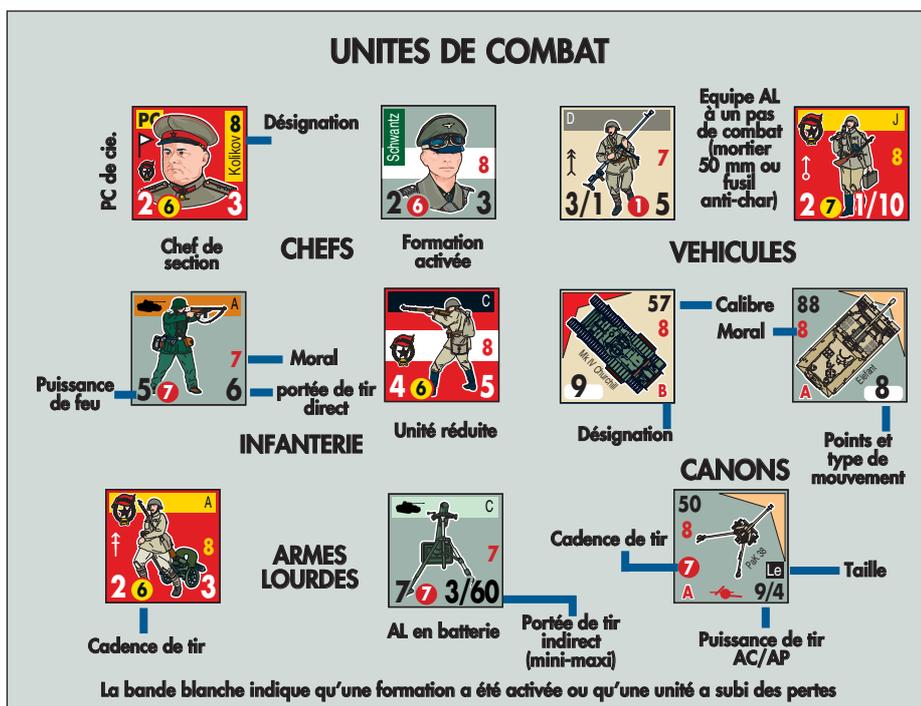


# EN POINTE TOUJOURS III

## Koursk 1943



**B** IENVENUE sur le front de l'est ! Avec *En pointe toujours III*, dernière version de notre système de combat tactique, revivez l'offensive de Koursk de 1943.

Un jeu de Théophile MONNIER et Nicolas STRATIGOS

*En pointe toujours* est un système de combat tactique à l'échelle de la compagnie. Après l'Indochine (*VaeVictis* n°16) et le front Ouest en 1944 (*VaeVictis* n° 31), nous vous proposons les steppes russes comme théâtre d'opérations.

Ce jeu nécessite l'emploi de deux dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6), l'un blanc, l'autre de couleur. L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones (hex. de départ exclu, hex. d'arrivée inclus). Les modifications, errata ou ajouts importants par rapport à *EPT II* son indiqués par une flèche rouge →, y compris ceux donnés dans *VV 32*. Bien évidemment, il est possible de jouer tous les scénarios d'*EPT II* avec cette version des règles.

### REMERCIEMENTS

Scénarios historiques réalisés par Philippe Naud et Luc OLIVIER qui ont également apporté une large contribution aux modifications et à l'aménagement des règles. Un grand merci à Amaury de Vandières qui nous a proposé des corrections et précisions.

## 0 - GÉNÉRALITÉS

### 0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à environ dix minutes de temps réel. La distance séparant deux centres d'hexagones représente environ cinquante mètres. Les niveaux représentent un changement d'élévation compris entre 10 et 50 m. Chaque pion représente un groupe ou une équipe de combat, un officier et ses adjoints, un véhicule ou une pièce d'artillerie.

### 0.2 - Cartes

Les cartes d'*En pointe toujours* sont géographiques, c'est-à-dire qu'elles peuvent se combiner de n'importe quelle manière pour obtenir des terrains différents. Pour cette extension, quatre cartes sont proposées et représentent du terrain caractéristique de l'Union soviétique. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler le mouvement et le tir des unités. Les demi-hex. en bord de carte sont **toujours** jouables.

### 0.3 - Scénarios

Les parties d'*En pointe toujours* se jouent à partir de scénarios historiques. Chaque scénario présente l'ordre de bataille, les cartes à utiliser et leur position relative, et les règles spéciales propres au scénario. De nombreuses caractéristiques (moral des formations, visibilité, etc.) sont variables et données pour chaque scénario. Par défaut dans un scénario, la visibilité est toujours bonne.

### 0.4 - Marqueurs

*En pointe toujours* utilise un grand nombre de marqueurs pour indiquer par exemple qu'une unité ou une formation est activée, qu'une unité a bougé, etc.

Les scénarios faisant souvent intervenir un nombre réduit d'unités sur la carte, les joueurs peuvent, par commodité et accord tacite, s'abs-

tenir de poser certains de ces marqueurs pour ne pas surcharger les pions.

Exceptionnellement, afin de fournir un nombre suffisant de marqueurs, une page supplémentaire de marqueurs est incluse dans ce numéro.

## 1 - PIONS ET ORGANISATION

### 1.1 - Unités de combat

Les unités sont représentées par des pions qui comportent plusieurs indications. Les unités de combat regroupent les chefs, les unités d'infanterie et d'armes lourdes, les véhicules.

### 1.2 - Réduction des unités

Chaque unité d'infanterie possède un ou deux pas de combat. Si l'unité subit une perte, le pion est retourné pour indiquer son nouvel état. Les unités ne possédant qu'un seul pas de combat sont détruites à la première perte. Les unités peuvent de plus se trouver dans plusieurs états opérationnels : normal, stoppé ou neutralisé. Ces deux derniers états sont représentés par des marqueurs.

**Canons** : les pions de canon représentent également les servants. Un tir contre un canon est résolu exactement comme un tir contre de l'infanterie. Un canon ne présente qu'un seul pas de perte.

### 1.3 - Poste de commandement (PC)

Les chefs représentent soit le commandement d'une formation de base (essentiellement la section), soit le commandement de l'échelon supérieur (compagnie). Par commodité, on utilisera le terme de **PC** (poste de commandement) pour définir tous les chefs.

Un pion PC comportent différentes indications : au recto, un chef indique que la formation qu'il commande n'a pas encore été activée, et au verso, qu'elle a déjà été activée (voir 6). Les PC ne possèdent qu'un pas de combat.

**Élimination des chefs** : si pendant un tour, un chef est éliminé avant d'avoir activé sa formation, celle-ci peut toujours être activée mais avec un modificateur négatif (voir table).



En phase administrative (fin de tour), un adjoint prend le commandement. La qualité des adjoints est déterminée par un jet de dé (voir table). Le pion chef éliminé est retourné sur la carte, posé adjacent ou empilé à une des unités de cette formation, avec un marqueur indiquant la modification du moral. Un adjoint tué est remplacé de la même manière (et peut être de meilleur qualité).

Si un PC de compagnie est éliminé, un des chefs de formation prend sa place (au choix du joueur) en phase administrative. Ce chef conserve le commandement de sa formation mais se voit alors attribuer en plus toutes les capacités du chef de l'échelon supérieur.

### 1.4 - Organisation

De façon générale, les unités sont organisées en formations (voir 3). Lors d'une activation de la

formation, toutes les unités commandées de cette formation peuvent agir. Les formations sont indiquées dans chaque scénario, selon les ordres de bataille historiques. De plus, chaque formation peut être dans un état de moral normal, hésitant ou démoralisé (voir 14).

### 1.5 - Armes lourdes

Certaines armes lourdes nécessitent une mise en batterie pour pouvoir tirer. Le recto présente alors les servants, et le verso l'arme en batterie. Une arme lourde ne nécessitant pas de mise en batterie est assimilée dans toutes les règles à une arme lourde démontée. **Toutes** les armes lourdes n'ont qu'un pas de perte.

#### → Fusil antichar et canons sans reculs

Ces armes ne fonctionnent pas comme des armes portatives AC, mais utilisent la procédure de tirs antichars standard (table de toucher puis table de destruction). Elles présentent sur le pion des valeurs **AC/AP** (antichars/antipersonnel). La cadence de tir s'applique aux deux valeurs, la distance de tir est stricte (pas de tir à demi-puissance à double portée).

## 2 - SÉQUENCE DE JEU

Chaque scénario se déroule en un certain nombre de tours de jeu, chacun comprenant cinq phases.

### A - Phase d'appui

1. Les joueurs résolvent les éventuels appuis aériens et missions d'artillerie prévus pour ce tour (voir 12) après consultation de la Table des délais et résolution des tirs sol-air.

2. Chaque joueur note en secret les hex. ciblés par chaque batterie d'artillerie et demande d'appui pour le tour suivant.

### B - Phase de commandement

Les deux joueurs vérifient si leurs unités sont commandées. Les unités non commandées reçoivent un marqueur NC ; les unités de nouveau commandées retirent ce marqueur.

### C - Phase d'opérations

Durant cette phase, les deux joueurs alternent les tentatives d'activation de leurs formations respectives : c'est dans cette phase que les unités vont agir et réagir aux actions adverses.

#### 1 - Détermination de l'initiative

Les deux joueurs jettent chacun 1d6, le score le plus élevé désignant le premier joueur à devenir actif pour ce tour (l'autre joueur est appelé joueur passif). En cas d'égalité, relancer les dés. Le dé peut être modifié ou l'initiative attribuée automatiquement selon les scénarios.

#### 2 - Opérations

Pendant le segment d'opérations, les joueurs alternent l'activation de leurs formations. Le joueur qui remporte l'initiative ce tour commence en premier et peut activer automatiquement une première formation (ou passer s'il le souhaite).

Par la suite, le joueur actif peut :

- **tenter d'activer une de ses formations** (voir 6) ;
- **ou bien passer**, s'il ne désire pas activer une de ses formations.

- Si la tentative d'activation échoue ou s'il passe, le joueur actif devient le joueur passif (= l'autre joueur prend la main). C'est au tour du nouveau joueur actif de tenter d'activer une de ses formations (ou de passer).

- Si la tentative réussit, le joueur actif entreprend des actions avec les unités de la formation activée (voir 7.1) et le joueur passif peut entre-

prendre des tirs d'opportunité (voir 8). Quand toutes les actions et réactions possibles et voulues sont terminées, le joueur actif peut tenter une nouvelle activation ou passer.

Les activations se succèdent jusqu'à ce que :

- il n'y ait plus de tentative d'activation possible ;

- ou les deux joueurs passent successivement ;
- ou bien **le joueur restant seul à tenter d'activer ses formations fait 10 ou plus aux dés** (voir 6.5).

#### → D - Phase administrative

Toutes les actions suivantes sont effectuées dans l'ordre indiqué :

- les marqueurs d'artillerie sont retirés ;
- les Fumigène sont retournés ou enlevés ;
- les marqueurs Tir, Mouvement (sauf éventuellement pour les véhicules, voir 9.5), Sonné et Stoppée sont retirés ;
- les unités en surempilement ou en hex incendié sont décalées d'un hex ;
- un véhicule qui a reçu un marqueur Immobilisé ce tour teste ;
- les pions PC sont retournés sur leur face active, les chefs éliminés sont remplacés ;
- les unités neutralisés testent pour retirer leur marqueur Neutralisé ;
- les joueurs déterminent si des formations deviennent hésitantes ; celles qui ont atteint leur seuil de démoralisation testent ;
- test de réparation pour les armes enrayées ;
- camouflage des unités.

A la fin de la phase, le marqueur Tour est avancé d'une case.

## 3 - ORGANISATION ET COMMANDEMENT

### 3.1 - Organisation d'une formation

Une formation est, de manière générale, composée d'un chef et d'un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Chaque formation obéit à un code couleur qui permet de l'identifier.

*Exemple : un PC plus trois groupes de combat représente une formation, en l'occurrence une section.*

De façon générale, les scénarios mettent en scène des sections, commandées par des PC chefs de section, eux-mêmes commandés par un PC chef de compagnie, qui dirige également un ou plusieurs groupe d'appui. Des sections indépendantes, comme un peloton de blindés peuvent également être présentes.

