

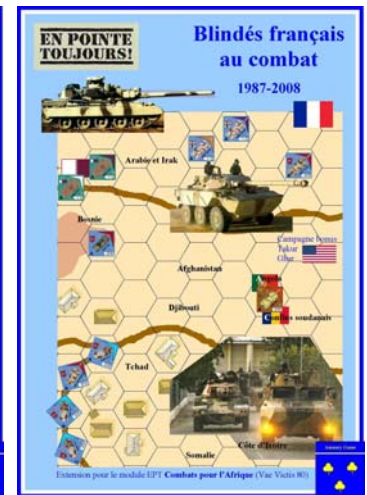
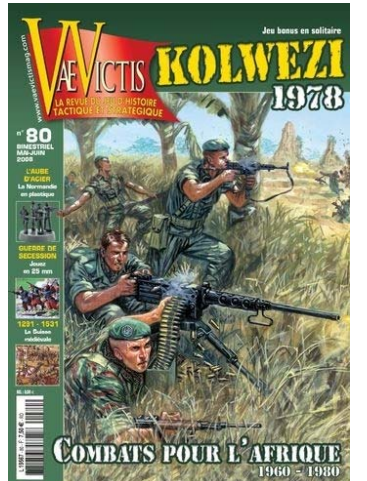
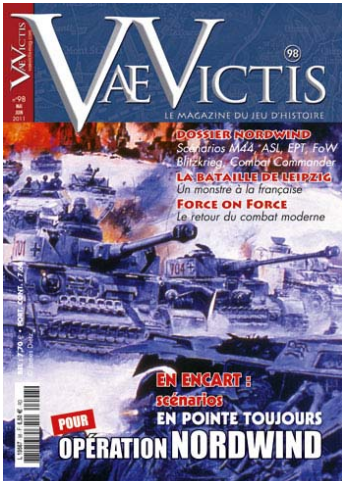
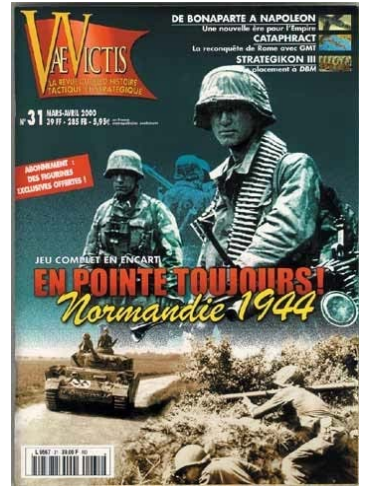
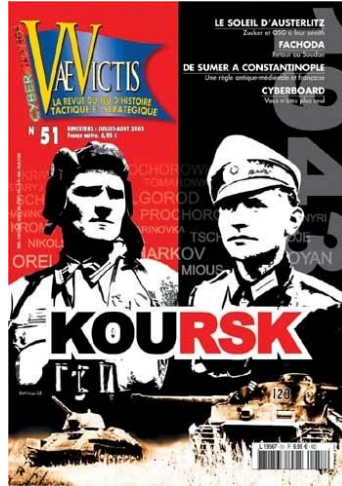
EN POINTE TOUJOURS!

Combat tactique 1939-2011

Version 5.3.3 des règles

EN POINTE TOUJOURS!

Jeu de Théophile Monnier et Nicolas Stratigos, version 5 par Amaury de Vandière



EN POINTE TOUJOURS!

En pointe toujours ! est un système de combat tactique à l'échelle de la compagnie, de 1939 à nos jours.

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 hex (hex de départ exclu, hex d'arrivée inclus).

Les modifications, errata ou ajouts importants faits aux règles générales par rapport à la version 5.3 (disponible sur le site et qui indique toutes les modifications depuis la version 5 *Combats pour l'Afrique*) sont **soulignés**. Bien évidemment, il est possible de jouer tous les scénarios d'*En pointe toujours !* avec cette version des règles.

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'hex représente environ cinquante mètres. Les niveaux représentent un changement d'élévation compris entre 10 et 50 mètres. Chaque pion représente un officier et ses adjoints, un groupe de combat, un véhicule ou une pièce d'artillerie.

