initie un assaut ou s'approche d'une unité ennemie capable de faire feu sur lui grâce à un tir antichar ce tour, il doit être activé et posséder un officier de chars d'assaut à son bord, ou occuper le même hex ou un hex adjacent à un officier de char d'assaut activé.

6.82 Les Autres Officiers. Un officier standard activé et opérationnel empilé avec une unité INF/MLg/ML (MLg = mitrailleuse légère, ML = Mitrailleuse Lourde) peut activer des unités de VAB se trouvant dans son hex (uniquement). Les officiers standards ne peuvent pas modifier le moral d'une unité de VABs ou leurs puissances de feu. Ils ne permettent pas aux VABs de s'approcher d'une unité ennemie susceptible d'obtenir un résultat de combat grâce à un tir antichar.

Clarification : Une unité de VAB qui est activée par un officier standard ne peut pas mener un assaut ou s'approcher de l'ennemi même si elle possède un officier de chars d'assaut à bord.

6.83 Unités non VAB. Un officier de chars d'assaut activé et opérationnel peut activer des unités INF/MLg/ML qui occupent le même hex (uniquement). Les officiers de chars d'assaut ne leur permettent pas de s'approcher d'une unité ennemie susceptible d'obtenir un résultat de combat grâce à un tir direct.

6.84 Voitures Blindées. Les unités de voitures blindées (définies comme telles dans le livret de scénario) sont toujours considérées comme possédant un officier. Un officier de voiture blindée ne peut pas activer d'unités, excepté d'autres voitures blindées.

6.9 Officiers de Cavalerie.

Dans les scénarios où des unités de cavalerie sont disponibles, les joueurs peuvent désigner n'importe lequel de leur officier comme étant un officier de cavalerie à moins que les règles du scénario ne statuent différemment. Les officiers de cavalerie ont une capacité de mouvement 6, et sont les seuls officiers pouvant ordonner une charge de cavalerie (15.4).

7.0 Combat

7.1 Types

Les unités qui choisissent de 'TIRER' durant leur segment d'activation peuvent effectuer un des quatre types de TIR suivant si elles en ont la capacité :

- Tir de Barrage
- Tir Direct
- Tir Antichar
- Assaut

Par ailleurs, les unités inactives peuvent effectuer des tirs d'opportunité pour attaquer les unités adverses en mouvement et repérées, à l'aide d'un tir direct ou antichar.

7.2 Restrictions et Limitations

7.21. Les unités doivent repérer (8.0) les unités ennemies pour pouvoir leur tirer dessus, à l'exception des unités effectuant des tirs de barrage. Un officier ami, non démoralisé, peut repérer (8.1) une cible pour les unités effectuant un tir de barrage.

7.22. Une unité ne peut pas conduire plus d'un type de tir dans un même tour de jeu. Une unité ne peut pas être activée (tir ou mouvement) si elle a conduit un tir d'opportunité (13.0) durant un segment d'action du joueur adverse.

7.23. Une unité doit diriger toute sa puissance de feu contre une unique cible. Elle ne peut pas diviser son tir pour attaquer plus d'une cible durant un seul segment d'action.

EXCEPTION : Une unité de ML peut diviser sa puissance de feu durant un même segment d'action lorsqu'elle effectue un tir direct. Une puissance de feu partielle peut être combinée normalement avec les puissances de feu d'autres unités. Cependant la puissance de feu partielle d'une ML ne peut pas être inférieure à 3 (ainsi une unité de ML allemande 9-5 peut tirer sur deux cibles avec des puissances de feu partielles de 6 et 3, mais pas 7 et

2). Une unité de ML ne peut pas diviser sa puissance de feu lorsqu'elle conduit un tir d'opportunité.

7.24 Tir Bloqué. Les unités ne peuvent pas cibler un hex contenant des unités amies en utilisant un tir direct (et donc un tir d'opportunité de type tir direct), ni ne peuvent tracer une ligne de vue à travers un hex contenant des unités amies non VABs (EXCEPTION : voir 10.1). Elles peuvent effectuer un tir de barrage sur un hex d'assaut. Elles peuvent également utiliser un tir antichar sur un hex d'assaut S'IL n'y a pas d'unité de véhicules amie dans cet hex.

7.25. Les VABs et TTBs sont immunisés contre les résultats de combat d'un tir direct ou de barrage sauf en cas de résultat X ou #X.

7.3 Puissance de Feu et Portée

La puissance de feu d'une unité et sa portée sont imprimées sur le pion de l'unité sous la forme de deux nombres séparés par un tiret. Le premier chiffre (avant le tiret) représente la puissance de feu ; le second chiffre la portée. Certaines unités disposent de plus d'une série de chiffre, en fonction du type de tir qu'elles peuvent mener. Le code couleur suivant est utilisé pour les distinguer :

- Noir : Tir Direct
- Blanc : Tir de Bombardement
- Rouge sur Jaune: Tir Antichar

7.31. Les unités doivent posséder la série de chiffre appropriée pour pouvoir effectuer un type de tir donné (par exemple, une unité de mortier ne peut pas conduire de tir antichar).

7.32 Portée de tir. Les unités doivent être à portée de la cible désignée pour pouvoir l'attaquer. Tracez une ligne du centre de l'hex occupé par l'unité faisant feu jusqu'au centre de l'hex ciblé et comptez les hexs à travers lequel la ligne passe. Le nombre d'hexs doit être inférieur ou égal à la portée de tir de l'unité faisant feu. Comptez l'hex occupé par la cible mais pas l'hex occupé par l'unité faisant feu.

7.4 Effets d'un Tir

Les tirs directs ou de barrage affectent toutes les unités dans l'hex ciblé à l'exception des unités possédant une valeur de blindage (même si cette valeur est égale à 0), qui elles ne sont affectées que si un résultat de X ou #X survient.

Un tir antichar affecte uniquement l'unité individuelle de véhicule prise pour cible (ainsi que les unités qu'elle transporte).

Un assaut affecte toutes les unités ennemies se trouvant dans l'hex d'assaut.

Un tir d'opportunité affecte uniquement l'unité individuelle en déplacement prise pour cible.

Les résultats sont déterminés sur la table des résultats de combat du type de tir approprié et, si le tir a un effet, impliqueront pour l'unité(s) touché(es) la perte d'un ou plusieurs pas (7.6) ou la réalisation d'un test de moral (14.1).

Clarification : Il peut arriver que des résultats de combat différents s'appliquent à des unités touchées par le même tir du fait des modificateurs de colonne s'appliquant à certaines unités et pas aux autres. Dans ce cas, un résultat de combat donné n'est subi que par les unités utilisant la colonne liée à ce résultat.

Exemple : 1 unité d'artillerie et 1 unité de troupe en terrain dégagé subissent un tir de puissance de feu 5. Le tir se résout sur la colonne 4 pour l'unité de troupe et sur la colonne 11 pour l'artillerie (modificateur de colonne de +2). Le jet de dé est 12. L'unité d'artillerie subit un résultat X, et l'unité de troupe un résultat M2.

Une fois qu'une unité a effectué son tir attribué (quelque en soit le type) pour le tour en cours, placez un marqueur 'FIRED' dessus pour indiquer qu'elle ne pourra plus être activée ce tour.

7.5 Modificateurs de Colonne

Quelques situations modifient la colonne utilisée sur les tables de tir de barrage, de tir direct ou d'assaut. Un modificateur positif implique un décalage vers la droite, un modificateur négatif un décalage vers la gauche. Ainsi un modificateur de colonne de +2 correspond à un décalage de deux colonnes vers la droite, par exemple le passage de la colonne « 5 » à la colonne « 12 » sur la table de barrage. Les modificateurs de colonne pour chaque type de tir sont indiqués sur les tables de tir. Aucune attaque ne peut être modifiée en deçà de la colonne 1. Ce minimum s'applique APRES que tous les modificateurs positifs ou négatifs aient été pris en compte.