Les scénarios détaillent l'organisation et donc la chaîne hiérarchique de chaque compagnie représentée.

### 3.2 - Artillerie

L'artillerie hors-carte (batterie de mortiers, artillerie légère, moyenne et lourde) obéit à ses propres règles et bénéficie d'une phase de jeu particulière.

### 3.3 - Distance de commandement

Il y a deux niveaux de commandement dans *En pointe toujours* : du chef de compagnie vers les chefs de section, et de ceux-ci vers leurs unités.

Au début de chaque tour, les deux joueurs vérifient si :

- les chefs des différentes sections sont à distance de commandement de leur échelon supérieur. Si oui, les chefs agissent normalement, si non, l'activation des formations non commandées se fait avec un malus ;
- les unités des différentes sections se trouvent à distance de commandement de leur PC.

La distance de commandement d'un chef de

section vers ses unités est de **3 hexagones** (sauf précision contraire du scénario). Toutes les unités dans ce rayon de commandement sont considérées comme commandées, sans contrainte de ligne de vue ou de terrain. Les unités au-delà du rayon de commandement reçoivent un marqueur Non commandée et ne peuvent pas être activées avec leur formation (voir 6).

La distance de commandement d'un chef de compagnie vers les PC inférieurs est de **5 hexagones** (sauf précision du scénario).

Inversement, toujours en phase de commandement, les unités auparavant non commandées qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur chef retirent leur marqueur et peuvent agir de nouveau ce tour.

Une unité commandée en début de tour le reste toute la durée du tour, même si elle quitte la portée de commandement de son PC.

Cas particulier : une unité non commandée mais qui se trouve adjacente ou empiilée avec le chef d'une autre formation ou le PC de l'échelon supérieur peut, en phase de commandement et au choix du joueur, être temporairement rattachée à cette formation (et donc être commandée). Cette unité agira alors avec sa nouvelle formation ce tour, de façon normale.

### 3.4 - Unités non commandées

Une unité non commandée (**NC**) ne peut pas être activée quand sa formation est activée. En revanche, le joueur peut tenter d'activer indépendamment et individuellement une unité non commandée, comme s'il s'agissait d'une formation. Une unité NC teste son activation avec sa valeur de moral, modifié selon le tableau d'activation (- 1). Une unité d'infanterie NC activée est limitée dans le type d'action qu'elle peut accomplir.



### 3.5 - Section indépendante

Selon les indications d'un scénario, certaines unités ou formations peuvent être considérées comme **indépendantes**, c'est-à-dire qu'elles ne dépendent pas d'un PC de compagnie (ou même d'un PC de section pour une unité indépendante). Ces formations ou unités ne subissent donc pas les pénalités NC/isolées si elles sont hors de portée de commandement d'un PC de compagnie.

## 4 - LIGNE DE VUE ET LIGNE DE TIR

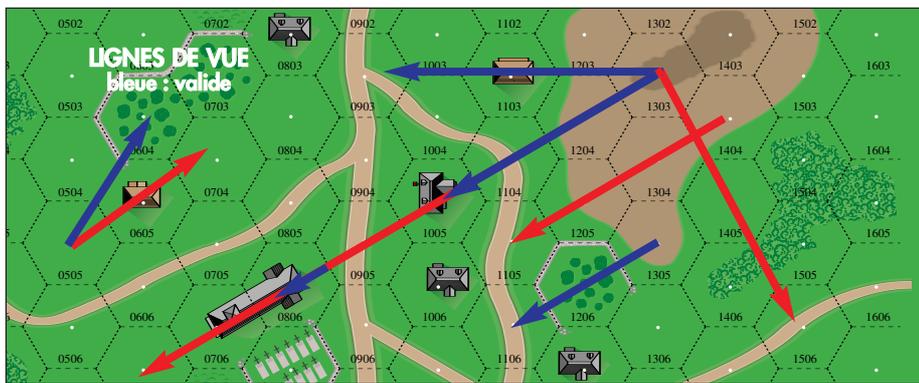
### 4.1 - Définitions

La ligne de vue (LdV) entre deux unités est une ligne droite imaginaire qui réunit le centre des deux hex. occupés par ces unités. La ligne de tir (LdT) représente cette même ligne mais limitée à la portée des armes. Quand ces lignes sont bloquées par un obstacle, on dit qu'elles ne sont pas valides : la cible ne peut pas être vue et le tireur ne peut donc pas l'atteindre.

### 4.2 - Portée des armes d'infanterie

Tous les pions qui présentent une puissance de feu (pions d'infanterie, mitrailleuse, etc.) ont une portée de tir indiquée sur le pion. La puissance de feu en tir direct d'une unité est modifiée selon la distance (une unité tire à pleine puissance à portée normale, et à demi-puissance jusqu'au double de sa portée).

**Exception** : les mortiers et les canons portables ont une distance de tir stricte indiquée sur le pion. Au-delà de cette distance, ils ne peuvent pas faire feu.



### 4.3 - Ligne de vue (LdV)

Pour qu'une ligne de vue soit valable, elle ne doit pas passer à travers un obstacle. Pour déterminer si une ligne de vue traverse un obstacle, les joueurs tracent une ligne qui va du centre de l'hex. de départ au centre de l'hex. « cible » (avec une règle ou un fil par exemple).

La ligne de vue est bloquée si elle touche le dessin d'un obstacle : bâtiment, mur, bois ou élévation de niveau supérieur.

La LdV entre deux unités adjacentes est toujours valide quel que soit le terrain.

Une unité amie ou ennemie n'est jamais un obstacle (mais les véhicules représentent une gêne visuelle).

### 4.4 - Obstacles

Un hex. contenant un obstacle bloque la ligne de vue entre unités au même niveau.

On considère que chaque hex. de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation la plus importante.

Précisions :

- un obstacle ne bloque pas la ligne de vue entre hex. de même niveau si l'obstacle se trouve à une élévation inférieure.

- les unités ne bloquent pas la ligne de vue.

- **murs et haies** : les murs et haies, situés sur des côtés d'hex., ne bloquent pas la vue vers les hex. situés directement derrière eux. En revanche, ils bloquent la vue vers les hex. situés au-delà.

- **hauteur des obstacles** : les murs/haies et tous les hex. de gênes visuelles (bosquets, vergers, champs, etc.) bloquent ou gênent la vue **uniquement au même niveau**. Ils ne bloquent ni ne gênent pas la vue si le tireur ou sa cible se trouvent à un niveau supérieur (mais la protection d'un mur ou d'une haie s'applique quand même si la cible se trouve dans le même hex.).

**Hex. aveugle** : un obstacle bloque la vue dans un hex. situé directement derrière lui si la ligne de vue provient d'un niveau supérieur. En revanche, la LdV est valide dans les hex. directement au-delà de cet hex. « aveugle ».

**Effet de plateau** : la LdV entre deux unités se trouvant à des élévations différentes est bloquée par un hex. d'une élévation supérieure ou égale à la plus haute des deux. Il s'agit de « l'effet de plateau », la ligne de vue ne peut passer en-dessous du niveau d'un obstacle situé au même niveau que celui de l'observateur. Pour cette règle, la cime des arbres d'un hex. de forêt ou le toit d'un bâtiment de plusieurs niveaux sont considérés comme un **niveau au-dessus** du niveau de l'hex. qu'ils occupent. Précision : le toit d'un hex. de bâtiment comportant un niveau supérieur est considéré comme au niveau 1 d'une colline (et pas au niveau 2). Les bâtiments d'un seul hex., les gênes visuelles et les murs/haies ne sont pas pris en compte pour cette règle.

### → 4.5 - visibilité réduite

Cette règle concerne le brouillard, la pluie, les chutes de neige, etc.

On distingue trois niveaux de visibilité réduite, numérotés dans l'ordre croissant de 1 à 3. Chaque niveau altère la visibilité de la manière suivante :

- **niveau 1** : + 1 de gêne visuelle par tranche de **6 hexagones** (+ 1 de 1 à 6 hex., + 2 de 7 à 12 hex., etc.) ;

- **niveau 2** : + 1 de gêne visuelle par tranche de **3 hexagones** ;

- **niveau 3** : + 1 de gêne visuelle par hexagone (la visibilité est donc réduite à trois hex. maximum).

Ces modificateurs sont cumulatifs avec les modificateurs de gêne visuelle des différents types de terrain (voir 5.3).

**Correction d'artillerie** : le dé de distance de correction est modifié par le niveau de météo (+ 1, + 2 ou + 3).

### ● Terrain enneigé ou boueux

**Neige** : + 1 PM par hexagone pour les véhicules non chenillés, sauf sur les routes dégagées si le mouvement s'effectue d'un hexagone de route à un autre. Les véhicules chenillés et l'infanterie ne sont pas affectés.

**Neige profonde** : + 1 PM par hexagone pour l'infanterie et les véhicules chenillés, sauf pour les hex. de bâtiment et sur les routes dégagées si le mouvement s'effectue d'un hexagone de route à un autre. + 2 PM par hexagone pour les véhicules non chenillés.

**Boue** : + 1 PM par hexagone pour l'infanterie et les véhicules entièrement chenillés, + 2 PM pour les véhicules non entièrement chenillés, sauf pour les hex. de bâtiments et sur les routes dégagées si le mouvement s'effectue d'un hexagone de route à un autre.

**Changement de niveau** : + 1 PM pour toutes les unités par changement de niveau de colline en cas de neige ou de boue.

## 5 - Terrain

### 5.1 - Types de terrain

Il y a quatre types de terrain de base dans *En pointe toujours* :

- **terrain dégagé** : chemins, routes, cours d'eau, terrain clair, etc. ;

- **protection légère** : broussailles, champs, haies, murs, ruines de bâtiments en bois ;

- **protection moyenne** : bâtiments en bois, bocages, ruines de maisons en dur, retranchements, hex. de forêts ;

- **protection importante** : position préparée, maisons en dur.

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la Table des modificateurs et la Table des effets du terrain.

Tous les effets du terrain (côté d'hex., terrain

d'un hexagone, gêne visuelle, etc.) sont cumulatifs pour le tir et la chance de toucher une cible blindée.

### 5.2 - Niveaux

**Élévations et crêtes** : il y a quatre niveaux d'élévation de terrain, le niveau 0 étant le moins élevé, le niveau 3 le plus élevé. Les collines sont représentées dans le jeu par des hexagones de teinte marron, du plus clair au plus foncé, correspondant au niveau 1 à 3.

**Étages** : tous les bâtiments répartis sur plusieurs hexagones possèdent automatiquement un rez-de-chaussée et un niveau supérieur. Monter de niveau coûte **2 PM**, cela est possible à partir de n'importe quel hex. du bâtiment. Une unité au niveau supérieur d'un bâtiment se trouve au niveau 1 de hauteur, comme une unité située sur un niveau 1 de colline.

Des règles particulières de scénarios peuvent définir qu'un bâtiment possède également un ou plusieurs hex. de niveau 2.

→ L'entrée et la sortie d'un bâtiment se font par le rez-de-chaussée. Le passage d'un hex. à un autre dans un bâtiment de plusieurs étages se fait à niveau constant (en phase de mouvement comme lors des assauts).

### 5.3 - Gêne visuelle

Certains éléments de terrain (broussailles, bosquets, etc.), les **épaves**, les **véhicules** et les marqueurs de **fumigènes** ne bloquent pas la vue mais apportent une **gêne visuelle** et donc des pénalités pour le tir (voir table).

Si la gêne visuelle entre deux unités **est supérieure à + 3**, la LdV est bloquée.

Toutes les gênes visuelles sont cumulatives dans un hex. **Exemple** : un hex. de broussailles occupé par un véhicule et dans lequel on place un fumigène représente une gêne visuelle de + 3 (et la protection offerte par l'hex. est également de + 3).

Les gênes visuelles représentées par des symboles sur la carte (vergers par exemple, à la différence de terrain dessiné en « réel ») sont considérées comme occupant tout l'hex. La pénalité s'applique dès que la LdV traverse l'hex. ou un côté d'hexagone, pas uniquement en fonction du dessin. **Exception** : si la LdV traverse exactement un côté d'hex., la pénalité ne s'applique que si l'hex. adjacent est également un terrain ou un élément de gêne visuelle, quel qu'il soit.