0.2 Cartes

Les cartes d'*En pointe toujours* sont géométriques, c'est-à-dire qu'elles peuvent se combiner entre elles de diverses manières pour obtenir des terrains différents. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler le mouvement et le tir des unités. Les demi-hex de 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 qui peuvent modifier les règles de base. 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

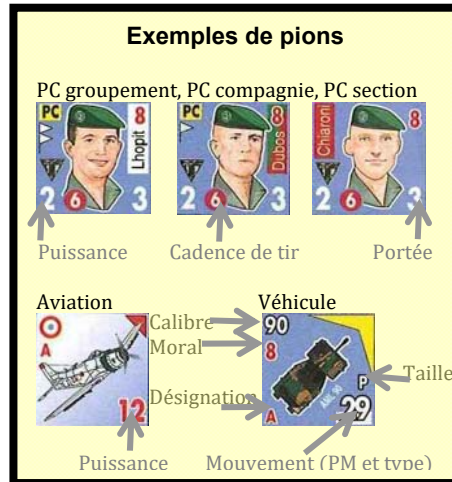
En pointe toujours utilise un grand nombre de marqueurs pour indiquer par exemple qu'une unité ou une formation a été activée, qu'une unité a bougé, etc.

Les scénarios faisant souvent intervenir un nombre réduit d'unités sur la carte, les joueurs peuvent, par commodité et accord tacite, s'abstenir de poser certains de ces marqueurs pour ne pas surcharger les pions.

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 unités d'infanterie (chef, groupes de combat et armes lourdes), les pièces de soutien et les véhicules.



1.2 Réduction des unités



Chaque groupe de combat possède deux pas de perte. Si un groupe de combat subit une perte, le pion est retourné pour indiquer son nouvel état (barre blanche). Les autres unités, ne possédant qu'un seul pas de perte, sont détruites à la première perte.

Les unités peuvent de plus se trouver dans plusieurs états opérationnels : normal, stoppé, neutralisé. Ces deux derniers états sont représentés par des marqueurs.

1.3 Poste de commandement (PC)

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



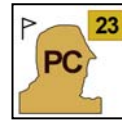
Le recto d'un PC indique que la formation qu'il commande n'a pas encore été activée, et le verso (barre blanche), qu'elle a déjà été activée (voir 6). Les PC ne possèdent qu'un seul pas de perte.

Elimination des PC : si pendant un tour, un PC est éliminé avant d'avoir activé sa formation, celle-ci peut toujours être activée mais avec un modificateur négatif (voir table d'activation). En phase administrative (fin de tour), un adjoint prend le commandement. La qualité des adjoints est déterminée par un jet de dé (voir table des adjoints). Le PC éliminé revient sur la carte, posé adjacent ou empilé à une des unités de cette formation, avec éventuellement un marqueur *Adjoint* indiquant la modification



du moral. Un adjoint tué est remplacé de la même manière (et peut être de meilleure qualité). Si un adjoint est tué à son tour, le moral du nouvel adjoint est défini à partir de celui du PC initial et de la table des adjoints.

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



1.4 Organisation

De façon générale, les unités sont organisées en formation (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 légères et lourdes

Les PC, groupes de combat et servants d'armes lourdes sont équipés d'armes légères et font uniquement des tirs AP (anti-personnel).



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, mais elle peut bouger à demi-mouvement et tirer (avec le malus correspondant) dans la même activation. **Toutes** les armes lourdes n'ont qu'un pas de perte.

Les différentes armes lourdes et leurs règles propres sont détaillées chapitre 19. Suivant les cas, elles permettent des tirs AP, AC (antichars) et AA (anti-aérien)

Armes lourdes et bâtiment

Les armes lourdes recto verso ne peuvent pas se mettre en batterie dans un hex de bâtiment (sauf les mitrailleuses).