7.6 Pas de Perte

Un pas de perte peut être honoré en éliminant un pas de force d'une des unités affectée par le tir. Les unités sans second pas de force qui subissent un pas de perte sont ôtées du jeu. Les unités à pleine puissance possédant deux pas qui subissent un pas de perte sont retournées sur leurs faces réduites. Si de telles unités subissent un second pas de perte elles sont éliminées.

7.61 Tir Direct et de Barrage.

Lorsqu'un résultat 'X' est obtenu sur la table des tirs directs ou de barrage, le tir élimine un pas d'une unité de troupe dans cet hex (si présent), un pas provenant de tout chariot, camion, traîneau ET un pas d'arme lourde présent. Un résultat de '2X' ou '3X' élimine respectivement 2 ou 3 pas de perte de troupe, 2 ou 3 pas de chariot, camion, traîneau ET 2 ou 3 pas d'armes lourdes présents dans l'hex ciblé. Le joueur à qui appartiennent les unités répartit les pertes comme il le souhaite.

Exemple : un résultat '2X' survient contre un hex contenant une infanterie à deux pas de force, deux canons antichar et trois chariots. Ce résultat provoque l'élimination de

l'unité d'infanterie (deux pas de perte) de deux chariots et des deux canons antichars.

7.62 Tir Antichar. Un résultat de combat infligé par un tir antichar, affecte uniquement l'unité ciblée.

7.63 Assaut. Si un résultat de '1', '2' ou '3' survient sur la table d'assaut, l'attaque éliminera un nombre équivalent de pas d'unités de troupe, TTBS OU VBAs PLUS autant de pas provenant d'unités de chariot, camion ou traîneaux. Si le résultat est '2' ou '3' au moins un pas de VBA devra être éliminé si possible.

Le premier pas de perte subie suite à un assaut doit l'être par une unité opérationnelle, désorganisée si aucune unité opérationnelle n'est présente, ou à défaut par une unité démoralisée. Les autres pas de pertes pourront être subis par n'importe quelle unité (aux choix du joueur possesseur) aussi longtemps qu'au moins un pas de VAB est éliminé (si possible). Les pertes sont uniquement subies par les unités qui participent à l'assaut (voir 12.3).

7.64 Tir d'Opportunité. Un tir d'opportunité ne peut affecter que l'unité en déplacement ciblée. De fait les pas de perte ou un test de moral provoqués par un tir d'opportunité ne peuvent pas se reporter sur d'éventuelles unités amies présentes dans le même hex que l'unité en déplacement.

8.0 Repérage

Pour pouvoir effectuer un tir direct ou de barrage, au moins une unité ennemie se trouvant dans l'hex cible doit avoir été repérée. Une fois qu'une unité est localisée, l'hex peut être sujet à un tir et toutes les unités s'y trouvant seront affectées normalement par le résultat de combat qu'elles aient été repérées ou non (voir 8.2 ; exception 7.64).

Pour les tirs antichars et d'opportunité, l'unité individuelle ciblée doit avoir été repérée pour pouvoir être prise pour cible, que les

autres unités se trouvant dans cet hex aient été repérées ou non (8.2)

8.1 Portée de Repérage

La portée de repérage, en nombre d'hexs, représente la distance jusqu'à laquelle une unité peut voir (hex occupé par l'unité non compris). De jour, les unités en terrain dégagé ont une portée de repérage de 12 hexs. Cette portée peut être augmentée ou diminuée par la configuration du terrain, les intempéries ou l'heure du jour. La distance de repérage de nuit est normalement d'un seul hex (l'hex adjacent). Certains scénarios incluent des règles de repérage spécifiques.

8.2 Terrain Limitatif

Les hexs de bois, champs, collines, ville ou cité bloquent la ligne de vue (8.3). Ces hexs sont définis comme 'terrain limitatif'. Certains scénarios peuvent spécifier des types de terrain limitatif supplémentaires.

8.21. Une unité occupant un terrain limitatif ne peut être repérée que par des unités se trouvant au plus à trois hexs de son emplacement, ET à portée de repérage (qui peut être inférieure à 3 du fait d'intempéries, de la visibilité...), ET si une ligne de vue dégagée existe jusqu'à l'hex cible (voir 8.31).

8.22. Lorsqu'une unité occupant un terrain limitatif fait feu, le maximum de trois hexs de distance de repérage est ignoré et elle devient immédiatement repérable par toute unité à portée de repérage ayant une ligne de vue sur l'hex en question (voir 8.3). Placez un marqueur 'SPOTTED' sur l'unité. Les autres unités présentes dans l'hex ne seront pas repérées au-delà des 3 hexs à moins qu'elles ne fassent aussi feu. Une unité perd son marqueur 'SPOTTED' après s'être déplacé. Son nouvel

emplacement définit sa nouvelle situation en terme de repérage.

8.23. Un hex contient un terrain limitatif si le dessin représentant ce terrain occupe plus d'un dixième de l'hex. Par exemple, l'hex 1007, sur la carte numéro 1, est considéré comme dégagé car le champ n'occupe pas plus d'un dixième de l'hex. Dans la plupart des cas, il sera évident de déterminer si le dessin rempli plus d'un dixième de l'hex, mais en cas de désaccord vous devez considérer que l'hex CONTIENT un terrain limitatif.

Exemple : Une unité située sur une colline se trouve à 15 hexagones, et possède une ligne de vue dégagée, d'un hex de ville occupé par une unité ennemie sans marqueur 'SPOTTED'. Bien que sa portée de repérage soit de 21 (12 + 9 pour la colline), elle ne peut pas voir l'unité dans la ville car elle est située à plus de 3 hexs de distance. Si l'unité dans la ville fait feu, elle reçoit un marqueur 'SPOTTED' et devient donc visible par l'unité sur la colline. Si par la suite elle se déplace dans un hex de bois adjacent, elle perd son marqueur 'SPOTTED' et redevient non repérable au-delà de 3 hexs de distance.

8.3 Ligne de Vue

Pour pouvoir voir et repérer une unité ennemie, une unité active doit pouvoir tracer une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible. La ligne de vue est déterminée en prenant une règle et en traçant une ligne droite du centre de l'hex de l'unité active jusqu'au centre de l'hex ciblé.

8.31. Une ligne de vue est obstruée si elle passe à travers un hex contenant un terrain limitatif (8.2, et voir la TET) ou sur la frontière entre 2 hexs qui contiennent chacun un terrain limitatif.

8.32. Une ligne de vue peut pénétrer dans un hex contenant un terrain limitatif mais ne peut pas le traverser.

8.33. Les unités n'obstruent jamais une ligne de vue

8.34. Les lignes de vue fonctionnent généralement dans les deux sens. Si vous pouvez voir, vous pouvez être vu, à moins que l'une des unités occupe un hex de terrain limitatif et que l'autre unité soit située à plus de 3 hexs.

8.35. Une ligne de vue qui passe par l'arrête se situant entre deux hexs est considérée comme passant à travers l'un des deux hexs.



Exemple : Une unité A peut repérer l'unité ennemie X puisque la ligne de vue passe par l'arrête entre 2 hexs et peut ainsi être tracée à travers l'un ou l'autre hex, et donc à travers l'hex de terrain dégagé. L'unité ennemie en Y ne peut pas être repérée par l'unité A puisque la ligne de vue est bloquée par un hex contenant un terrain limitatif (la ville).

9.0 Barrage

Les unités actives pouvant mener des tirs de barrage peuvent attaquer des hexs contenant des unités ennemies repérées en tir indirect.

9.1 Repérage de la Cible

Les unités utilisant un tir de barrage n'ont pas besoin de repérer elles-mêmes leurs cibles. Un officier ami, non démoralisé, peut repérer la cible pour elles à moins que les instructions du scénario ne disent le contraire. Repérer pour un barrage ne requiert pas que l'officier soit activé (un officier inactif ou un officier marqué par un pion 'FIRED' ou 'MOVED' peut effectuer un repérage). Un officier peut effectuer des repérages pour un nombre illimité de tirs de barrage. Les officiers de char d'assaut ne peuvent PAS effectuer de repérage.