### 5.4 - Règles particulières

● **Murs et haies** : les murs et haies représentent des obstacles au niveau où ils se trouvent (sauf pour les unités situées dans les hex. de part en part du côté de mur ou de haies, qui voit donc toujours au-delà d'un côté de mur/haies de l'hex. qu'ils occupent)

La protection apportée par un mur ou une haie est toujours cumulative avec la protection présente dans l'hexagone. Exemple : une unité située dans un hex. de champ bordé d'un mur reçoit une protection de + 2.

L'obstacle et la protection offerte par un mur ou une haie s'applique même si la ligne de vue traverse un simple sommet d'hex. de mur ou de haie ou se trouve dans le prolongement exact d'un sommet d'hexagone. Par simplification, la protection apportée par un mur ou une haie s'applique toujours même si deux unités adverses sont adjacentes et séparées par un mur ou une haie (elles bénéficient toutes deux de la protection si elles se tirent dessus).

● **Bocage** : un bocage est traité comme un mur/haie mais le coût en PM et la protection est différente. Un véhicule ne peut traverser un bocage que par un passage dessiné sur la carte, au coût

de + 2 PM (pour les murs/haies, ces ouvertures ne sont pas pris en compte).

● **Fumigènes**

L'artillerie et les unités de combat peuvent placer des marqueurs fumigènes. L'artillerie place des marqueurs 1 ou 2 selon sa puissance (voir table d'artillerie), les unités de combat placent toutes des marqueurs 1.

– lorsqu'elle est activée, une unité d'infanterie ou un char équipé de pots fumigène peut placer un fumigène dans son hex. ou un hex. adjacent. L'unité ou le char peut éventuellement se déplacer à demi-mouvement avant ou après.

– un canon ou un char capable de tirer des obus fumigènes peut tirer un fumigène dans n'importe quel hex. dans sa LdV en suivant les règles de cadence de tir.

Les fumigènes 2 gênent la vue jusqu'à deux niveaux de hauteur, les fumigènes 1 gênent la vue au niveau où ils sont placés seulement.

→ ● **Colline** : une unité située sur un hex. de colline et qui subit un tir venant d'une unités située à un niveau inférieur (même adjacente) reçoit une protection de + 1 (cumulatif avec le terrain de l'hex.). Une unité située au **niveau 1** d'une colline ne bénéficie pas de la protection de + 1 de hauteur pour un tir venant d'une unité placée à l'étage supérieur d'un bâtiment.

## 6 - ACTIVATION DES FORMATIONS

Hormis les actions de réaction, une unité ne peut agir que si la formation à laquelle elle appartient est activée. Le terme **formation** est employé indistinctement quelle que soit la taille des formations (groupe, section, compagnie ou **unité isolée**).



Important : le PC d'échelon supérieur (bataillon ou compagnie), s'il est présent, peut être activé en tant que tel pour faire agir les unités qui lui sont rattachées, mais son activation ne permet pas d'activer les formations de niveau inférieur.

**Exemple** : un chef de compagnie activé ne permet pas de faire agir les trois sections sous son commandement mais uniquement les unités qui dépendent directement de lui (appuis lourds d'habitude).

### 6.1 - Activer une formation

Pour activer une de ses formations, le joueur désigne la formation qu'il souhaite activer et doit faire, avec 2d6, un nombre **inférieur ou égal au moral** du PC ou de l'unité (en y ajoutant les éventuels modificateurs).

Une formation ne peut être activée qu'une fois par tour mais les joueurs peuvent faire plusieurs tentatives pour activer une formation qui ne l'a pas encore été (la seule pénalité étant de devoir passer la main en cas d'échec).

### 6.2 - Activation automatique

Le joueur qui gagne l'initiative au début de la phase d'opérations peut activer **automatiquement** une formation de son choix comme sa première activation. Pour sa seconde activation, il doit par contre tester normalement.

Par ailleurs, une formation qui entre sur carte en **renfort** peut être activée automatiquement au choix du joueur quand celui-ci est le joueur actif (en plus de l'activation automatique pour l'initiative) ; en revanche, si un joueur qui a l'initiative fait entrer une formation en renfort comme sa première activation, il perd le bénéfice de l'activation automatique due à l'initiative.

### 6.3 - Activation isolée d'unité

Un joueur peut décider d'activer une unité (même un PC) de façon séparée, en effectuant un test d'activation par unité. L'unité ainsi activée agit immédiatement. Une unité activée séparément subit un modificateur de - 1 à son test d'activation (non cumulatif avec la pénalité Non commandé), excepté s'il s'agit d'un PC. Une unité qui a été activée dans le cadre de sa formation ne peut plus être activée séparément dans le même tour ; inversement, une unité activée séparément ne peut plus agir dans le cadre de sa formation lorsque le PC est activé.

Tant qu'un joueur n'a pas encore activé une formation dans son ensemble (par le PC), il peut, s'il le souhaite, tenter d'activer les unités qui la compose séparément (avec le modificateur de - 1).

Une unité d'infanterie activée isolément est limitée dans le type d'action qu'elle peut accomplir (sauf unité indépendante).

### 6.4 - Effet de l'activation

Si le test d'activation est réussi, la formation choisie devient active. Les unités constituant cette formation (y compris le PC) peuvent alors entreprendre chacune une action dans l'ordre désiré par le joueur. Lorsque le joueur a terminé de faire agir ces unités, il indique la fin de cette activation (le pion PC est retourné ou un marqueur Actif est placé sur l'unité NC/isolé) ; le même joueur peut alors soit tenter d'activer une autre formation ou bien passer.

Si le joueur ne parvient pas à activer sa formation, « la main passe » : le joueur adverse devient joueur actif. C'est alors à lui de tenter d'activer une formation.

### 6.5 - Fin de la phase d'opérations

La phase d'opérations peut se terminer de deux manières :

– si les deux joueurs **passent** successivement, la phase d'opérations se termine automatiquement (attention, la phase ne s'arrête pas si les joueurs échouent dans leurs tentatives successives d'activation, mais s'ils passent réellement) ;

– si l'un des joueurs a activé toutes ses formations, l'autre joueur peut tenter d'activer à la suite toutes ses formations restantes. Il jette normalement 2d6 mais si le nombre obtenu est supérieur ou égal à **10** (ou tout autre chiffre indiqué par le scénario) pour une activation, alors la phase d'opérations est automatiquement terminée, quel que soit le nombre de formations non activées restant...

## 7 - ACTIONS DES UNITÉS

Quand une formation est activée, chaque unité de cette formation peut effectuer une action (et une seule, sauf unité réactivée par son PC). Le joueur détermine et effectue les actions les unes après les autres, dans l'ordre de son choix.

**Rappel** : les unités d'une formation qui vient d'être activée sont dites **unités actives**, toute les autres unités des deux joueurs qui ne font pas partie de cette formation sont dites **unités passives**. Par ailleurs, le joueur qui active une formation est dit **joueur actif**, l'autre joueur est dit **joueur passif**.

### → 7.1 - Actions des unités

Une unité active peut accomplir une (et une seule) des actions suivantes :

- bouger de tout ou partie de ses PM<sup>NC\*</sup> ;
- tirer avec un potentiel maximal<sup>NC</sup> ;
- bouger de la moitié ou moins de ses PM et tirer avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité)<sup>\*NC</sup> ;

### EXEMPLE DE TEST DE CADENCE

Une mitrailleuse (cadence 8) effectue un premier tir sur une unité ennemie en mouvement. La MG reçoit un marqueur **Tir = Test**.

Un peu plus tard, le joueur tente un tir sur une unité adverse qui vient de faire feu. Il jette les dés et obtient 5. Réussi, la mitrailleuse peut tirer ! Le joueur jette les dés pour obtenir les résultats de son tir.

Nouveau tir défensif, le joueur teste sa cadence : 9 ! C'est raté, la MG ne tire pas et reçoit un marqueur **Plus de tir**.

Le joueur active ensuite la formation de cette mitrailleuse. Le PC de la formation, adjacent à la MG, effectue une action de commandement pour retourner le marqueur Pas de tir. Le joueur active alors la MG, qui doit tester sa cadence pour tirer et pourra le faire plusieurs fois de suite si elle y parvient (avec un test de cadence à chaque tir).

- bouger d'un hex. (**mouvement tactique**)<sup>NC\*</sup> ;
- faire une **marché forcée\*** ;
- bouger de la moitié ou moins de ses PM et placer un fumigène (dans l'ordre souhaité)\* ;
- bouger à demi-mouv. et faire un **assaut\*** ;
- se mettre en batterie, après avoir éventuellement bougé de la moitié de ses PM (pour une arme démontée) ;
- démonter et bouger de la moitié de ses PM (pour une arme démontée) ;
- construire un retranchement\* ;
- embarquer/débarquer et bouger de la moitié ou moins de ses PM<sup>NC\*</sup> ;
- **action de commandement** (tous types de PC uniquement, voir 7.4).

\* : ces actions sont interdites aux armes lourdes en batterie. Une arme lourde démontée se comporte comme de l'infanterie.

**NC** : ces actions sont les seules permises à une unité NC ou activée par elle-même.

**Assaut blindé** : bouger à plein ou demi-mouvement (selon présence d'un marqueur Tir) et effectuer un **assaut blindé** ;

**Mouvement des canons** : bouger d'un hex. pour les canons légers (tir interdit ce tour).

Une unité active **neutralisée** ne peut entreprendre aucune action.

Une unité **Stoppée** peut faire feu à demi-puissance mais ne peut faire aucune autre action. Un blindé **Sonné** est considéré comme **Stoppé** et ne peut plus tirer ce tour.

Un marqueur **Mouvement** est placé sur une unité activée qui fait une action de mouvement quel qu'il soit.

### 7.2 - Tir et test de cadence

Chaque unité peut faire feu automatiquement une fois par tour, soit quand elle est activée, soit en réaction à un tir ou à un mouvement adverse (voir 8).

Une fois qu'elle a effectué son premier tir « gratuit », une unité reçoit un marqueur **Tir = Test**. Par la suite, si elle souhaite tirer une nouvelle fois (quelle que soit la situation : en défense ou lorsqu'elle est activée), le joueur doit annoncer qu'il fait tirer cette unité. Il teste alors la cadence de l'unité : avec 2d6, il doit obtenir **moins ou égal que la cadence de tir** de l'unité :

- **si le test de cadence est réussi** : l'unité effectue son tir normalement (avec un nouveau jet de dés par cible dans l'hex.), elle pourra tenter d'autres tirs par la suite ;
- **si le test de cadence échoue** : l'unité ne tire pas, le marqueur de tir est retourné sur la face **Plus**



de Tir. Cette unité ne peut plus tirer jusqu'à la fin du tour.

Un test de cadence subit un modificateur si une unité est stoppée ou si la formation est hésitante (+ 1 aux dés pour chaque cas, cumulatif).

● Une unité activée peut continuer à tirer autant de fois qu'elle le souhaite tant qu'elle conserve sa cadence. En revanche, un seul tir est autorisé par unité en réaction d'un tir adverse ou par hex. de déplacement d'une unité ennemie en mouvement (voir 8.2).

Une unité qui possède un marqueur Tir = Test ou Plus de tir **ne peut plus se déplacer pendant son activation.**

Une unité d'infanterie qui possède un marqueur Mouvement **effectue tous ses tirs à demi-puissance.**

### 7.3 - Enrayage et manque de munition

A chaque tir après le premier, les armes lourdes ont un risque d'enrayage ou de manque de munitions. Si, lors d'un **test de cadence**, le joueur obtient le chiffre d'enrayage indiqué pour une arme lourde, l'arme est enrayée ou manque de munitions (selon le type d'armes) :

- les mitrailleuses lourdes et mitrailleuses de véhicules (si arme principale) sont considérées comme enrayées sur un résultat non modifié de **11** ou **12**. Elles sont susceptibles d'être réparées. A la fin de chaque tour, durant la phase administrative, le joueur propriétaire d'une arme enrayée jette les dés : sur un résultat de **8** ou moins, l'arme est de nouveau en état de servir. Sinon, une nouvelle tentative peut être faite le tour suivant mais l'arme ne fonctionne pas dans l'intervalle. Une arme enrayée reste « montée » et peut être démontée pour le mouvement.