2. Séquence de jeu

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

A - Phase d'appui

1. Les joueurs résolvent les éventuels appuis aériens et missions d'artillerie prévus pour ce tour (voir 12 et 20), après consultation de la table de délais, et résolution des tirs AA pour l'aviation.

2. Chaque joueur note en secret les hex ciblés par chaque batterie d'artillerie et les demandes 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 *Non Commandé*. Les unités de nouveau

commandées retirent ce marqueur.
Les deux joueurs jettent ensuite chacun 1d6, le score le plus élevé désignant le 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.

C - Phase d'opérations

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

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, soit de tenter d'activer une de ses formations (activation éventuellement automatique, voir 6.2), soit 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 entreprendre des tirs d'opportunité (voir 8). Quand toutes les actions ou 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 fasse 10 ou plus aux dés** (voir 6.5).

D - Phase administrative

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

- les actions des sapeurs sont résolues (voir 18.6) ;

- les marqueurs d'artillerie sont retirés ;

- les *Fumigènes 1* sont retirés, les *Fumigènes 2* sont retournés ;

- les marqueurs *Tir*, *Mouvement* (sauf éventuellement pour les véhicules, voir 9.5), *Sonné* et *Stop* sont retirés ;

- les unités en surempilement ou en hex incendié sont décalées d'un hex ;

- les véhicules qui ont reçu un marqueur *Immobilisé* ce tour testent ;

- les PC sont retournés sur leur face active, les PC éliminés sont remplacés ;

- les unités neutralisées testent pour retirer leur marqueur *Neutralisé* ;

- les joueurs déterminent si des formations deviennent hésitantes ; celles qui ont atteint leur seuil de démoralisation

testent ;

- les armes enrayées font leur test de réparation ;

- les unités qui le peuvent se camouflent.

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 représentent 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 groupes d'appui. Des sections indépendantes, comme un peloton de blindés, peuvent être présentes.

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

3.2 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 hex**. 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 commandé* 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 hex**.

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

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

son PC.

Une unité qui arrive en renfort est toujours commandée lors du tour où elle arrive.

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

3.3 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, modifiée selon la table des modificateurs d'activation (-1). Une unité d'infanterie NC activée est limitée dans le type d'action qu'elle peut accomplir.

3.4 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 (ou de section).

4. Ligne de vue / 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.

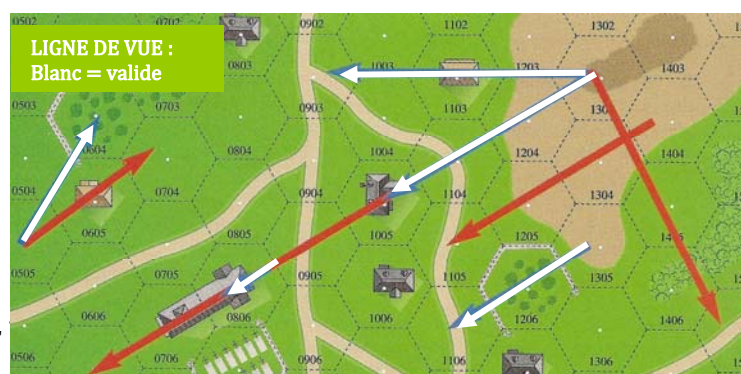
4.2 Portée des armes d'infanterie

Toutes les unités qui présentent une puissance de feu ont une portée de tir indiquée sur le pion. La portée indiquée est stricte (pas de tir au-delà), sauf pour les armes légères et les mitrailleuses, qui tirent à pleine puissance à portée normale, et à demi-puissance jusqu'au double de cette portée.

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/haie, crête, forêt/jungle ou élévation de niveau



supérieur.

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

On considère que chaque hex de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation la plus importante. Obstacles (sauf bâtiment et forêt/jungle) et gênes visuelles bloquent ou gênent la LdV entre unités situées **au même niveau uniquement**. Ils ne bloquent pas et ne gênent pas la vue si le tireur et/ou sa cible se trouvent à un niveau supérieur à eux (mais la protection d'un mur ou d'une haie s'applique quand même si la cible se trouve dans le même hex).
Exception : les Fumigènes 2 et les cocoteraies gênent aussi la vue si le tireur ou sa cible se trouvent au niveau juste supérieur à eux.