9.2 Artillerie Hors Carte

A moins que les règles spécifiques d'un scénario ne statuent autrement, les facteurs d'artillerie hors carte spécifiés dans un scénario peuvent tirer une fois par tour sur toute unité repérée sur la carte (leur portée est illimitée).

9.3 Tir Combiné

Les unités effectuant un tir de barrage occupant le même hex peuvent combiner leurs puissances de feu. Jusqu'à trois unités d'artillerie hors carte peuvent combiner leurs puissances de feu en une seule. Une unité d'artillerie hors carte ne peut jamais combiner sa puissance de feu avec celle d'une unité située sur la carte.

De plus, les unités effectuant un tir de barrage qui occupent des hexs adjacents peuvent combiner leurs puissances de feu si un officier opérationnel et possédant un modificateur de tir est présent dans l'un des hexs.

Exemple : Les instructions d'un scénario donnent au joueur Américain 3 facteurs d'artillerie possédant chacun une puissance de feu de 20 ('3x20'). Elles pourront être combinées en une seule puissance de feu de '60', ou une de '40' et une de '20', ou en trois de '20'. Elles ne pourront pas être combinées avec des unités d'artillerie sur la carte.

9.4 Procédure

Pour chacun des hexs bombardés le joueur actif jette deux dés. La colonne de la table de barrage utilisé pour déterminer l'effet du tir est celle dont la valeur est soit égale, soit inférieure, aux puissances de feu des unités effectuant le barrage sur cet hex ce segment. Notez que certaines situations peuvent modifier la colonne utilisée (voir la table de barrage), en imposant un modificateur de colonne positif ou négatif.

9.5 Tir Ami

Si l'hex ciblé contient ou est adjacent à un hex contenant des unités amies, ces dernières sont susceptibles d'être affectées par le tir.

9.51 Dans le Même Hex. Si le tir de barrage touche un hex d'assaut, les unités amies ET ennemies sont affectées. Résolez deux attaques de barrage distinctes, une pour chaque camp. D'éventuels modificateurs de colonne pourront faire que des colonnes différentes seront utilisées.

9.52 Dans un Hex Adjacent. Si des unités amies occupent un hex adjacent à l'hex ciblé par le tir de barrage, le joueur à qui elles appartiennent jette un dé pour chacun de ces hex. Ajoutez 1 au résultat du dé si le tir de barrage provient des allemands, britanniques ou américains. Sur un résultat modifié de 1 ou 2, l'hex est touché par le tir ami. Plusieurs hex peuvent être touchés de cette manière. Si un hex adjacent est touché par un tir ami et contient des unités amies et ennemies, SEULE LES UNITES AMIES sont touchées. (Note : Cette règle empêche les joueurs de tirer 'accidentellement' sur des unités ennemies non repérées de cette manière).

Si un hex est touché par un tir ami, jetez un autre dé et consultez la ligne 'nombre de tir ami' sur la table de barrage. Résolez le tir de barrage sur les unités amies dans l'hex en utilisant la colonne déterminée par ce jet.

9.53 Cible initiale. Si un hex adjacent est touché par un tir ami, l'hex ciblé initialement est tout de même affecté normalement (le tir ne rate pas l'hex ciblé).

10.0 Tir Direct

Les unités activées sur la carte peuvent tirer sur les unités ennemies repérées et à portée, en utilisant leur valeur de tir direct.

10.1 Tir Bloqué

Les tirs directs peuvent traverser des hex vides, des hex occupés par l'ennemi ou des hex contenant seulement des VABs amis. Les tirs directs ne peuvent pas traverser des hex contenant des unités amies autre que des VABs à moins que l'unité faisant feu soit une unité de ML, de VAB ou antiaérienne. Ces unités peuvent diriger leurs tirs directs à travers un hex contenant n'importe quelle unité amie si le tir passe aussi par au moins un hex vide d'unités amies se trouvant entre l'hex occupé ami et l'hex ciblé.



Exemple : Une unité de ML, A, veut faire feu sur les unités ennemies Y et Z, mais la ligne de vue passe par l'unité d'infanterie alliée C. Elle peut tirer sur l'unité ennemie Y car il existe un hex vide d'unités amies entre l'unité C et l'unité ennemie Y. Elle ne pourra pas faire feu sur l'unité ennemie Z car la ligne de vue traverse l'hex de l'unité amie C et qu'il n'y a pas d'hex vide entre cette dernière et l'unité ennemie.

10.2 Procédure

Pour chaque tir direct, le joueur actif détermine si l'unité tire individuellement ou si plusieurs unités combinent leurs puissances de feu. Il jette alors deux dés et consulte la table de tir direct en utilisant la colonne dont la valeur est soit égale, soit inférieure, à la somme des puissances de feu de toutes les unités conduisant le tir.

10.3 Modificateur Maximum de Colonne

Les modificateurs de colonne utilisés pour résoudre les tirs directs ne peuvent provoquer un décalage de

plus de 3 colonnes vers la droite (modificateur positif) ou de moins de 2 colonnes vers la gauche (modificateur négatif). Ces mini/maxi ne s'applique qu'APRES que tous les modificateurs tant positifs que négatifs aient été pris en compte. Le tir direct est le seul type de tir sujet à cette limitation.

Exemple : Un peloton d'infanterie italien avec une puissance de tir de 4 attaque un hex adjacent contenant trois unités d'artillerie britannique. L'attaque sera résolue sur la colonne '16' de la table de tir direct (décalage de trois colonnes vers la droite), même si les modificateurs listés sur la table indiquent un modificateur final de +5 (deux pour le tir à bout portant, un car trois unités occupent l'hex ciblé, deux car les cibles sont des unités d'artillerie).

11.0 Tir Antichar ('TA')

Le tir antichar ne peut être utilisé que contre une unité de véhicule individuelle ennemie. Aucune autre unité dans l'hex occupé par l'unité ciblée ne pourra être affectée par le résultat de combat. Seuls les camions et unités possédant une valeur de blindage peuvent être attaqués via un tir antichar.

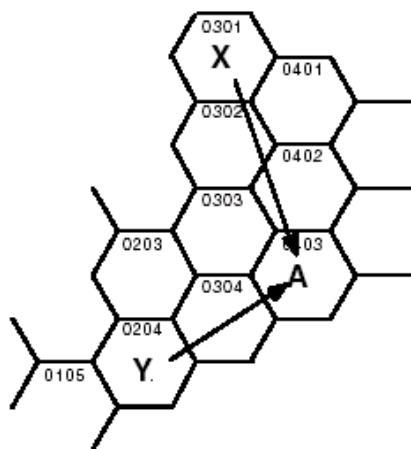
11.1 Procédure

Pour chaque tir antichar qu'il conduit, le joueur actif désigne l'unité faisant feu et sa cible. Il jette deux dés, ajoute la puissance de feu de tir antichar de l'unité qui tire, soustrait la valeur de blindage de la cible (les camions ont une valeur de blindage de -1), et prend en compte les modificateurs applicables listés sur la table de tir antichar. La table est ensuite consultée pour déterminer le résultat final du tir.

11.11 Tir Croisé. La table de tir antichar liste un modificateur de « +2 » applicable si la cible est attaquée durant le tour via deux

ou plus hexs non adjacents. Ce modificateur s'applique uniquement à la seconde attaque et aux attaques consécutives faites contre un même véhicule pendant un tour donné (mais pas nécessairement pendant le même segment d'action). Le modificateur ne s'applique pas si l'unité ciblée se déplace avant que d'autres attaques ne soient résolues.

Exemple : Si l'unité Y a déjà fait feu sur la cible A avec un tir antichar, le modificateur s'appliquera au tir antichar de l'unité X, sauf si A se déplace entre temps.