Quand une arme est enrayée, seule la valeur d'activation côté servant peut être utilisée.

- les mortiers et les canons (AC portatifs ou de véhicules) n'ont plus de munitions sur un résultat non modifié de **12**. Dans ce cas, le joueur jette immédiatement **1d6**, le résultat indique le **nombre de tirs qu'il reste à l'unité** (un test de cadence échoué ne compte pas comme un tir). Le joueur doit alors comptabiliser le nombre de tirs restant ; quand l'unité a épuisé son dernier coup, le canon, mortier ou blindé est **retiré du jeu** (on considère qu'il a quitté la zone de combat, un char ne laisse pas d'épave). Une unité retirée de cette manière ne compte pas dans les pertes (pour le moral des formations et les points de victoire).

Pour cette règle, on ne différencie pas le type d'obus restant (explosifs, fumigènes ou antichars), le joueur étant libre de choisir ses munitions à chaque tir.

- **armes AC portatives** : les bazookas, Panzerschreck et PIAT sont retirés du jeu sur un test de cadence de **10** ou plus. Une unité retirée de cette manière ne compte pas dans les pertes (pour le moral des formations et points de victoire).

### 7.4 - Actions de commandement

Un PC non stoppé et non neutralisé peut effectuer une action de commandement (et une seule) à la place d'une action normale. Les **PC des formations blindées** ne peuvent effectuer aucune action de commandement.

Une action de commandement consiste en l'une des actions suivantes :

- réactiver une unité qui n'a pas de marqueur Tir ;

- retirer un marqueur Tir = Test ou retourner un marqueur Plus de tir d'une unité (l'unité n'est pas considérée comme réactivée).

- retirer un marqueur Stoppé à une unité (qui peut être activée si elle ne l'a pas déjà été).

- observer pour le compte d'un mortier adjacent (quel que soit le nombre de tirs du mortier, le PC est considéré comme effectuant une seule action).

→ Une action de commandement ne peut s'appliquer qu'à une unité **empilée ou adjacente** avec le PC et appartenant à la **même** formation.

Un **PC d'échelon supérieur** peut faire une action de commandement sur une unité de n'importe laquelle des formations de niveau inférieur et dépendantes de lui (mais toujours empilée ou adjacente avec lui).

## 8 - TIRS D'OPPORTUNITÉ

Les actions d'unités activées permettent aux unités du joueur passif d'entreprendre les réactions suivantes : **tir d'opportunité** et **repli avant assaut**.

Par ailleurs, les unités passives du joueur actif (c'est-à-dire non activées) peuvent également réagir aux tirs des unités adverses, par des **tirs d'opportunité** également.

### 8.1 - Tirs d'opportunité

Les tirs d'opportunité permettent de simuler la grande interactivité du combat tactique et les tirs de soutien. Chaque joueur doit laisser à son adversaire le temps nécessaire, par action, pour décider d'effectuer oui ou non un tir d'opportunité.

**Exemple : le joueur doit annoncer** : « Je rentre dans cet hex., est-ce que tu tires ? Non, alors, je lance un fumigène ». Ou bien : « Je viens de faire tirer cette mitrailleuse, est-ce que tu veux tirer dessus en réaction ? Non, alors, je tente un test de cadence pour retirer ». Il est interdit au contraire de faire les deux actions précipitamment pour empêcher un tir adverse...

Les tirs d'opportunité utilisent strictement la règle de **cadence de tir** (8.2), c'est-à-dire qu'une unité peut toujours faire un premier tir automatique dans le tour et qu'elle doit ensuite tester quelles que soient les conditions de tirs.

Le tir d'opportunité est limité aux **tirs directs** (y compris les mortiers sur carte). La cible doit être dans la LdT du tireur (ou de l'observateur pour les mortiers).

#### ● Tirs d'opportunité du joueur passif

- **cible en mouvement** : une unité du joueur passif peut faire un tir d'opportunité sur une unité ennemie en mouvement. Chaque unité peut tirer une fois par hexagone au moment où l'unité entre dans l'hex. La déclaration de tir doit se faire au moment où l'unité cible entre effectivement dans l'hex., avant qu'elle ne déclare son intention de remonter une arme ou de poser un fumigène par exemple. Un blindé peut également être pris pour cible quand il pivote, une fois par côté d'hex.

Une unité d'infanterie qui débarque d'un véhicule peut subir un tir d'opportunité au moment du débarquement et **avant** tout mouvement. Le modificateur à prendre en compte (mouv. + protection du véhicule) est de - 1.

- **cible ayant tiré** : une unité du joueur passif peut faire un tir d'opportunité sur une unité ennemie (active ou passive) qui vient de faire feu.

● **Tirs d'opportunité du joueur actif** : une unité passive du joueur actif peut faire un tir défensif sur une unité ennemie qui vient de faire feu.

### 8.2 - Déclaration de tirs d'opportunité

● **Cible en mouvement** : contre une unité en mouvement, le joueur passif arrête le mouvement d'une unité active à son entrée dans un hex. et annonce son intention de tirer. Il peut alors faire tirer toutes les unités qu'il souhaite (après réus-

te du test de cadence éventuellement). Une fois tous les tirs résolus, le joueur actif peut reprendre son mouvement.

Une unité passive ne peut tirer qu'une seule fois par hex. contre la même unité.

A chaque nouvel hex. dans lequel une unité active pénètre (ou par côté de pivot pour un char également), le joueur passif peut tenter un tir d'opportunité si de ces unités en a la capacité. **Seule l'unité en mouvement est attaquée dans l'hex.** (les autres unités présentes ne sont pas affectées par un tir défensif dû à un mouvement).

● **Cible ayant tiré** : contre une unité qui vient de faire feu, le joueur, après résolution du tir, indique son intention de faire feu (ce tir d'opportunité doit être fait immédiatement après la résolution du tir qui l'a déclenché). Il peut alors faire tirer toutes les unités qu'il souhaite (après réussite du test de cadence éventuellement) contre cette unité. Une unité passive ne peut tirer qu'une fois par tir d'unité cible (mais si l'unité active a gardé sa cadence et qu'elle retire, les unités passives peuvent de nouveau tenter un tir, et ainsi de suite).

**Seule l'unité ayant tiré subit le tir défensif** (les autres unités de l'hex. ne sont pas affectées, sauf en cas de groupe de tir).

### 8.3 - Repli avant assaut

Une unité passive qui subit un assaut peut tenter de reculer pour éviter le combat.

Une unité peut tenter de reculer juste avant qu'une unité active ennemie pénètre dans son hexagone. Le joueur passif interrompt le mouvement de l'unité active et replie son unité sur un hex. adjacent de son choix non occupé par une unité ennemie. Une unité ne peut se replier qu'une fois par tour.

L'unité reçoit un marqueur **Mouvement**, elle est considérée comme ayant été activée pour ce tour et ne pourra donc plus entreprendre d'action. Les unités neutralisées ou stoppées ne peuvent pas se replier.

L'unité faisant l'assaut doit entrer dans l'hex. laissé vacant, et peut alors continuer son mouvement s'il lui reste assez de PM, voire tenter un nouvel assaut sur la même ou une autre unité.

**Précision** : les armes lourdes en batterie, les canons, les blindés et les unités déjà activées ne peuvent pas reculer avant un assaut.

## 9 - MOUVEMENT

### 9.1 - Généralités

Une unité dépense des points de mouvement (PM) pour se déplacer d'un hex. à l'autre, selon la nature du terrain présent.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM pendant son déplacement. Les PM ne peuvent être reportés d'un tour sur l'autre.

Le tableau des effets du terrain indique la consommation de PM en fonction du type d'unité.

Une unité qui se déplace reçoit un marqueur **Mouvement**.

#### ● Déclaration d'intention

Quand il annonce son intention de déplacer une unité, le joueur doit indiquer s'il s'agit d'un mouvement tactique, normal ou de marche forcée, il ne peut alors plus changer de type de mouvement quels que soient les résultats des tirs contre cette unité. Par contre, un joueur qui n'a pas encore dépensé plus de la moitié des PM d'une unité peut annoncer, en cours de mouvement, qu'il effectue un assaut, pose un fumigène, remonte une arme, effectue un assaut blindé, etc.

### 9.2 - Points de mouvement

Une unité d'infanterie (PC, groupe de combat

ou arme démontée) dispose normalement de **4 points de mouvement**.

Cas particuliers :

- **Mouvement tactique** : une unité d'infanterie



peut effectuer un mouvement tactique pour avancer d'un seul hex. ; elle sera ainsi moins vulnérable aux tirs et moins facilement reconnue. Un mouvement tactique ne peut être combiné avec aucune autre action (comme remonter une arme). **Exception** : une unité peut faire un assaut combiné à un mouvement tactique si sa cible est adjacente (ce qui permet de conserver son camouflage éventuellement).

- **Marche forcée** : une unité d'infanterie peut faire un mouvement de marche forcée, elle dispose alors de **6 PM**. En revanche, elle est plus vulnérable aux tirs adverses et plus facilement reconnue. Une marche forcée n'entraîne aucune autre pénalité mais ne peut pas être combinée avec une autre action (tirer, démonter une arme lourde, etc.).

→ **Note** : les armes lourdes démontées ne peuvent pas effectuer de marche forcée.

### 9.3 - Empilement

Il ne peut y avoir plus de trois groupes de combat ou équivalent par hex. et deux véhicules, mais cette limitation d'empilement ne joue pas pendant le mouvement des unités.

Les PC et les armes d'appui (mortiers, mitrailleuses moyennes ou lourdes, équipes AC, etc.) comptent comme un demi-groupe chacun pour l'empilement. Les canons comptent comme un groupe.

Quand un tir direct ou indirect antipersonnel est dirigé contre un empilement, toutes les unités de l'empilement sont attaquées par ce tir (sauf exception pour les tirs d'opportunité).

Si plusieurs unités restent bloquées suite à un tir dans un hex. et qu'il y a surempilement, les unités en surplus (au choix du joueur) sont placés dans des hex. adjacents à la fin du tour.

### 9.4 - Mouvement sur route

Une unité d'infanterie qui se déplace uniquement sur route ou piste durant son mouvement et qui a débuté ce mouvement sur route ou piste bénéficie d'un bonus de **+ 2 PM** (cumulatif avec marche forcée).

### → 9.5 Mouvement de véhicule

En fin de phase administrative, les véhicules peuvent décider de rester en Mouvement et garder leur marqueur « Mvt », s'ils en ont un, et ce pour toute la durée du tour à venir.

## 10 - UNITÉS CACHÉES

L'utilisation de pions cachés et de leurre permet de simuler l'incertitude stratégique sur l'emplacement et la nature exacte des unités adverses. Les marqueurs Caché et les pions leurres sont identiques.

### 10.1 - Pions cachés



Toutes les unités commencent un scénario en étant **cachées**, même en terrain dégagé, ainsi que les unités qui entrent en renfort. Un marqueur Caché (et un seul) est posé sur chaque pion ou empilement.

Pendant la partie, quand une pile d'unités cachées se séparent, chaque unité reçoit un marqueur caché ; de même, quand des unités cachées s'empilent, un seul marqueur caché recouvre la pile, les autres étant retirés.

Les unités ou leurres non reconnus sont moins

vulnérables au tir (puissance/2). De plus, les piles recouvertes d'un marqueur Caché ne peuvent pas être examinées.

### 10.2 - Leurres

Selon les scénarios, les joueurs peuvent disposer en plus d'un certain nombre de pions leurres. Au moment du placement, ceux-ci peuvent être utilisés pour composer des piles complètes de leurres ou pour se combiner avec de vraies unités. Une pile de leurre ne reçoit pas de marqueur Caché en plus durant le placement.

Les leurres reconnus sont retirés du jeu, aucun pion leurre supplémentaire ne peut être créé pendant la partie. Les leurres se comportent comme de vraies unités tant qu'ils n'ont pas été révélés : ils peuvent être activés et se déplacer.