* Hex aveugle

Un bâtiment ou de la forêt/jungle bloque la LdV vers l'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.

L'effet s'applique aux *Fumigènes 2* et aux cocoteraies (gêne visuelle pour l'hex juste derrière contre un tir venant de deux niveaux ou plus au-dessus).

* 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 pas passer en dessous du niveau d'un obstacle. Pour cette règle, la cime des arbres d'un hex de forêt/jungle ou le toit d'un bâtiment de plusieurs niveaux (quel que soit son nombre d'étages) sont considérés comme **un niveau au-dessus** de niveau de l'hex qu'ils occupent.

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. Chacun altère la visibilité de la manière suivante :

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

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

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

5. Terrain

La liste exhaustive des terrains et de leurs effets se trouve dans la table des terrains.

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, verger/bosquets, cocoteraies, marécage, haies, murs, ruines de bâtiments en bois ;

- **protection moyenne** : bâtiments en bois, bocages, ruines de maison en dur, retranchement, forêt/jungle ;

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

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la table des terrains.

Tous les effets du terrain (côté d'hex, terrain d'un hex, gêne visuelle, etc.) sont cumulatifs pour le tir AP et la chance de toucher un véhicule (tir AC).

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 hex de terrain marron, du plus clair au plus foncé, correspondant aux niveaux 1 à 3. Les crêtes qui courent le long de certains hex représentent le sommet des collines ou le point le plus haut d'un versant. Les crêtes bloquent les LdV, sauf dans le cas où le tireur ou la cible sont adjacents à la crête.

Étages : tous les bâtiments répartis sur plusieurs hex possèdent automatiquement un rez-de-chaussée et un premier étage. Monter d'un étage coûte **2 PM**, cela est possible à partir de n'importe quel hex du bâtiment. Des règles particulières de scénarios peuvent définir qu'un bâtiment possède également un deuxième étage.



Une unité en étage dans un bâtiment se trouve au niveau 1 de hauteur, comme une unité située sur une colline de niveau 1.

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).

Bâtiments avec étages : les étages et le rez-de-chaussée d'un même hex sont traités comme des hex distincts (sauf face à un tir indirect, qui atteint tous les étages). Les tirs à l'intérieur d'un bâtiment se font entre unités au même étage (pas de tirs entre étages différents).

5.3 Gêne visuelle

Certains éléments de terrain (broussailles, bosquets, cocoteraie, 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 la table des terrains).

Si la gêne visuelle entre deux unités est **supérieure à +3**, le 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 aussi de +3).

Les gênes visuelles représentées par des symboles sur la carte (vergers par exemple, à la différence des terrains représentés « en réel ») sont considérés comme occupant tout l'hex. La pénalité s'applique dès que la LdV traverse l'hex ou un côté d'hex, 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.

Précision : une gêne visuelle apporte une protection dans l'hex où est située l'unité. *Donc une unité dans un hex de verger aura une protection de +1, si le verger s'étend encore sur un hex la protection sera de +2.*

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 voient 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'hex. *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'hex. 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 ou une haie, mais le coût en PM et la protection sont différents. Un véhicule ne peut traverser un bocage que par un passage dessiné sur la carte, au coût de +2 PM (pour les murs et les haies, ces ouvertures ne sont pas prises en compte).

* Cocoteraie

Une cocoteraie est traitée comme un verger, mais gêne la vue sur deux niveaux de hauteur. Les tireurs d'élite peuvent se placer en hauteur dans une cocoteraie (équivalent à un premier étage). Il n'est pas possible de leurs donner l'assaut quand ils sont perchés dans leurs cocotiers. Ils peuvent tirer sur une unité dans leur hex (ou se faire tirer dessus par elle).

* Fumigènes

L'artillerie et les unités de combat peuvent placer des marqueurs de fumigènes. L'artillerie peut placer des marqueurs *Fumigène 1* ou *Fumigène 2* selon sa puissance (voir table de tirs indirects AP), les unités de combat placent toutes des marqueurs *Fumigène 1*.