11.2 Efficacité des Blindés

Les unités de VAB allemandes à pleine puissance (non réduite), les unités de VAB de la garde soviétiques à pleine puissance dans les scénarios se déroulant en 1943 ou plus tard, et les unités de VAB américaines ou polonaises à pleine puissance dans les scénarios se déroulant en 1944 ou plus tard peuvent effectuer deux tirs antichars par segment d'action si elles sont activées pour tirer. Ces deux attaques n'ont pas à cibler la même unité.

11.3 Portée Accrue

Les unités possédant une puissance de feu antichar d'au moins '1' peuvent tirer sur des cibles situées à une distance comprise entre 100% et 150% de leur portée imprimée à la moitié de cette puissance de feu.

12.0 Assaut

Les assauts prennent place lorsque des unités ennemies occupent le même hex.

12.1 Mouvement d'Assaut

12.1.1 Entrer dans un Hex d'Assaut. Des unités activées et opérationnelles dirigées par un officier peuvent entrer dans un hex adjacent occupé par des unités ennemies. Elles ne peuvent le faire que si elles commencent leur activation adjacentes aux unités ennemies (EXCEPTION : Charge de cavalerie 15.4). Cela initiera un assaut (ou renforcera un assaut existant). Les unités assaillantes sont désignées comme « attaquants » et leurs opposants comme « défenseurs ».

12.1.2 Quitter un Hex d'Assaut. Une unité active peut quitter un hex d'assaut mais ne peut alors se déplacer que d'un seul hex. Cet unique hex de déplacement ne peut pas être occupé par l'ennemi. Si toutes les unités de combat d'un joueur quittent un hex d'assaut pendant un segment donné (ne laissant ainsi pas d'unités de combat pour protéger leur retraite), elles pourront toutes être attaquées par les unités ennemies non-activées situées dans l'hex d'assaut en utilisant la table d'assaut. Les unités quittant l'hex ne pourront pas riposter et aucun modificateur de colonne en faveur de ces unités dû à une ville, un bois ou la présence de fortifications ne sera pris en compte.

12.1.3 Restrictions de Moral. Les unités désorganisées ne peuvent PAS pénétrer dans un hex contenant des unités de combat ennemies, mais peuvent mener un assaut contre des unités ennemies déjà présentes dans l'hex qu'elles occupent. Les unités démoralisées ne peuvent NI pénétrer dans un hex d'assaut NI mener d'assaut contre des unités déjà présentes dans l'hex qu'elles occupent. Elles peuvent se défendre contre les unités ennemies menant un assaut à un quart de leur puissance de feu en tir direct. Si des unités démoralisées commencent leur

activation dans un hex d'assaut, elles devront tenter une récupération de moral, et si elles échouent, elles devront quitter l'hex. Si aucun hex adjacent n'est vide d'unités ennemies, l'unité démoralisée sera éliminée.

12.2 Combat Obligatoire

Un assaut doit être résolu immédiatement après que des unités activées aient pénétré dans un hex si aucune unité amie ne s'y trouve. Résolez l'assaut lorsque toutes les unités dirigées par un officier donné auront pénétré dans l'hex. Toutes les unités se trouvant dans l'hex devront participer.

12.3 Combat Optionnel

Si une unité activée entre dans un hex déjà occupé par des unités amies et des unités ennemies, ou si le tour commence avec des unités situées dans un hex d'assaut, le joueur actif pourra choisir s'il désire ou non déclarer un assaut avec ces unités ce tour-ci. S'il déclare l'assaut, toutes les unités qui se sont déplacées dans l'hex ce tour, plus toutes les unités amies non démoralisées et les officiers qui ont commencé le tour dans l'hex d'assaut, et qui n'ont pas encore été activés, peuvent participer. Toutes les unités ne sont pas obligées d'attaquer. Cependant, toutes les unités ennemies dans l'hex défendront en une seule force combinée.

12.4 Procédure d'Assaut

Chaque joueur totalise la puissance de feu de tir direct de ses unités menant l'assaut, modifiée par leur statut de moral (désorganisé ou démoralisé). Chaque joueur utilise la colonne de la table d'assaut dont la valeur est soit égale, soit inférieure, à sa puissance de feu totale. Appliquez tout modificateur de colonne (voir la table d'assaut). Il n'y a pas de modificateurs minimum ou maximum. Chaque joueur jette

alors un dé et lit le résultat sur la colonne appropriée. Les résultats sont pris en compte simultanément (EXCEPTION : Premier tir 12.43). Notez que les unités se défendant contre un assaut NE sont PAS considérées comme ayant été activées et ne sont donc pas marquées d'un pion 'FIRED' ou 'MOVED'.

12.41 Modificateurs de Colonne. Tous les modificateurs de terrain, de retranchement, les fortifications et les bunkers, avantagent uniquement le défenseur durant un assaut. **Le modificateur dû à la présence d'un officier ne s'applique que si un officier standard (symbolisé par un pion distinct) participe à l'assaut.**

12.42 Puissance Minimum. Toutes les unités ne possédant pas de puissance de feu de tir direct, à l'exception des camions, traîneaux et chariots, ont une valeur de puissance de feu de 1 dans le cadre d'un assaut. Les officiers n'ont pas de puissance de feu lors d'un assaut, mais ils peuvent ajouter leur modificateur de tir à la puissance de feu de n'importe quelle unité amie se trouvant dans l'hex.

12.43 Premier tir. Lors de la conduite d'un assaut contre des unités ennemies qui sont retranchées ou situées dans des fortifications/bunker, les unités en défense dans cette situation effectueront leur jet d'assaut en premier. Les résultats de combat seront appliqués aux unités attaquantes AVANT la résolution de leur assaut. Si l'hex contient des unités en défense retranchées ou occupant des fortifications/bunker ET des unités en défense qui ne sont pas dans ce cas, le joueur défenseur pourra choisir de résoudre en premier l'assaut en utilisant uniquement les unités qui sont dans les fortifications, OU d'utiliser toutes les unités présentes et résoudre l'assaut simultanément avec l'attaquant.

12.5 Restrictions

12.51 Officiers. Un officier adjacent à un hex d'assaut ne peut pas assister les unités se trouvant dans l'hex d'assaut. Seuls les officiers dans l'hex d'assaut le peuvent. Les officiers dans un hex d'assaut peuvent UNIQUEMENT activer les unités situées dans les hexs adjacents pour qu'elles pénètrent dans l'hex d'assaut. Par ailleurs il ne peut pas assister les unités situées hors de l'hex d'assaut (tir ou moral).

12.52 Tir depuis un Hex d'Assaut. Les unités dans un hex d'assaut ne peuvent pas effectuer de tirs directs ou de barrage, et ne peuvent conduire des tirs antichars que contre des VABs ennemis situés dans le même hex. Une unité ne peut pas conduire de tir d'opportunité contre des unités ennemies pénétrant dans son hex pour initier ou renforcer un assaut. (EXCEPTION : Charge de cavalerie 15.43).

12.53 Types d'Unités. Divisez par deux la puissance de feu de tir direct des MLs ou des unités antiaériennes participant à un assaut, à moins qu'une unité d'infanterie amie, de MLg, ou du génie ne participe aussi à l'assaut.

13.0 Tir d'Opportunité

Les unités qui n'ont pas encore été activées ce tour peuvent attaquer une unité ennemie individuelle en mouvement, repérée et à portée, à l'aide d'un tir direct ou antichar. Toute unité éligible peut conduire jusqu'à deux tirs d'opportunité par tour en tir direct. Des unités peuvent combiner leurs tirs directs normalement contre l'unité en déplacement. Les VABs peuvent conduire autant de tirs antichars d'opportunité que le nombre de tir antichar qui leur serait normalement permis d'effectuer dans un segment d'action (voir 11.2). Les unités d'armes lourdes possédant des capacités de TA peuvent conduire un seul tir antichar d'opportunité par tour. Les unités possédant à la fois des capacités de tir direct et TA peuvent utiliser l'une ou l'autre durant

un tour en tant que tir d'opportunité (mais pas les deux). De telles unités peuvent utiliser leur capacité de tir direct deux fois dans le tour.