### 10.3 - Découverte d'unités

Un pion caché ou un leurre sont reconnus de la façon suivante :

- il effectue un tir et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie ;

- il effectue un assaut en **terrain dégagé** : le marqueur est retiré avant l'assaut ;

- il effectue un assaut dans un hex. où la protection est au moins de **+ 1** (sauf mur/haie). Le marqueur Caché est retiré au moment de la résolution de l'assaut, après le test d'initiative ;

- il se déplace en mouvement normal et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie et à distance d'observation. Ces distances d'observation sont données en fonction de la protection dont bénéficie l'unité sur la table d'observation.

→ - l'unité effectue une marche forcée (dans la LdV valide d'une unité ennemie), quelles que soient la distance et la protection dont elle bénéficie ;

- il subit un tir qui n'est pas un Pas d'effet (l'effet du tir est résolu de manière normale).

Dans tous ces cas, le marqueur Caché est alors retiré du pion. Dans un empilement, seules les unités qui entrent dans les cas précédents sont reconnues.

### Cas particuliers :

- **mouvement tactique** : une unité qui effectue un mouvement tactique ne perd pas son camouflage, sauf en terrain dégagé et à moins de 9 hex.

- **observation et action de commandement** : une action d'observation ou une action de commandement ne fait jamais perdre son camouflage (et le joueur n'est pas obligé d'indiquer quel pion observe ou effectue l'action).

- **véhicules** : un véhicule peut être camouflé tant qu'il reste immobile et ne tire pas à plus de **16 hex.** de l'ennemi. Sinon, un véhicule perd automatiquement son camouflage dès qu'il est en vue de l'ennemi (même sans avoir agi).

### 10.4 - Camouflage

Quand un pion d'infanterie reconnu se trouve de nouveau hors de distance d'observation ou hors de LdV d'unités ennemies, le joueur propriétaire peut, à la fin du tour (en phase administrative), remettre un marqueur Caché sur ce pion. Aucun leurre ne peut en revanche apparaître en cours de partie.

**Note** : afin de ne pas révéler la position d'un PC caché lors de l'activation de sa formation, les joueurs peuvent poser un marqueur Activé sur ou à proximité de n'importe où quelle unité de la formation.

## 11 - TIRS DIRECTS

Le tir direct nécessite d'avoir une ligne de tir valide sur la cible reconnue. Toutes les unités sur carte effectuent des tirs directs. Exception : les mortiers (et eux seuls) utilisent des modificateurs de tirs d'artillerie et peuvent faire des tirs avec observateurs, mais les principes de tirs directs s'appliquent également.

Un tir direct est dirigé soit contre l'ensemble des cibles présentes dans l'hex. désigné par le tireur, soit sur une seule unité dans un hex. dans le cas des tirs d'opportunité.

### 11.1 - Procédure de tir direct

Le joueur désigne l'unité ou les unités qui tirent et la cible, à portée de tir direct. La LdT est vérifiée après la déclaration de tir : s'il s'avère qu'elle n'est pas valide, le tir est effectué normalement (test de cadence, risque de casse, etc.) mais sans effet sur la cible. Le tir est ensuite résolu normalement.

### 11.2 - Tirs groupés

Si elles font partie d'une même **formation activée**, les unités empilées ou adjacentes peuvent combiner leur tir sur une même cible, elles sont donc toutes activées simultanément pour le tir.

→ Les véhicules peuvent faire des groupes de feu comme les autres unités (s'ils appartiennent également à la même formation uniquement).

**Exception** : les unités qui effectuent une action **Mouvement + tir** ne peuvent pas faire de tir groupé au moment de l'action.

En cas de test de cadence, chaque unité teste **séparément** et seules les unités ayant réussi leur test combinent leur tir.

Par simplicité, dans un groupe de tir composé d'unités adjacentes, une unité qui rate son test ou enraye son arme n'empêche pas les autres unités adjacentes de combiner leur tir (il suffit que le groupe soit constitué au moment de la déclaration de tir).

### Limitation de tirs groupés

Pour simuler le manque d'entraînement ou de moyens de communications de certaines armées, des règles de scénarios ou de nationalités peuvent limiter la possibilité de faire des groupes de feu. Les Soviétiques ne **peuvent pas** faire de groupes de feu avec leurs blindés.

→ **Note** : si des Gènes Visuelles de valeur différente s'appliquent à des unités effectuant un tir groupé, la valeur la plus élevée est utilisée.

### 11.3 - Résolution des tirs

La procédure de résolution d'un tir est la suivante :

#### 1. Calcul du facteur d'attaque

Le facteur d'attaque est éventuellement modifié (distance, état, etc.) pour obtenir le facteur

SYMBOLES DES TYPES DE LOCOMOTION	
	SEMI-CHENILLE
	CHENILLE
	ROUES
	4x4

d'attaque final de chaque unité. En cas de groupe de tir, les unités font la somme des puissance modifiées.

## 2. Détermination du résultat

Le joueur attaquant jette 2d6 **pour chaque unité dans l'hex. visé**. Chaque jet de dés est modifié selon les modificateurs de la table, le résultat est indexé avec le facteur d'attaque total sur la Table de tir et détermine le résultat final du tir (voir 13).

La colonne directement inférieure est utilisée si le facteur d'attaque ne figure pas sur la table.

**Exemple** : un tir de puissance 13 est résolu sur la colonne 12 de la table.

Les résultats d'un tir s'appliquent immédiatement.

**Note** : les joueurs « pressés » peuvent se contenter de jeter une seule fois les dés par hex. visé. Dans ce cas, la les coup du sort deviennent évidemment plus communs.

### 11.4 - Mortiers sur carte

Les mortiers sur carte effectuent des tirs en cloche (éventuellement avec observateurs) mais leurs tirs sont résolus comme des tirs directs. Ils peuvent également tirer un obus fumigène (valeur 1) dans l'hex. visé.

Un mortier tire quand il est activé ou en tir d'opportunité. Un mortier peut faire feu sur un hex. soit quand il dispose lui-même d'une LdV valide, soit quand le PC de sa formation (ou le PC de l'échelon supérieur) a une LdV sur l'hex. visé et se trouve adjacent au mortier. La résolution d'un tir de mortier se fait comme un tir normal, avec la puissance de feu indiqué sur le pion.

**Seuls les modificateurs de tirs d'artillerie s'appliquent à un tir de mortier**

Les mortiers possèdent une distance minimale de tir, en deçà de cette portée, le tir est impossible. Un mortier ne peut former un groupe de feu qu'avec d'autres mortiers empilés ou adjacents (mais pour l'observation, tous les mortiers doivent être adjacents à l'observateur ou avoir une LdV sur la cible).

**Rappel** : les hex. de gênes visuelles n'affectent pas le tir d'un mortier mais la LdV est bloquée au-delà d'un modificateur de + 3 dû à des gênes visuelles.

**Mortier « de poche »** : certains mortiers de petite taille (2-inch anglais par exemple) n'ont pas besoin d'être démontés pour être déplacés et peuvent tirer à demi-puissance après avoir bougé.

## 12 - ARTILLERIE

Les tirs d'artillerie hors-carte sont des tirs indirects explosifs ou fumigènes. Tous les tirs d'artillerie hors-carte sont résolus en début de tour durant la phase d'artillerie.

### 12.1 - Généralités

Seules les unités d'observateurs peuvent diriger un tir d'artillerie. Les observateurs sont soit les pions PC, soit les pions OA (observateur d'artillerie).

Planification de tirs : lors de la phase d'artillerie, les joueurs notent en secret les hexagones visés par chaque batterie. Au tour suivant, chaque joueur place ses marqueurs sur les hex. ciblés et résout ses tirs selon la procédure suivante. L'ordre de résolution est sans importance mais tous les tirs d'artillerie sont considérés comme simultanés.

### 12.2 - Résolution des tirs d'artillerie

En phase d'artillerie, les deux joueurs placent et résolvent leur tirs d'artillerie. En cas de tirs mul-

tiples sur les mêmes cibles, les valeurs d'attaque de l'artillerie sont ajoutées après correction de chaque tir.

**Procédure** : la procédure complète s'applique pour chaque tir demandé.

1. Sans indiquer l'hex. visé, le joueur teste pour savoir si le tir d'artillerie tombe ce tour (voir 12.4). Si le tir est retardé, la procédure s'arrête.

2. Le joueur place dans l'hex. visé un marqueur Impact (ou Fumigène) correspondant au calibre utilisé (léger, moyen ou lourd), en vérifiant éventuellement la LdV de l'observateur (cette vérification peut être faite en secret, même si l'observateur n'est pas camouflé).

3. Le joueur teste la correction de tir, en appliquant les modificateurs.

4. Le marqueur d'artillerie est éventuellement déplacé et le tir est résolu avec la puissance correspondante sur les hex. affectés, avec un jet de dés pour chaque unité.

### 12.3 - Contraintes de tir

Pour pouvoir demander un tir (c'est-à-dire noter en secret l'hex. ciblé) et placer le tour suivant un marqueur de résolution, une unité capable de diriger ce tir doit posséder une LdV sur cet hex. Le fait de diriger un tir ne compte pas comme une action et ne fait pas perdre son camouflage.

Quand il pose son marqueur, le joueur vérifie la LdV afin de calculer les modificateurs de correction. Une LdV n'est pas nécessaire pour placer le marqueur (elle l'est juste pour demander le tir) mais une pénalité s'applique à la correction. La même pénalité s'applique si l'observateur a été éliminé entre-temps mais le tir est néanmoins résolu.

Les règles spéciales de scénario indique par ailleurs quelle unité de l'ordre de bataille a le droit de diriger le tir de telle batterie (certaines unités pourront diriger le tir de plusieurs batteries, d'autres une particulière, etc.).

**Annulation de tir** : le joueur peut annuler la résolution d'un tir, en ne plaçant pas de marqueur (ou en retirant le marqueur en attente) si l'observateur est toujours sur la carte ; il peut également dans la même phase choisir un autre hex. cible pour le tour suivant. Par contre, il ne peut pas retarder la résolution d'un tir.

### 12.4 - Corrections et délais de tir

Après avoir résolu leurs tirs d'artillerie, chaque joueur peut noter un nouvel hex. cible pour chaque batterie. Si l'hex. visé reste le même, un modificateur favorable s'applique à la correction de tir.

#### Délais de tir

Un tir d'artillerie peut être retardé. Avant de poser un marqueur de tir d'artillerie, le joueur jette 2d6 et consulte la Table des délais, afin de savoir si la mission d'artillerie arrive ou non ce tour. Si la mission est retardée, le tir est reconduit au tour suivant où la même procédure sera répétée (un modificateur favorable s'applique à chaque tour de retard).

### 12.5 - Efficacité de l'artillerie

Un marqueur d'artillerie placé en début de tour reste présent sur la carte pendant tout le tour qui suit. Pendant la phase d'opérations, une unité qui effectue un mouvement dans un hex. affecté par de l'artillerie subit une attaque d'artillerie (puissance indiquée par le diagramme). Une unité peut subir un tir pour chaque hex. parcouru dans la zone d'impact.

Seule l'unité qui se déplace est affectée par un tir d'artillerie pendant la phase d'opérations.

**Effets du terrain** : le modificateur à appliquer

pour la résolution d'un tir d'artillerie ou d'un **tir de mortier** est la somme des protections offertes par le terrain de la cible - 1.

### 12.6 - Tir de fumigènes

Destinés à masquer les mouvements, les fumigènes gênent les lignes de vue et de tir (voir 4). La procédure de tir est la même que pour des obus explosifs mais, en cas de réussite du test de tir, un marqueur Fumigène 1 ou 2 est placé dans chaque hex. affecté par le bombardement. Ce marqueur Fumigène possède une valeur indiquant sa durée en tours (un ou deux), il est retourné ou retiré durant la phase administrative.



### 12.7 - Effets sur les bâtiments

Si le résultat obtenu sur la Table de tir est au moins un résultat de perte (1 ou E) :



- un tir d'artillerie hors-carte de tout type effectué sur un bâtiment en bois transforme celui-ci en ruine et peut l'enflammer : un marqueur Incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 à 2 avec 1d6 ;

- un tir d'artillerie moyenne ou lourde effectué sur un bâtiment en dur transforme celui-ci en ruines. De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 ou 2 avec 1d6.