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

Une unité capable de tirer des obus fumigènes peut tirer un fumigène dans n'importe quel hex de sa LdV en suivant les règles de cadence de tir (y compris à l'occasion d'un tir d'opportunité).

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 niveau supérieur (colline, étage d'un bâtiment, tireurs d'élite dans des cocotiers) et qui subit un tir venant d'une unité située à un niveau inférieur (même adjacente) reçoit une protection de **+1** (cumulatif avec le terrain de l'hex). Une unité située en hauteur (*par exemple au niveau 2 d'une colline*) ne bénéficie pas de la protection de **+1** de hauteur pour un tir venant d'une unité en étage dans un bâtiment ou dans des cocotiers situés au niveau juste inférieur (*niveau 1 dans l'exemple ci-dessus*).

* Talus

Un talus est un obstacle linéaire de terrain clair (voies ferrées,...). Il ajoute +1 de gêne visuelle sur toute ligne de vue qui passe d'un côté à l'autre du talus.

* Fossé

Un fossé est un obstacle linéaire de terrain clair, dont le franchissement (sortie latérale) à un coût (moitié du coût d'un changement de niveau, +0,5 PM) et dont le rebord donne une protection de +1 pour tout tir provenant de l'extérieur.

* Récif

Un récif est un obstacle linéaire, dont le franchissement est possible librement pour l'infanterie, et au coût de +2 PM pour les véhicules blindés amphibies. Son franchissement est interdit aux autres véhicules amphibies et aux embarcations.

* Terrain escarpé

Les collines, les talus et les bords de fossés peuvent être escarpés. Le coût est alors doublé pour l'infanterie (+2 PM pour monter sur une colline escarpée, 2 PM pour monter sur un talus escarpé, +1 PM pour sortir d'un fossé escarpé), et le franchissement est interdit aux véhicules.

* Terrain enneigé ou boueux

Neige : +1 PM par hex pour les véhicules non entièrement chenillés, sauf sur les routes dégagées si le mouvement s'effectue d'un hex de route à un autre.

Les véhicules entièrement chenillés et l'infanterie ne sont pas affectés.

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

* Milieux humides

Les milieux humides sont répartis en trois catégories :

- **Terrains aquatiques** (eau libre et eau profonde). Ils sont interdits aux véhicules terrestres non amphibies et aux pièces de soutien même tractées. Un véhicule détruit ne laisse pas d'épave. Un véhicule immobilisé ne peut pas être abandonné.

- **Milieux semi-humides** (eau peu profonde, marécages/rizière). Les véhicules hors embarcations les traitent comme de la terre ferme, les embarcations les traitent comme des terrains aquatiques. Les pièces de soutien ne peuvent les traverser que si elles sont tractées par un véhicule (dételage interdit sous peine de destruction).

Terre ferme (tous les autres terrains). La terre ferme est interdite aux embarcations. Les seuls véhicules qui peuvent passer directement de l'eau libre à la terre ferme sont les véhicules amphibies chenillés (coût de +2 PM).

Les terrains aquatiques et semi-humides sont interdits aux armes lourdes en batterie. Les fumigènes n'y sont pas utilisables. Il n'est pas possible d'y construire des retranchements en cours de scénario.

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 (groupe 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 activée 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

Un 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. De même, la première fois qu'il prend la main, la **première** activation du joueur qui n'a pas gagné l'initiative est **automatique**, il teste ensuite normalement pour activer ses formations.

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 sa première activation automatique ; en revanche, si un joueur fait entrer une formation en renfort comme sa première activation, il perd le bénéfice de sa première activation automatique).

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 un même tour ; inversement, une unité activée séparément ne peut plus agir dans le cadre de sa formation lorsque le PC est activé.