13.1 Procédure

Le joueur inactif désigne le(s) unité(s) faisant feu et sa cible (qui doit être en mouvement). Résolvez l'attaque en utilisant la procédure des tirs directs ou antichars. Au cas où une unité peut effectuer deux tirs d'opportunité (tir direct ou antichar), dès le premier tir d'opportunité placez un marqueur de 'FIRED' et de 'MOVED' sur l'unité. Au deuxième tir, ôtez le marqueur 'MOVED' et laissez le marqueur 'FIRED'. Cela indique que cette unité ne peut pas tirer ou être activée de nouveau durant ce tour. Dans le cas d'un tir d'opportunité antichar d'unités qui ne peuvent tirer qu'une seule fois par tour (tir antichar par des unités d'armes lourdes et quelques VABs), placez un marqueur 'FIRED' sur l'unité directement après son tir pour indiquer qu'elle ne peut plus tirer ou être activée durant ce tour.

13.11. Une unité en mouvement peut être attaquée dans tous ses hexs de déplacement. Pendant le mouvement de l'unité, le joueur inactif devra demander au joueur déplaçant son unité de l'arrêter momentanément lorsqu'il voudra effectuer un tir d'opportunité. Le tir doit être résolu avant que l'unité ne pénètre dans un nouvel hex. Le joueur faisant feu ne peut pas attendre, avant d'annoncer un tir d'opportunité, de voir où l'unité va terminer son déplacement.

Clarification : Un tir d'opportunité n'est possible que sur une unité se déplaçant physiquement d'un hex. Ainsi une unité de troupe dépensant 1 PM pour être chargée ne peut pas être prise pour cible.

Clarification bis : Des unités empilées ensemble peuvent combiner leurs puissances de feu

de tir direct normalement. De même un officier non-activé peut combiner les puissances de feu d'unités normalement pour un tir d'opportunité (6.41).

13.12. Le modificateur de colonne de +1 contre un hex contenant trois unités ennemies ne s'applique pas pour les tirs d'opportunité, car une seule unité individuelle en déplacement est prise pour cible.

13.13. Une unité en déplacement, forcée d'effectuer un test de moral du fait d'un tir d'opportunité, pourra être assistée par un officier se déplaçant avec elle, ou par un officier opérationnel et statique se trouvant dans le même l'hex ou dans un hex adjacent.

13.14. Une unité en déplacement ratant son test de moral doit s'arrêter immédiatement. Une unité qui subit un pas de perte mais réussit son test de moral peut continuer à se déplacer.

13.2 Restrictions

13.21. Durant un segment d'action donné, une unité en déplacement ne peut être attaquée qu'une seule fois dans un hex particulier par la même unité ennemie. Plusieurs unités peuvent faire feu sur l'unité en déplacement quand elle entre dans l'hex, mais chacune des unités faisant feu et pouvant tirer deux fois, ne pourra pas tirer une seconde fois, à moins et jusqu'à ce que, l'unité en déplacement entre dans un nouvel hex.

Exemple : Une unité de cavalerie soviétique se déplace à portée de tir de deux pelotons d'infanterie finlandais occupant le même hex. Dans le premier hex dans lequel l'unité soviétique entre, les unités finlandaises peuvent conduire une attaque de tir d'opportunité (soit individuellement, soit en combinant leurs tirs). Les unités finlandaises ne peuvent pas effectuer leur second tir d'opportunité avant que l'unité de cavalerie ne pénètre dans un autre hex à portée de leurs armes et de repérage.

13.22. Les tirs d'opportunité peuvent être effectués par plusieurs unités dans n'importe quel ordre. Les tirs d'opportunité sont désignés un à un, permettant au joueur inactif d'attendre pour voir le résultat d'un tir d'opportunité avant d'éventuellement en effectuer un autre.

13.23. Les unités démoralisées ne peuvent pas effectuer de tirs d'opportunité.

13.24. Un tir d'opportunité ne peut pas cibler une unité pénétrant dans un hex occupé par des unités amies.

14.0 Moral

Toutes les unités et officiers ont une valeur de moral. Le moral des officiers est imprimé sur leurs pions. Les autres unités ont deux valeurs de moral, une lorsqu'elles sont à pleine force et une autre lorsqu'elles sont réduites. Ces valeurs sont données dans les instructions du scénario (le nombre situé avant la barre oblique représente le moral à pleine force et celui situé après la barre oblique représente le moral à force réduite).

14.1 Test de Moral

Quand un résultat de combat requiert un test de moral, le joueur devra jeter deux dés pour chaque unité et officier affecté en prenant en compte tout modificateur applicable (par exemple, un M2 ajoutera deux au résultat). Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral de l'unité/officier (parfois modifié par les bonus au moral d'un officier), l'unité ou l'officier passe son test de moral et n'est pas affecté. Si le résultat est supérieur au moral de l'unité ou de l'officier de un ou deux de plus, il échoue et l'unité/officier est désorganisé (14.2). Si l'unité ou l'officier rate son test de trois ou plus il devient démoralisé (14.3).

Exemple : Deux pelotons d'infanterie français plus un officier sont forcés d'effectuer un jet de moral (M, sans pénalité supplémentaire). L'officier possède un moral de 9 et un modificateur de moral de 1, et les pelotons d'infanterie ont un moral de 8. Le joueur français obtient un jet de

dé de 7 pour l'officier, qui réussit son test de moral. Il ajoute le modificateur de moral de l'officier au moral des pelotons d'infanterie leur conférant un moral de 9. Il jette les dés et obtient un 10 pour le premier peloton, qui devient désorganisé. Il obtient un jet de 12 pour le second peloton. Puisque ce peloton échoue de 3 points de plus que son moral, il est démoralisé.

14.12 Echec aggravé de moral.

Un officier ou une unité qui est déjà désorganisé et qui rate un autre test de moral, devient démoralisé. Une unité ou officier démoralisé et qui est de nouveau démoralisé (en échouant à un autre test de moral de 3 ou plus) subira un pas de perte. Il n'y a pas d'effet supplémentaire pour une unité ou officier démoralisé qui échoue à un test de moral de 2 ou moins.

14.13 « Après vous, Monsieur ! ».

Les tests de moral des officiers se font en premier, avant ceux des unités, dans l'ordre décroissant de leur grade. L'échec au test de moral d'un officier s'applique immédiatement. Ainsi si un officier devient démoralisé, son bonus de moral ne pourra plus être utilisé.

14.2 Désorganisation

Une unité ou officier désorganisé :

- Voit sa puissance de feu divisée par deux.
- Ne peut se déplacer que d'un hex par tour.
- Ne peut pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi.

14.3 Démoralisation

Une unité ou officier démoralisé :

- Ne peut pas conduire de tir direct, indirect ou antichar ni initier d'assaut.
- Peut se défendre contre un assaut avec un quart de sa puissance de feu de tir direct.

□ Voit son moral réduit de 1.

□ Doit effectuer une tentative de récupération de moral (14.4) lors de son activation.

S'il rate cette tentative de récupération, il doit s'éloigner des unités de combat ennemies à portée de tir et capables d'obtenir un résultat de combat sur elle grâce à un tir direct ou antichar. Ainsi, une unité VAB démoralisée n'a pas besoin de fuir une unité d'infanterie. Placez un marqueur 'MOVED' sur l'unité une fois sa fuite terminée.

14.31. Les unités ou officiers démoralisés qui ratent leur tentative de récupération doivent se déplacer en direction d'un hex de ville, de cité ou de bois ou vers tout hex où des unités ennemies ne pourront pas les repérer ou leur tirer dessus. Ils devront dépenser la totalité de leurs points de mouvement en se dirigeant vers ce type d'hex. S'ils ne peuvent atteindre ce type d'hex durant leur premier mouvement de fuite, et s'ils échouent à leur tentative de récupération durant les tours suivants, ils devront continuer à se déplacer jusqu'à ce qu'ils occupent un hex de ville, cité ou bois ou tout hex depuis lequel ils ne pourront pas être repérés par une unité de combat ennemie.