→ L'effet sur un bâtiment vient **en plus** des effets sur les unités de l'hex.

### 12.8 - Tirs d'artillerie pré-enregistrés

Les tirs d'artillerie (ou les interventions aériennes) pré-enregistrés sont des missions d'artillerie sélectionnées avant le début du scénario, et qui interviennent dès la phase d'artillerie du tour 1.

Après le placement des deux camps et avant le début du jeu, le joueur sélectionne simplement les hex. ciblés pour ses tirs d'artillerie. La règle de délai s'applique toujours, éventuellement modifiée. Les tirs d'artillerie enregistrés sont indiqués selon les scénarios.

## 13 - RÉSULTATS DE COMBATS

Une attaque directe ou indirecte affecte toutes les unités dans un hex., avec un jet de dés de résultat pour chaque unité dans l'hex. (sauf tirs d'opportunité qui n'affectent que l'unité concernée). Il y a cinq sortes de résultats possibles :

- pas d'effet (-) ;
- test de stoppage (**S**, **S1**, **S2**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : S2 indique que deux est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur Stoppée en cas d'échec ;
- test de neutralisation (**N**, **N1**, **N2**, **N3**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : N1 indique que un est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur Neutralisée en cas d'échec ;
- un pas de perte (**1**) : l'unité subit un pas de perte et devient automatiquement **Neutralisée** ;
- éliminée (**E**) : l'unité est éliminée.

### 13.1 - Unité stoppée

Une unité stoppée ne peut plus se déplacer, sa capacité de tir est réduite.

#### Retirer un marqueur Stoppée :

- une unité qui reçoit un marqueur Stoppée peut le retirer immédiatement ou lors de l'activation de sa formation en subissant un pas de perte.

- un PC peut retirer un marqueur Stoppée d'une unité de sa formation empilée ou adjacente sans pas de perte (mais il ne peut pas se le retirer à lui-même s'il est stoppé).



– un marqueur Stoppée est retiré en fin de tour durant la phase administrative.

### 13.2 - Effets de la neutralisation



Une unité neutralisée ne peut plus se déplacer ni combattre. Une unité neutralisée qui devient neutralisée une seconde fois perd un pas de combat et reste neutralisée. Un résultat stoppée sur une unité neutralisée n'a pas d'effet.

**Pour retirer son marqueur Neutralisée**, une unité doit tester en phase administrative. Pour cela, le joueur doit faire, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal à son moral moins un ( $M - 1$ ).

#### Modificateurs :

– PC non neutralisé (de formation ou de l'échelon supérieur) dans l'hex. : – 2 aux dés ;  
– PC idem mais adjacent : – 1 aux dés.

Un PC ne peut recevoir ces modificateurs que du PC de niveau supérieur.

– unité ennemie non neutralisée adjacente : + 1 (non cumulatif si une ou plusieurs unités ennemies sont adjacentes).

Lors du test de ralliement, un 12 non modifié aux dés fait perdre un **pas de combat**.

**Retraite** : au moment du ralliement, une unité neutralisée peut, au lieu de tester, bouger d'un hex. au choix du joueur. Cet hex. ne doit pas être adjacent à une unité ennemie.

**Ordre des ralliements** : quand deux ou plusieurs unités adverses neutralisées sont adjacentes, l'ordre de ralliement ou de mouvement est au choix de chaque unité avec le meilleur moral. En cas d'égalité, chaque joueur tire 1d6 par unité ayant le même moral.

**Exemple** : une unité de moral 7 est adjacente à une unité adverse de moral 8. Les deux unités sont neutralisées. Le joueur avec l'unité de moral 8 est libre de tenter son ralliement ou son mouvement avant ou après celui de l'unité de moral 7.

Entre unités du même camp, l'ordre des ralliements est libre.

### 13.3 - Pertes au feu

Lors d'un test de neutralisation, une unité subit un pas de perte (en plus d'être neutralisée) si la somme des dés est **égal ou supérieur au double de son moral modifié**. Dans le cas d'un test de stoppage, l'unité devient neutralisée.

**Rappel** : le modificateur d'un test (stoppage ou neutralisation) s'applique directement au moral de l'unité (un test N2 indique que l'unité voit son moral baisser de 2).

**Exemples** : une unité de moral 7 subit un test N2, elle doit faire 5 ou moins pour réussir son test. Si le joueur obtient 10, 11 ou 12 au dés, l'unité rate son test et subit une perte. Une unité de moral 6 subit un test S2, elle devient neutralisée sur un résultat de 8 ou plus et stoppée sur un résultat de 5 à 7.

Dans tous les cas, un résultat de 12 à un test de neutralisation entraîne une perte, et un résultat de 12 à un test de stoppage entraîne une neutralisation.

## 14 - MORAL DES FORMATIONS

### 14.1 - Formation hésitante

Après un certain nombre de pas de combat perdus par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci devient **hésitante**. Un marqueur correspondant est placé sur le PC de cette formation pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Les unités de cette formation sont considérées comme hésitantes et ont leur moral réduit de 1 (y compris pour l'activation).

**Note** : attention, par rapport à EPT 1, les PC ne représentent plus qu'un seul pas de combat (pour éviter d'en faire des cibles vraiment trop alléchantes).

### 14.2 - Formation démoralisée

Après un certain nombre de pas de combat perdus par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci peut devenir **démoralisée**. Le moral de cette formation est testé pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Le joueur doit obtenir, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal au moral modifié ( $M - 1$ , car hésitante) du PC de la formation.

– si le test réussit, la formation reste hésitante. Elle devra tester, selon la même procédure, si elle subit de nouvelles pertes pendant les tours suivants (un seul test par tour quelle que soit les pertes) ;

– si le test échoue, toutes les unités de la formation sont considérées comme ayant évacué la zone de combat et sont **retirées de la carte**.

Une formation qui devient hésitante et désorganisée le même tour teste avec son moral – 1.

Chaque scénario indique les deux valeurs d'hésitation et de démoralisation des formations (sous la forme 2/5 par exemple).

## 15 - ASSAUT

Un assaut a lieu quand une unité d'infanterie ou une pile d'unités (ces unités doivent être activées ensemble et débiter leur mouvement empilées) pénètre dans un hex. occupée par une unité adverse (c'est le seul cas où deux unités ennemies peuvent s'empiler) en faisant l'action Assaut. Cet assaut est résolu immédiatement. Une unité qui a un marqueur Tir, qui est stoppée, neutralisée ou hésitante ne peut pas engager d'assaut mais elle peut se défendre si elle est attaquée.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul assaut par activation (mais peut recevoir une nouvelle action par son PC pour refaire un assaut).

Une unité doit dépenser le coût d'entrée de l'hex. pour faire un assaut. Le tir d'opportunité contre une unité qui fait un assaut est interdit dans l'hex. assailli.

Un assaut ne compte pas comme un tir et une unité qui a fait ou qui a subi un assaut ne reçoit pas de marqueur Tir.

#### ● Procédure

##### – Détermination de l'initiative :

Chaque joueur jette 1d6 pour chaque unité et ajoute le moral de l'unité et les modificateurs. Le résultat obtenu pour chaque unité indique l'ordre de combat, l'unité avec le résultat le plus élevé frappant en premier sur l'unité de son choix, puis dans l'ordre décroissant. Les unités faisant le même résultat au dé effectuent leur assaut simultanément. Le choix de la cible se fait au moment où une unité attaque réellement.

Un **blindé** engagé par de l'infanterie qui pénètre dans son hex. combat toujours en dernier. Le marqueur camouflage ne joue que pour la première phase du corps à corps.

– **Résolution de l'assaut** (à effectuer pour chaque unité qui combat) :

1. Le joueur dont l'unité combat choisit sa cible (il l'annonce à ce moment) et vérifie la qualité de sa troupe selon le scénario (choc, vétéran, etc.).

2. Il jette 2d6 et applique les modificateurs :  
– si le résultat des dés est **inférieur ou égal** à la valeur indiquée dans la colonne « Perte », l'unité engagée subit un pas de perte ;

– si le résultat est **inférieur ou égal** à la valeur indiquée dans la colonne « Éliminé », l'unité engagée est éliminée.

Quand tous les assauts ont été résolus, le joueur défenseur a l'option de retirer tout ou partie de ses unités survivantes. Le choix est libre par unité. → **Note** : Les unités stoppées, neutralisées, les armes lourdes en batterie et les canons ne peuvent pas reculer.

Une unité qui recule se place dans un hex. libre d'unités ennemies adjacent et devient automatiquement **stoppée**. Le joueur attaquant peut ensuite faire de même (une unité devient également stoppée si elle quitte l'hex.).

Les unités restant dans l'hex. doivent alors résoudre un nouvel assaut, en répétant la procédure (détermination de l'initiative puis combat alternés), et ainsi de suite.

→ En cas d'assaut dans un bâtiment de plusieurs étages :

– une unité située à l'étage ne peut reculer en dehors du bâtiment que si le rez-de-chaussée de son hex., et le premier étage si elle se trouve au deuxième, sont libres d'unité ennemie ;

– le modificateur au dé d'assaut lié à une attaque de haut en bas ou de bas en haut s'applique entre unités situées à des étages différents d'un même bâtiment.

## 16 - VÉHICULES

Chaque pion de véhicule dans le jeu représente un blindé, un semi-chenillé, un véhicule de transport, etc.

Dans l'ensemble, les véhicules suivent les mêmes règles que l'infanterie dans le jeu (activation des formations, actions, cadence de tir, etc.), mais ils utilisent également de nombreuses règles spéciales détaillées ici.

### 16.1 - Caractéristique des véhicules

A chaque type de véhicule correspond une fiche de caractéristiques qui présente diverses informations :

**Canon** : Long, Moyen ou Court. Indique la longueur du tube, cette caractéristique joue pour toucher une cible.

**AC** : capacité antichars utilisé pour le tir AC.

**AP** : capacité antipersonnel utilisé pour le tir contre l'infanterie.

**Cadence** : valeur de cadence de tir pour le test de cadence.

**Blindage** : valeur de blindage pour l'avant et les flancs. La valeur arrière est la valeur de flanc – 1 (minimum 0).

**Taille** : modificateur au test pour toucher quand le véhicule est pris pour cible.

**Tourelle** : modificateur au test pour toucher quand le véhicule tire sur une cible située sur son flanc ou son arrière (flanc / arrière).

**Capacités spéciales** : indique que le véhicule possède des obus ou des pots fumigènes par exemple, ou peut transporter des troupes.

**PC de véhicules** : les PC de peloton de blindés obéissent à des règles particulières. En début de partie, chaque joueur doit noter en secret un char comme étant le PC pour chaque formation de blindés. Un PC blindé détruit ne revient pas selon 1.3 mais à la fin du tour, un autre char est désigné en secret par le joueur comme étant le nouveau PC.

Les pénalités d'unités non commandées/isolées et de PC détruit (– 3 à l'activation le tour où le PC est détruit) s'applique normalement aux formations de blindés. Exception : un char NC/isolé n'est jamais limité dans ses actions (à la différence de l'infanterie).

Sauf indication contraire, la portée de commandement d'un PC de blindé est de **5 hex**.

Dans un scénario, un véhicule désigné comme **indépendant** ne subit pas la pénalité NC/isolée.

### 16.2 - Orientation des véhicules

Chaque véhicule possède quatre côtés : un avant, deux flancs et un arrière. Le véhicule doit toujours être positionné dans un hex. de telle façon que son avant (matérialisé par une flèche sur le pion) soit dirigé vers un bord d'hex. (voir schéma).

Un véhicule peut changer d'orientation lors de son mouvement au coût d'un PM par bord d'hex. Un véhicule peut également changer son orientation lorsqu'il est activé et effectue un tir, mais une fois **seulement** par activation [sans modificateur (de mouvement) au tir]. Ce pivot gratuit peut être de plusieurs côté d'hex.

Un véhicule ne peut entrer en marche avant que dans son hex. d'avant et en marche arrière dans son hex. d'arrière.