EXCEPTION : Des unités ou officiers démoralisés situés dans un hex contenant un bunker ou des fortifications n'ont pas besoin de fuir, mais peuvent le faire s'ils le souhaitent.

14.32. Les unités ou officiers démoralisés doivent impérativement s'éloigner (en nombre d'hex) d'unités ennemies capables de leur faire subir un résultat de combat ce tour. Si cela n'est pas possible, elles peuvent rester à la même distance (en nombre d'hex) de telles unités ennemies. Si cela n'est pas non plus possible, elles doivent rester sur place.

14.33. Lorsqu'une unité d'armes lourdes possédant un facteur de mouvement égal à 0 rate une

tentative de récupération (14.4) et doit se déplacer, elle est éliminée (l'équipage de l'arme l'abandonne).

14.4 Récupération

Les joueurs peuvent essayer d'améliorer le statut du moral de leurs unités désorganisées ou démoralisées. Ceci est nommé 'récupération'. Les unités tentant une récupération doivent être activées et ne peuvent conduire aucune autre action durant ce tour. Placez un marqueur 'MOVED' sur toute unité qui a effectué une tentative de récupération (qu'elle ait réussi ou non), et sur tout officier qui assiste une unité dans une tentative de récupération. Un officier ne peut pas se déplacer pendant le segment d'action durant lequel il assiste une unité lors d'une tentative de récupération, sauf pour accompagner une unité démoralisée en fuite qui aurait échoué à sa tentative.

14.41 Procédure. Déterminez le moral des unités tentant une récupération. Ajoutez à ce moral le modificateur de moral d'un officier assistant l'unité. Jetez deux dés. Elle récupérera sur un jet INFÉRIEUR au moral modifié de l'unité. Une unité démoralisée qui récupère devient désorganisée, une unité désorganisée qui récupère redevient opérationnelle.

14.42 Récupération Obligatoire. Toute unité démoralisée doit tenter de récupérer à un moment ou à un autre pendant le déroulement du tour (au joueur possédant l(es) unité(s) de décider quand). De fait, un joueur ne peut pas passer s'il possède des unités démoralisées qui n'ont pas été activées ce tour, car elles doivent tenter de récupérer.

14.43 Récupération complète automatique. Une unité ou officier démoralisé tentant une récupération redevient opérationnel (sans passer par le statut désorganisé) sur un jet non modifié de '2'.

14.44 Désertion d'un Officier. Un officier démoralisé effectuant une récupération est enlevé du jeu sur un jet non modifié de '12'.

14.45 Bonus de récupération.

Ajoutez 1 au moral des unités tentant un jet de récupération si elles occupent un hex de ville, un bunker ou des fortifications.

15.0 Types d'Unité Spéciale

15.1 Quartiers Généraux (QG)

Dans certains scénarios, des quartiers généraux seront présents en tant qu'unité. Le moral des forces du camp d'un QG est indiqué sur son pion. Les chiffres en blanc/rouge dans la partie inférieure droite du pion QG correspondent au moral des unités à pleine force/réduites de ce camp.

La perte d'une unité de QG est catastrophique. Aucune unité amie située dans les 15 hexs de l'unité QG détruite ne pourra se déplacer pour le reste du tour en cours ou durant les deux tours suivants.

15.2 Aviation

L'aviation apparaît dans certains scénarios ou via la table optionnelle des événements aléatoires incluse dans certains jeux de la série. Les capacités de tir d'une unité d'aviation sont imprimées sur son pion. Un joueur disposant d'aviation jettera le pion correspondant en l'air (comme une pièce de monnaie) pour déterminer la face du pion utilisée.

15.21 Attaques aériennes. Une unité aérienne peut attaquer tout hex situé sur la carte. Chaque unité aérienne peut attaquer un hex par tour. Le joueur sélectionne le(s) hex(s) ciblé(s) et place au moins une unité d'aviation dans chacun de ces hexs. Jusqu'à trois unités d'aviation peuvent attaquer un même hex. Il jette ensuite un dé pour chacune des unités aériennes. Sur un résultat de 1 ou 2 l'avion rate l'hex cible, est enlevé de la carte et ne pourra plus attaquer ce tour. Sur un

résultat compris entre 3 et 6, l'hex est attaqué.

15.22 Tir Ami. Si un avion rate l'hex cible, utilisez la procédure de tir ami (9.5) pour déterminer si des unités amies situées dans des hexs adjacents sont touchées.

15.23 Dégâts. Ajoutez les puissances de feu des unités qui ont réussi à toucher un même hex, jetez deux dés et consultez la table de tir direct. Appliquez un modificateur de colonne de -1 si une unité antiaérienne ennemie non démoralisée se trouve dans les trois hexs de l'hex ciblé (les unités antiaériennes n'ont pas d'autres effets sur les unités aériennes). Une fois l'attaque aérienne résolue, enlevez les pions d'aviation de la carte.

15.24 Tir Antiaérien. L'aviation ne subit jamais de pertes de tirs anti-aériens. Les unités anti-aériennes réduisent uniquement leurs chances d'infliger des dommages.

15.3 Trains Blindés et Barges

Les trains blindés et les barges sont toujours considérés comme possédant un officier pour tout ce qui concerne les déplacements, mais ces officiers ne peuvent pas activer d'autres unités ou repérer une cible pour l'artillerie. Ils fonctionnent de la même manière que les VABs en ce qui concerne les combats et peuvent être détruit par des tirs antichars. Ils peuvent se déplacer et tirer dans le même segment d'action, dans la mesure où ils se déplacent AVANT de tirer. S'ils conduisent un tir d'opportunité, ils pourront néanmoins se déplacer.

15.31 Trains Blindés. Un train blindé peut entrer uniquement dans des hexs de voie ferrée (désignés comme tels dans les règles spécifiques d'un scénario). Son potentiel de mouvement est de 6.

15.32 Les Barges. Les barges peuvent uniquement pénétrer dans des hexs de fleuve majeur. Elles ont un potentiel de mouvement de 5.

15.4 Cavalerie

Les unités de cavalerie activées par un officier de cavalerie (6.9) peuvent effectuer un mouvement d'assaut (12.1) contre des unités ennemies situées à deux hexs de distance. Cet assaut spécial se nomme 'charge de cavalerie' (voir le modificateur de colonne correspondant sur la table d'assaut).

15.41. Les tirs d'opportunité (13.0) peuvent cibler une unité de cavalerie effectuant une charge dans le premier hex dans lequel elle entre avant d'entrer dans l'hex d'assaut.

15.42. Les unités de cavalerie ne peuvent pas être transportées.

16.0 Règles Spécifiques

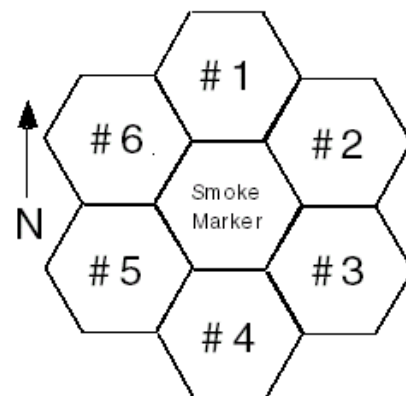
16.1 Fumigènes

Dans certains scénarios les joueurs peuvent utiliser des fumigènes. Seule l'artillerie (sur ou hors carte) et les unités de mortier peuvent tirer des fumigènes. Une unité ou une pièce d'artillerie hors carte tirant des fumigènes ne peut pas faire feu de nouveau durant le même tour (Placez un marqueur 'FIRED' sur l'unité). Le joueur actif placera un marqueur de fumée ('SMOKE') sur un hex repéré pour chaque unité tirant des fumigènes. Une fois tous les marqueurs placés, jetez deux dés pour chaque marqueur. Sur un résultat de 8 ou moins, le marqueur de fumée restera dans l'hex. Sur tout autre résultat le marqueur sera enlevé.

16.11 Effets. Les marqueurs de fumée bloquent la ligne de vue. Un hex avec un marqueur de fumée à l'intérieur devient un 'terrain limitatif' (8.2).

16.12 Dispersion et Dérive. Pendant la phase de retrait des marqueurs, le joueur qui a placé le marqueur de fumée détermine s'il reste en jeu. Jetez un dé pour chaque marqueur de fumée sur la carte. Sur un résultat de 1 le marqueur de fumée reste en place. Sur un résultat de 2 le marqueur de fumée se déplace vers l'un des hexs adjacents. Jetez un

second dé et consultez le diagramme ci-dessous pour déterminer l'hex de dérive.



S'il n'est pas possible de déterminer où se situe le 'Nord', les joueurs devront se mettre d'accord sur l'orientation de l'hex avant le jet de dé. Sur un résultat de 3 à 6 le marqueur de fumée est enlevé.

16.2 Se Retrancher

Les unités non démoralisées et activées peuvent se retrancher dans tout hex autre que ceux de ville, bois ou fortifications. Placez un marqueur 'MOVED' sur l'unité qui se retranche. Tous les points de mouvement de l'unité sont utilisés lorsqu'elle se retranche et cette action compte comme une activation. Placez un marqueur 'DUG IN' SOUS l'unité à la fin de sa première activation et SUR l'unité à la fin de son second segment d'activation passé à se retrancher. Une fois que le marqueur est placé SUR l'unité, l'unité gagne tous les avantages du retranchement (voir les tables de tir et la règle Premier Tir dans la section assaut).

16.21. Si, l'unité est interrompue en devenant démoralisée ou désorganisée, fait feu sur des unités ennemies, participe à un assaut en tant qu'assaillant ou se déplace avant que le marqueur ne soit placé SUR elle, le marqueur 'DUG IN' est enlevé. L'unité devra recommencer la procédure depuis le début si elle souhaite se retrancher.

16.22. Le modificateur de colonne 'Dug in' s'applique uniquement aux unités dans l'hex ciblé ayant un marqueur 'DUG IN' sur elles. NOTE : Les officiers sont toujours considérés comme étant retranchés si une unité alliée dans l'hex est retranchée. Si l'hex cible contient à la fois des unités retranchées et non retranchées, un seul jet de tir sera effectué mais les résultats seront déterminés sur des colonnes différentes.

Exemple : Deux pelotons italiens Bersaglier (puissance de feu de 10) tirent sur un hex contenant un peloton d'infanterie australien retranché et un autre qui ne l'est pas. Le joueur italien jette deux dés pour un résultat de 4. Le peloton australien retranché subit un résultat de combat M (sur la colonne 4 du fait du modificateur -1 dû au retranchement), et le peloton australien qui n'est pas retranché subit un résultat de combat M1 (sur la colonne 7).

16.23. Les unités de transport, autres que les TTBs, et de cavalerie ne peuvent pas se retrancher.

16.24. Enlevez le marqueur 'DUG IN' de la carte si l'unité retranchée quitte l'hex.

16.25. Le statut 'DUG IN' n'est pas transférable d'une unité à une autre. Chaque unité doit se retrancher elle-même pour obtenir l'avantage du retranchement.

16.3 Epaves

Lorsqu'un pas de VAB est éliminé sur un pont ou dans un hex de ville, placez un marqueur 'épave' à cet endroit. Un véhicule se déplaçant dans un hex contenant un marqueur 'épave' dépensera un point de mouvement supplémentaire, 5 PMs si l'hex contient deux marqueurs et ne pourra pas pénétrer dans l'hex si 3 marqueurs 'épave' sont présents.

Une épave peut être déblayée par une unité de VAB possédant une valeur de blindage de 2 ou plus. Le déblayage prend deux segments d'activation à un VAB. Un VAB ne

peut ni bouger ni tirer lorsqu'il déblaye. Le VAB devra être opérationnel et activé chaque tour pour ôter l'épave. Placez un marqueur 'MOVED' à chaque fois. Si l'unité déblayant l'épave est interrompue de quelque manière que se soit (voir 16.22) la procédure de déblayage devra reprendre du début.

16.4 Fortifications

Les marqueurs de fortifications donnent aux unités un bonus défensif contre les tirs et un avantage lors des assauts. Les fortifications sont placées au début du jeu et ne peuvent pas être construites durant un scénario.

16.41. Les fortifications ne sont pas enlevées si les unités qui les occupaient quittent l'hex. De nouvelles unités de n'importe quel camp peuvent les occuper.

16.42. Les unités de transport, de cavalerie ou de VAB peuvent pénétrer dans un hex contenant un pion de fortification, mais ne bénéficient pas des différents bonus qu'elles confèrent.

16.5 Entrer et Sortir de la Carte

Les unités peuvent entrer ou sortir de la carte suivant les indications du scénario.

16.51 Entrer sur la Carte. Les unités qui entrent sur la carte en cours de scénario doivent être placées hors carte en respectant les limites d'empilement. Regroupez les unités autour des officiers comme si les unités se trouvaient sur la carte. Lorsque les unités sont sensées entrer sur la carte, activez les comme n'importe quelle autre unité et déplacez les sur la carte, en dépensant leurs premiers PMs dans leur premier hex de mouvement sur carte.

16.52 Sortir de la carte. Les unités quittant la carte ne peuvent pas entrer de nouveau en jeu, mais ne seront pas considérées comme détruites à moins que les instructions du scénario en spécifient autrement. Aucune unité ne peut quitter la carte volontairement à moins que les instructions du

scénario ne le permettent. Des unités susceptibles d'être forcées de sortir (telles que des unités démoralisées fuyant des unités ennemies) resteront sur les hexs des bords de carte.

16.6 Unités Dissimulées

Dans certains scénarios, les unités peuvent commencer le jeu dissimulées. De telles unités ne sont pas placées sur la carte, mais sont mises de côté et leurs localisations notées. La portée de repérage des unités ennemies essayant de localiser des unités dissimulées sera réduite à un quart de leur portée normale (minimum 1). Ainsi, une unité dissimulée en terrain dégagé ne peut être repérée que par une unité se trouvant à trois hex ou moins, si sa portée de repérage est à ce moment là de 12 hexs. Une unité dissimulée dans un hex de ville ne peut être repérée que par des unités adjacentes.

Une unité dissimulée perd son statut spécial et doit être posée sur la carte si une unité ennemie est capable de la repérer, si elle se déplace ou si elle conduit tout type de tir.

16.7 Champs de Mines

Certains scénarios incluent des champs de mines. Le joueur les possédants les place sur la carte en dissimulant la face comportant un chiffre ou la mention 'DUMMY'. Les champs de mines peuvent avoir une puissance de feu de 1, 2 ou 3 points ou peuvent être des leurres.

16.71. Lorsqu'une unité ennemie entre dans un hex contenant un ou plusieurs pions champ de mines, les pions sont retournés sur leurs faces annotées et leur propriétaire (celui qui a placé les champs de mines) jette le nombre correspondant de dés pour chaque unité qui a pénétré dans l'hex. Sur un résultat de 6 l'unité perd un pas de perte. Sur un résultat de 5 l'unité est

démoralisée. Sur un résultat compris entre 3 et 6 l'unité doit s'arrêter. Les résultats 1 et 2 n'ont aucun effet.

16.72. Si une unité du génie amie se trouve dans un champ de mine, réduisez d'un le nombre de dés jetés. Si la(les) seule(s) unité(s) à entrer dans l'hex sont des unités du génie, jetez deux dés de moins.

16.73. Les pions champ de mines leurres (DUMMY) sont supprimés du jeu dès qu'ils sont révélés.

16.74. Si une unité du génie reste trois tours complets dans un hex contenant un pion champ de mines sans être interrompu (voir 16.22), un point de puissance du champ de mines (au choix du joueur possesseur si plusieurs pions se trouvent dans l'hex) sera supprimé de l'hex à la fin de sa troisième activation.