Le coût en PM d'un hex. en marche arrière est de deux fois le coût normal de cet hex.

#### ● Modificateur au tir

**Tourelle** : les véhicules équipés de tourelle (chars) ou dotés d'arme sur affût AA peuvent tirer à 360° et ceci quelle que soit leur orientation. Toutefois, ils subissent un modificateur au test pour toucher selon la vitesse de leur tourelle (voir indications sur leur fiche). Pour les tirs AP et les mitrailleuses, le tir se fait sans modificateur.

**Exemple** : un Tiger qui tente de faire feu sur une cible située sur son flanc subit un modificateur de +1 à sa chance de toucher.

**Armes en casemate** : les canons d'assaut et véhicules à arme fixe ne peuvent tirer que dans l'axe de leur orientation. Ils ne peuvent changer d'orientation que lors de leur activation (une fois **seulement** s'ils tirent et cela sans modificateur de mouvement) et ne peuvent sinon pas prendre pour cible des unités situées sur leurs flancs ou leur arrière.

### 16.3 - Transport d'infanterie

Certains véhicules (capacité **Transport** indiqués sur leur fiche) peuvent transporter de l'infanterie ou tracter des canons.

#### ● Capacité de transport :

Chaque véhicule peut transporter :  
- soit un groupe de combat ou un canon ;  
- soit une équipe AC (ou une arme lourde démontée) et un chef.

Les jeeps, Bren-carriers ou assimilés ne peuvent transporter qu'un PC, une équipe AC ou arme lourde démontée ou un petit canon.

→ **Note** : atteler ou dételer un canon est équivalent à embarquer ou débarquer de l'infanterie.

#### ● Embarquement et débarquement

Afin d'embarquer à bord d'un véhicule, l'unité et le véhicule doivent être dans le même hex., mais ni le véhicule ni l'unité n'ont besoin de commencer leur activation dans le même hex.

Embarquer ou débarquer coûte **2 PM** à l'infanterie et **la moitié de ses PM** au transport. Une unité peut bouger puis embarquer ou débarquer et bouger dans un même tour mais ne peut pas embarquer et débarquer dans le même tour. L'action d'embarquer ou de débarquer est considérée comme un **mouvement** (marqueur Mouvement).

Un canon ne peut pas bouger avant ou après d'être remorqué. Un véhicule qui tracte un canon

doit dépenser + **1 PM** par hex.

**Un véhicule qui débarque ou embarque de l'infanterie ne peut pas faire feu pendant son activation.**

● **Activation** : une unité d'infanterie activée qui embarque dans un véhicule inactif **active** celui-ci automatiquement. Dans ce cas le véhicule peut alors faire mouvement. De même, un véhicule activé qui embarque une unité d'infanterie inactive **active** celle-ci automatiquement. Le véhicule peut alors continuer son mouvement.

L'activation d'un véhicule qui transporte des passagers peut se faire soit avec le PC de l'unité transportée, soit avec celui des véhicules (si le PC concerné est à portée de commandement dans le deux cas), soit avec le moral du véhicule ou celui des passagers, au choix du joueur. Si les véhicules de transport et l'infanterie font partie de la même formation, ils sont activés en même temps quelles que soient les actions qu'ils font. Une unité embarquée est placée **sur** le véhicule. Une unité débarquée est placée **sous** le véhicule.

#### → Infanterie montée sur char

Comme pour les unités embarquées, un binôme « infanterie empiquée avec un char » peut s'activer pour un mouvement blindé quand l'un ou l'autre est activé, de quelque manière que ce soit.

Cette règle ne s'applique évidemment que si le scénario autorise des unités d'infanterie à débiter le jeu ou à entrer en renfort montées. Chaque char peut transporter soit un groupe de combat, soit une arme AC portative (pas les autres armes lourdes démontées) et un chef.

En cas de destruction du char, les passagers font un test de survie à **6** (au lieu de 7), le reste de la règle 16.9 s'applique.

Si le « tandem char - infanterie » est la cible d'un tir alors que l'infanterie est toujours montée, il faut considérer que la cible est le char si l'on tire avec une arme antichar et que la cible est l'infanterie pour les autres armes (le fait d'être embarquée sur le char n'apporte aucune protection particulière à l'infanterie). N'importe quel tir dirigé contre l'infanterie ou le char alors que l'infanterie est embarquée oblige celle-ci à débarquer après que les résultats du tir aient été résolus. Et ceci quel que soit le résultat. Cette descente « d'urgence » fait que les passagers deviennent obligatoirement **Stoppés**, et cette évacuation compte pour les tirs d'opportunité.

### 16.4 - Mouvement blindé

Une unité d'infanterie peut bénéficier de la protection d'un véhicule lors de son mouvement à la condition que le véhicule et l'infanterie commencent et terminent leur mouvement dans le même hex. Dans ce cas, le véhicule avance avec l'infanterie mais dépense ses PM normalement (afin de déterminer s'il peut encore faire feu) et peut se réorienter pour suivre l'infanterie. Le modificateur final pour un mouvement blindé (protection du véhicule et malus de déplacement) est de **-1**, cumulatif avec le terrain.

→ L'activation est faite par l'unité d'infanterie ou par le blindé.

#### → Protection d'un véhicule

Un véhicule (en état ou abandonné) ou une épave apporte une protection de + **1** et représente une gêne visuelle (cette protection est de +1 quel que soit le nombre de véhicules ou d'épaves présents dans l'hex. De ce fait, il est inutile de faire figurer plus d'une épave par hex.). La protection apportée par un véhicule profite uniquement aux troupes à pied (infanterie et

canon AC), mais pas à un autre véhicule présent dans l'hex. **Exception** : les camions, jeeps, bren-carriers et assimilés n'apportent ni protection ni gêne visuelle ; de même, ils ne sont pas remplacés par une épave s'ils sont détruits.

### 16.5 - Tir antipersonnel

Un véhicule ou un canon qui fait feu en antipersonnel (contre de l'infanterie) suit strictement les mêmes règles de tirs que l'infanterie (test de cadence, table de résultat de combat, mouvement = puissance divisée par 2, etc.). Tous les modificateurs de tir direct s'appliquent.

La puissance de feu AP est indiquée sur la fiche (ou sur le pion pour un canon) et peut être diminué selon la portée pour indiquer la portée de tir des mitrailleuses embarquées. Les véhicules équipés de mitrailleuses uniquement (semi-chenillé par exemple) ont une portée indiquée sur leur fiche et peuvent tirer à demi-puissance jusqu'au double de cette portée.

→ Des blindés appartenant à la même formation peuvent combiner leurs tirs antipersonnels s'ils sont adjacents ou dans le même hex.

→ **Notes** : Les blindés soviétiques ne peuvent pas faire de groupes de feu sauf précision contraire dans le scénario. Le Lee peut combiner ses deux facteurs de tir anti-personnel.

### 16.6 - Tir contre des véhicules

Pour tenter de détruire un véhicule adverse, un véhicule doit d'abord faire un test pour toucher, puis utiliser sa capacité antichars.

#### ● Procédure

##### 1 - Test pour toucher

Le joueur détermine la valeur de base pour toucher selon la distance, jette 2d6 et applique les éventuels modificateurs. La cible est touchée si le résultat est **inférieur ou égal** à la valeur de base.

##### 2 - Résultat du tir

Une fois déterminé si la cible a été touchée, le joueur retranche la valeur de défense de la cible de sa propre capacité antichars, applique les éventuels modificateurs, puis jette **2d6** et consulte la table de tir.

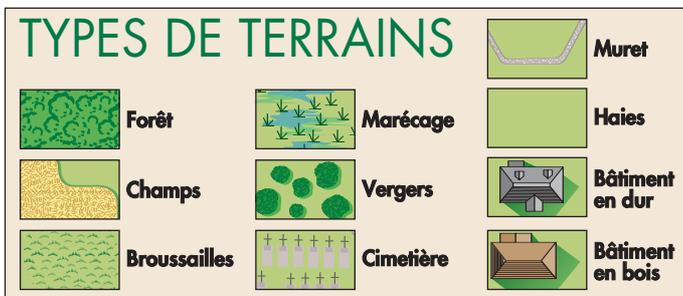
La table de tir AC indique alors le résultat final :

- **Détruit** : le véhicule est retiré de la carte et remplacé par un marqueur « épave » correspondant à son type.  
→ **Exception** : un camion ou un véhicule de taille très petite détruit est juste retiré de la carte, il n'y a pas d'épave « camion ».

- **Immobilisé** : le véhicule peut encore tirer mais ne peut plus se déplacer ni pivoter. Un marqueur « Immobilisé » est placé sur le véhicule. En fin de tour, le joueur teste le moral de l'équipage pour savoir si celui-ci reste à son poste ou abandonne le véhicule. Dans ce dernier cas, le véhicule est immédiatement remplacé par







TIR ANTICHARS								
DES	DIFFÉRENTIEL							
	≤ 0	1	2	3	4	5	6	≥ 7
2	D	D	D	D	D	D	D	D
3	I	D	D	D	D	D	D	D
4	S	I	I	D	D	D	D	D
5	S	S	I	D	D	D	D	D
6	-	-	S	I	D	D	D	D
7	-	-	-	S	I	D	D	D
8	-	-	-	-	S	I	D	D
9	-	-	-	-	-	S	I	D
10	-	-	-	-	-	-	S	I
11	-	-	-	-	-	-	-	S
12	-	-	-	-	-	-	-	-

D = Détruit ; I = Immobilisé ; S = Sonné  
12 naturel = raté

**Modificateurs aux dés :**

- Diff. inférieur à 0 : + 1 aux dés par colonne de différence
- Diff. supérieur à 7 : - 1 aux dés par colonne de différence
- Tir sur l'arrière : - 1 à la valeur de blindage latéral
- Modificateur en fonction du canon :

	> 6 hex.	> 10 hex.	> 15 hex.
Petit	+ 1	+ 2	+ 3
Moyen	-	+ 1	+ 2
Long	-	-	+ 1

une épave. Un véhicule immobilisé qui subit un nouveau résultat immobilisé est considéré comme détruit. → Si un véhicule PC est immobilisé, le joueur peut décider en phase administrative d'éliminer le véhicule immobilisé et de nommer un autre PC.



- **Sonné** : l'équipage est sonné par le tir mais le véhicule n'est pas détruit. Il reçoit un marqueur Sonné et ne peut plus agir (tir et mouvement) pendant ce tour. Le marqueur est retiré en fin de tour.

- **Rien** : le tir a ricoché, pas d'effet.

● **Zone d'impact**

Lors d'un tir, il faut déterminer la zone d'impact du véhicule. Si celui-ci est touché de front, la valeur de blindage frontal est utilisée. S'il est touché de flanc, on utilise la valeur de blindage de flanc. S'il est touché sur l'arrière on utilise sa valeur de flanc - 1.

● **Précisions sur les modificateurs AC**

**Différentiel** : le résultat des dés peut être modifié en fonction du différentiel obtenu :

- pour chaque unité en dessous de 0, le joueur ajoute + 1 à son jet de dé (en-dessous de - 3, le tir sera toujours sans effet) ;

- pour chaque unité au dessus de 8, le joueur retranche 1 à son jet de dé.

**Calibre** : selon la longueur du tube et la distance de tir, un modificateur aux dés peut s'appliquer.

**16.7 - Tir indirect contre un véhicule**

Un véhicule peut être détruit ou endommagé

par un bombardement d'artillerie ou un tir de mortier. Dans les deux cas, aucun jet pour toucher n'est nécessaire.

Le joueur qui effectue le tir ou le bombardement jette 2d6, modifié éventuellement en fonction du type de véhicule (blindé, blindés à toit ouvert ou camion et non blindés) :

- si le résultat est **strictement inférieur** à la valeur indiquée, le véhicule est détruit ;

- si le résultat est **égal** à la valeur indiquée, le véhicule est immobilisé ;

- si le résultat est **supérieur de 1** à la valeur indiquée, le véhicule est Sonné.

L'application des résultats est identique à un tir AC.