16.8 Bunkers

Les bunkers ont le même effet que les fortifications, excepté que le modificateur de colonne appliqué au tir des unités attaquant le bunker est de -3 (le modificateur pour les fortifications étant de -2). Ce modificateur s'applique même sur la table de tir direct, bien que le modificateur négatif maximal possible soit normalement de -2.

16.81. Les assauts contre des défenseurs soviétiques, finlandais et japonais se trouvant dans un bunker, s'effectuent avec un modificateur de colonne de -4.

16.82. Un bunker est détruit et supprimé du jeu dès l'instant où l'hex est occupé par une unité ennemie et qu'aucune unité amie ne se trouve dans l'hex.

16.83. Un bunker ne compte pas dans les limites d'empilement. Un bunker peut tirer comme s'il s'agissait d'une unité normale. Un bunker ne peut pas se déplacer, mais il peut utiliser à la fois ses valeurs de tir direct et antichar dans le même segment d'action.

16.84. Un assaut, mené contre un bunker, par des unités incluant une unité du génie, bénéficiera d'un modificateur de colonne de +1.

17.0 Règles Optionnelles

17.1 Consolidation

Un joueur peut combiner deux unités réduites du même type et possédant le même statut de moral en une seule unité à pleine force. Les deux unités doivent commencer leurs activations dans le même hex et dépenser tous leurs points de mouvement pour se combiner. Placez un marqueur 'MOVED' sur l'unité ainsi créée.

17.2 Excédent d'Initiative

Si un joueur gagne l'initiative (3.0) et peut conduire trois segments d'action ou plus avant que son adversaire ne puisse en conduire un seul, il pourra « économiser » un segment d'action et l'utiliser n'importe quand pendant le tour pour effectuer deux segments d'action consécutifs.

17.3 Mouvement Stratégique

Les unités hors de la ligne de vue d'unités ennemies peuvent doubler leur capacité de mouvement. D'éventuelles unités dissimulées (16.6) pourront attaquer de telles unités en tir direct en bénéficiant d'un décalage de colonne de +2.

17.4 Événements Aléatoires

Certains volumes de la série incluent des tables d'événements aléatoires. Lors de la phase de détermination de l'initiative, si les deux joueurs obtiennent le même résultat sur leur dé (hors modificateurs), un événement aléatoire survient. Une fois l'initiative déterminée, chaque joueur jette un dé. La somme des dés permet de déterminer l'événement se produisant sur la table des événements aléatoires du livret de scénarios.

17.5 Jeu en Multi-Joueurs

Panzer Grenadier peut être joué par plus d'un joueur par camp. Pour ce faire, divisez comme vous le souhaitez

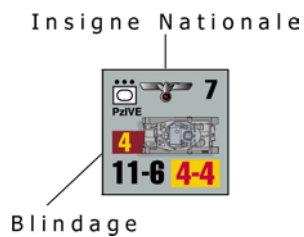
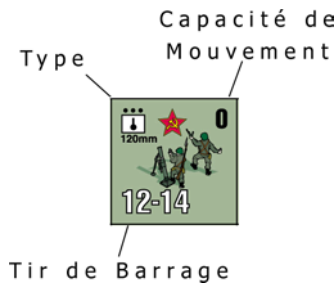
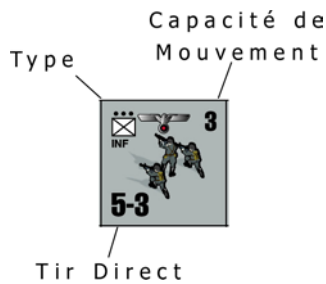
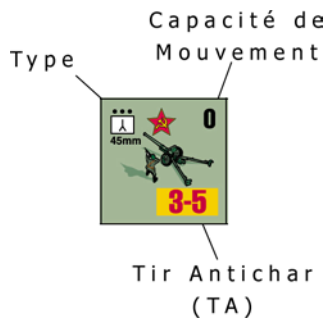
toutes les unités et officiers d'un camp entre les joueurs d'un même camp. Chaque joueur contrôlera uniquement les officiers et les unités qui lui ont été assignées. Les joueurs pourront désirer se référer aux 'notes historiques' du livret de scénarios pour construire des compagnies et bataillons respectant l'organisation historique.

17.51 L'Officier Supérieur.

Avant que le processus de division des unités entre les joueurs ne commence, jetez un dé pour déterminer quel joueur de chaque camp contrôlera l'officier de plus haut rang. S'il y a plus d'un officier de plus haut rang par camp, sélectionnez un officier de rang supérieur de la réserve de pions et ajoutez-le à l'ordre de bataille, ou désignez un des officiers comme étant l'officier de plus haut rang. Le joueur qui le contrôle sera l'officier supérieur (OS) de ce camp. Le joueur OS est en charge de la conduite des opérations pour son camp. Durant le jeu, l'OS déterminera quel joueur de son camp activera ses unités pendant le segment d'activation en cours. L'OS peut transmettre des ordres aux autres joueurs de son camp, et décide d'utiliser les supports aériens et d'artillerie hors carte comme il le souhaite (Les autres joueurs donneront sûrement leurs avis concernant ces affectations. L'OS sera le seul à prendre la décision finale).

17.52 Pertes d'OS. Si l'officier de plus haut rang d'un camp est tué, le joueur possédant l'officier survivant de plus haut rang deviendra OS; en cas de présence de plus d'un officier du même rang, le joueur contrôlant le plus grand nombre de pas d'unités de combat survivantes sera le nouvel OS (jetez un dé en cas d'égalité). Cela peut permettre à un joueur différent de devenir OS.

18.0 Description des Pions



Antiaérien



Antichar



Voiture Blindée



Artillerie



Cavalerie



Génie



ML



Infanterie



Mortier



Char d'Assaut



Transport



19.0 Crédits

Game Series Design: Mike Bennighof

Game Series Development: Brian L. Knipple

Basic Game Rules Set: Doug McNair

Rules Layout and Design: Peggy Coleman

Testing: Doug McNair, Warren Sogard, Perrin Klumpp, John Morris, Steve Bullock, Ernie Chambers, Matthew Knipple, David Lilly, Carl Hotchkiss.

Special Thanks to: Peter McCord.



No element of this game may be reproduced in any fashion, including but not limited to electronic versions, without the express written permission of Avalanche Press Ltd.

20.0 Lexique Anglais - Français

Action Segment = Segment d'Action

Active Player = Joueur Actif

Anti-Tank (AT) Fire = Tir Antichar (TA)

Armored Car = Voiture Blindée

Armored Fighting Vehicule (AFV) = Véhicule d'Assaut Blindé (VAB)

Armored Personnel Carrier (APC) = Transport de Troupe Blindé (TTB)

Assault = Assaut

Bombardment Fire = Tir de Barrage

Column Modifier = Modificateur de Colonne

Combat Result = Résultat de Combat

Combat Units = Unités de Combat

Demoralized = Démoralisé

Digging In = Se Retrancher

Direct Fire = Tir Direct

Disrupted = Désorganisé

Entrenchments = Fortifications

Fire Tables = Tables de Tir

Fire Value = Puissance de Feu

Friendly = Ami

Full-Strenght = Pleine Force

Good Order = Opérationnel

HMG (Heavy Machine Gun) = ML (Mitrailleuse Lourde)

Inactive Player = Joueur Inactif

Leader = Officier

Limiting Terrain = Terrain Limitatif

Line of sight = Ligne de Vue

Movement Allowance = Capacité de Mouvement

Movement Points (MPs) = Points de Mouvement (PMs)

Movement Type = Classe de Mouvement

Opportunity Fire = Tir d'Opportunité

Personnel Unit = Troupe

Range = Portée

Rank = Rang

Recovery = Récupération

Reduced = Réduite

Smoke = Fumigènes

SMG (Small Machine Gun) = MLg (Mitrailleuse Légère)

Spotting = Repérage

Stacking = Empilement

Steps = Pas

Terrain Effects Chart = Table des Effets du Terrain

Transport Units = Unités de Transport

Weapon Units = Unités d'Armes Lourdes