*Note : Un modificateur de + 2 aux dés s'applique au tir d'un mortier stoppé.*

**16.8 - Tir de mitrailleuse**

Les mitrailleuses lourdes peuvent faire feu sur des véhicules légèrement blindés, à **portée normale** uniquement. Le tir est traité comme un tir normal (cadence possible), sans test pour toucher. La valeur AC d'une mitrailleuse lourde est de **0**.

→ De même les groupes de combat et les mitrailleuses peuvent tirer sur les véhicules non blindés, à portée nominale, sans test pour toucher, en utilisant la table de tir antichar, avec une valeur AC = 0.

Un modificateur de + 2 s'applique si le tireur est stoppé ou en mouvement (modificateurs cumulatifs).

**16.9 - Passagers d'un véhicule détruit**

Les passagers d'un véhicule qui est détruit doivent effectuer un test de survie avec 2d6.

TERRAINS	TABLE DES TERRAINS					
	TYPES DE VEHICULE					
	Inf.	Chenillés	Semi-chen.	4x4	Roues	Protection
Terrain clair	1	2	3	4	5	0
Forêt	2	4	6	6	-	+ 2
Vergers*	1	3	4	5	6	+ 1
Broussailles*	1,5	2	4	5	6	+ 1
Champs*	1,5	2	3	4	6	+ 1
Marécages*	2	Interdit			-	+ 1
Cimetière*	2	4	6	6	-	+ 1
Plan d'eau	Interdit					
Cours d'eau	2	3	4	3	6	0
Pont	1	1	1	1	1	0
Route	1	1	1	1	1	0
Haies	+ 0,5	+ 0,5	+ 3	Interdit		+ 1
Bocage	+ 0,5	Interdit			-	+ 2
Muret	+ 0,5	+ 1	Interdit			+ 1
Bâtiment bois	1	Interdit				+ 2
Bâtiment dur	1	Interdit				+ 3
Niveau sup.	+ 1	+ 2	+ 2	+ 2	+ 4	(+ 1)

\* = Gêne visuelle

TIR ANTIPERSONNEL PAR UN VÉHICULE			
DISTANCE			
	+ de 6 hex.	+ de 10 hex.	+ de 16 hex.
Modificateurs à la valeur AP	- 2	- 3	- 4

TIR ANTIPERSONNEL CONTRE BLINDÉS					
TYPE DE VEHICULE	TYPE DE TIR				
	Al0	AM0	Alé	Mo 80	Mo 60
Blindés	5	4	3	2	1
Non blindés	10	9	8	7	6

**Modificateurs : Toit ouvert : - 2** (blindés uniquement)    **Blindage front >10 : + 1**  
**Test : < X : détruit**    **= X : immobilisé**    **= X+1 : sonné**

- si le résultat est inférieur ou égal à 7, l'unité subit un pas de perte ;

- si le résultat est supérieur à 7, l'unité est éliminée.

De plus, les passagers survivants ou les passagers d'un véhicule immobilisé ou sonné évacuent le véhicule et deviennent **Stoppés**. Cette évacuation compte comme un débarquement pour les tirs d'opportunité.

→ Un canon AC attelé se comporte de la même manière, et se retrouve tête-bêche par rapport au véhicule qui le tractait.

## 17 - INFANTRIE CONTRE VÉHICULE

### 17.1 - Tirs d'armes AC portatives

Ces règles ne s'appliquent pas en 1943 et seront fournies ultérieurement.

### 17.2 - Assaut contre véhicule

Une unité d'infanterie qui effectue un assaut contre un véhicule gagne toujours l'initiative. La colonne « véhicule » indique la valeur à obtenir pour détruire le véhicule en fonction du type de troupe impliqué. Si le résultat modifié des dés est égal à la valeur, le véhicule est alors soit **immobilisé** (et doit donc tester en fin de tour) soit **Détruit** (si le jet de dé modifié < valeur de la table).

Les unités allemandes reçoivent un bonus spécial en raison de l'utilisation de mines magnétiques. De plus, une unité allemande autorisée à posséder un Panzerfaust applique le modificateur correspondant si le dé coloré non modifié de l'assaut est inférieur ou égal à la dotation du scénario.

## TABLE DE TOUCHER ANTICHAR

	DISTANCE		
	1-10 hex.	11-20 hex.	21 hex. et +
<b>Blindés</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
<b>Modificateurs aux dés :</b>			
- Cible en mouvement :	+ 2		
- Tireur en mouvement :	+ 2		
- Bleu :	+ 1		
- Vétéran :	- 1		
- Taille de la cible :	Grande : - 1		
	Petite : + 1		
	Très petite : + 2		
- tir sur flanc ou arrière :	selon vitesse de tourelle		
- Protection du terrain et gêne visuelle (voir table)			
- Modificateur en fonction du canon :			
	>10 hex.	> 20 hex.	
Petit	+ 1	+ 2	
Moyen	-	+ 1	
Long	-	-	

Une fois l'assaut de l'infanterie effectué, un véhicule non sonné réagit en utilisant la valeur **Ligne** (contre l'infanterie), sauf les véhicules allemands équipés de lance-grenades antipersonnel (**Nw** = Nahrverteidigungswaffe) qui utilisent la valeur **Vétéran**.

Une fois la réaction du blindé effectuée, l'infanterie revient dans son hex. d'origine si le véhicule n'est pas détruit et reste dans l'hex. si le véhicule est détruit. L'assaut contre un blindé ne dure donc qu'une phase.

## 17.3 - Assaut blindé

Les blindés et semi-chenillés faiblement blindés (mais pas les véhicules de transport non blindés) peuvent effectuer un assaut blindé en pénétrant directement dans un hex. occupé par de l'infanterie ennemie pendant leur mouvement. Le véhicule doit dépenser les PM pour entrer dans l'hex. + 1 et effectue alors automatiquement une attaque contre les occupants avec sa valeur **AP divisée par 2** (avec les modificateurs de terrain normaux et un jet de dés par unité). De plus, toutes les unités présentes subissent un test de **stoppage** après l'attaque.

Un véhicule qui effectue un assaut blindé utilise sa capacité de mouvement complète, pas sa capacité divisée par deux, sauf s'il possède déjà un marqueur Tir au début du mouvement. De plus, il reçoit un marqueur Tir = test à la fin de son mouvement mais aucun test de cadence n'est nécessaire avant l'assaut.

Une fois l'attaque et le test de neutralisation effectués, les unités survivantes dans l'hex. peuvent tenter un assaut automatique sur le véhicule en réaction, avec le modificateur d'assaut blindé.

Un tir d'opportunité sur un véhicule qui entre dans un hex. pour effectuer un assaut blindé est résolu avant l'assaut blindé. En revanche, le tir d'opportunité est interdit aux unités qui se font attaquer quand le véhicule entre dans leur hex. Un véhicule immobilisé ou sonné par un tir d'opportunité au moment de l'assaut ne combat pas et subit un assaut de l'infanterie sans le malus d'assaut blindé.

Un véhicule ne peut pas volontairement arrêter son mouvement dans un hex. occupé par une unité ennemie.

**Assauts blindés multiples** : un véhicule peut faire plusieurs assauts blindés à la suite s'il dispose de suffisamment de PM, mais il doit ressortir d'un hex. avant d'attaquer de nouveau le même hex. (et l'assaut blindé en marche arrière est interdit...).

## 18 - DIVERS

## 18.1 - Retranchements

Les retranchements représentent tous les travaux possibles pour améliorer la protection individuelle (trous d'hommes, nid de mitrailleuse, etc.). Elles apportent un modificateur favorable en défense et nécessitent deux tours pour être construites.

Le marqueur possède une face En construction, et une face construite. Si l'unité qui construit le retranchement quitte l'hex. avant la construction définitive, celui-ci est immédiatement retiré de la carte. Une fois construit, toutes les unités peuvent bénéficier du retranchement. Les retranchements apportent une protection moyenne (qui remplace la protection intrinsèque de l'hex, sans s'y ajouter. Un retranchement ne sert à rien en forêt, par exemple).

Par ailleurs, des positions préparées (casemates, bunkers) sont disponibles selon les scénarios. Elles peuvent être placées selon les indications du scénario. Les positions préparées ne peuvent jamais être aménagées en cours de partie. Elles apportent une protection correspondant à un bâtiment en dur (+3).

→ Les Bunkers ont un Champ de Tir limité aux hex. de leur zone Avant, comme pour un Blindé. Ils sont Invulnérables à tous les tirs provenant des autres zones à l'exception des attaques de Sapeurs et des bombardements aériens ou d'artillerie (l'attaque s'effectue en fait sur le personnel à l'intérieur du bunker). Quand les occupants d'un bunker sont éliminés, le bunker est retiré du jeu.

**Notes** : on peut placer un canon AC ou d'infanterie **Le** à l'intérieur d'un bunker.

## 18.2 - Incendie

Les incendies peuvent se déclarer suite à des tirs d'artillerie sur des bâtiments ou un bombardement au phosphore : un marqueur incendie est placé dans l'hex.

Un hex. incendié compte comme un fumigène pour les lignes de vue. Il est interdit d'entrer dans un hex. d'incendie.

Une unité située dans un hex. incendié devient stoppée. Au début de la phase administrative, elle est placée, au choix du joueur, dans un hex. adjacent libre d'unités ennemies (même si elle est neutralisée), en respectant les limites d'empilement. Si ce mouvement est impossible, elle est éliminée.

## 18.3 - Règles particulières des canons

**Rotation** : les canons dotés d'un affût AA sont capables de faire feu à 360° sans modificateur. Les canons légers (noté **Le** sur le pion) peuvent faire feu dans toutes les directions avec un malus de + 1/+ 1 (flanc/arrière) aux dés pour toucher, les autres canons peuvent pivoter librement **une fois** quand ils sont activés sans modificateurs mais ne peuvent sinon faire feu que sur leur front.

**Protection** : les canons AC et d'infanterie bénéficient d'une protection de + 1 (cumulatif avec le terrain quand le tireur est sur leur front).

**Précision** : la longueur du tube du PaK 40 et du canon AC soviétique de 45 est longue Le canon d'infanterie allemand IG 18 peut tirer **1d6** de munitions Heat par scénario. Cette valeur de 9 est portée en exposant sur le pion.

## → 18.4 - Barbelés

L'infanterie et les véhicules non-chenillés ne peuvent les franchir, y compris les semi-chenillés.

Tout véhicule chenillé entrant dans l'hex détruit immédiatement le Barbelé.

## → 18.5 - Mines

Elles sont placées sur leur recto de façon visible sur la carte. Elles sont retournées si un véhicule ou une unité d'infanterie pénètre dans l'hex. Si le pion est un leurre il est retiré du jeu, si la mine est vraie elle reste en place et attaque immédiatement sur la **colonne 8** de la table de combat.

- **Antipersonnel** : résolue comme lors d'un tir avec un modificateur de + 1 si l'unité est rentrée dans l'hex. en mouvement tactique.

- **Antichar : 1** : le véhicule est détruit, **N3, N1, N** : le véhicule est immobilisé, **S1, S** : le véhicule est sonné. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dés : véhicule à roue : - 1, véhicule semi-chenillé : 0, blindé : + 1.

## → 18.6 - Sapeurs

- Ils peuvent enlever un marqueur barbelés ou mines par groupe s'ils font un mouvement tactique dans l'hex. visé puis restent immobiles un tour complet et ne sont pas stoppés **ou plus** d'ici la fin de ce tour. Un seul marqueur peut être retiré en cas de présence conjointe de mines/barbelés. Le joueur annonce quel marqueur il vise préalablement.

- Un groupe de sapeur adjacent à un Bunker peut faire mouvement tactique dans l'hex. contenant le bunker et s'il n'est pas immédiatement stoppé **ou plus** d'ici la fin du tour, le bunker et ses occupants sont éliminés. Une telle action simule l'emploi de charges d'explosifs et lance-flammes. Le marqueur bunker est retiré du jeu.

- Cette capacité s'applique aussi contre une unité ennemie dans une maison. L'hex visé est alors remplacé par une ruine et les unités ennemies présentes sont éliminées.

- Un sapeur reçoit un bonus de - 1 lors d'un assaut contre un blindé. **Seule** cette capacité de sapeurs s'applique aux PC des sections des sapeurs. □