Tant que le 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 composent 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 chacune entreprendre une action dans l'ordre choisi par le joueur. Lorsque le joueur a terminé de faire agir ses unités, il indique



la fin de cette activation (le PC est retourné ou un marqueur **Activé** est placé sur l'unité NC/isolée) ; le même joueur peut alors soit

tenter d'activer une autre formation, soit 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** 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**, toutes 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 ^{NC} ;
- tirer avec un potentiel maximal ^{NC/B} ;
- bouger de la moitié ou moins de ses PM et tirer avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité) ^{NC} ;
- bouger d'un seul hex (**mouvement tactique**) ^{NC} ;
- faire une **marche forcée** ;
- bouger de la moitié ou moins de ses PM et placer un fumigène (dans l'ordre souhaité) ;
- bouger de la moitié ou moins de ses PM et faire un **assaut** ;
- se mettre en batterie, après avoir éventuellement bougé de la moitié ou moins de ses PM (pour une arme lourde démontée) ;
- démonter et bouger de la moitié ou moins de ses PM ^B ;
- construire un retranchement ;
- embarquer/débarquer ou entrer/sortir d'un bunker **et** bouger de la moitié ou moins de ses PM ^{NC} ;
- action propres aux sapeurs ;
- **action de commandement** (PC uniquement, voir 7.4).

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

B : ces actions sont les seules permises aux armes lourdes en batterie.

Démonter ou remonter une arme lourde est assimilé à un mouvement pour toutes les règles.

En fait, toutes les actions qui comptent pour demi-mouvement (embarquer / débarquer, entrer / sortir d'un bunker, faire un assaut dans hex adjacent, monter / démonter une arme lourde, poser un fumigène, bouger à demi-mouvement, tirer

à mi puissance) peuvent se combiner entre elles librement.

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

Une unité **stoppée** peut faire feu à demi-puissance mais ne peut entreprendre aucune autre action.

Un véhicule **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

La règle s'applique à **tous** les types de tirs (antipersonnel AP, antichar AC, antiaérien AA). 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 *Test tir*. Par la suite, si elle souhaite tirer une nouvelle fois (quelle que soit la situation, en réaction ou lorsqu'elle est activée), le joueur doit annoncer qu'il fait tirer cette unité (en désignant la cible). 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 dé 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 sa face *Fin des tirs*. 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 en tirs offensifs autant de fois qu'elle le souhaite, tant qu'elle conserve sa cadence de tir (chaque tir peut éventuellement provoquer des tirs de réaction). 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 *Test tir* ou *Fin des tirs* au début de son activation **ne peut pas se déplacer pendant cette activation**.

Une unité avec un marqueur *Mouvement* ou qui effectue une action Tir+Mouvement **effectue tous ses tirs AA et AP à demi puissance et est pénalisée en tir AC (+2 au test de toucher)**.

7.3 Enrayage et manque de munition

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

- **Mitrailleuses** (y compris pièce de soutien ou mitrailleuses de véhicules si arme principale) :



elles 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 lourde est enrayée, seule la valeur AP côté servant peut être utilisée. Il faut la démonter pour pouvoir utiliser la valeur AP des servants.

- **Mortiers et canons** (y compris arme principale d'un véhicule ou pièce de soutien) : ils n'ont plus de munition 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 restants ; quand l'unité a épuisé son dernier coup, elle est **retirée du jeu** (on considère qu'elle a quitté la zone de combat, un véhicule 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.

- **Autres armes lourdes** : elles n'ont plus de munitions et sont retirées 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 les 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 **véhicules PC** 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 *Test tir* ou retourner un marqueur *Fin des tirs* d'une unité (l'unité n'est pas considérée comme réactivée) ;

- retirer un marqueur *Stop* 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. Réaction des unités passives

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

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

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 ou non d'effectuer 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 tires 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** (7.2), 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 tir.

Le tir d'opportunité est limité aux unités 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 hex 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 mettre une arme lourde en batterie ou de poser un fumigène, par exemple. Un véhicule peut également être pris pour cible quand il pivote, une fois par côté d'hex.

Une unité qui débarque d'un véhicule peut subir un tir d'opportunité au moment du débarquement et **avant** tout autre mouvement.

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 d'opportunité sur une unité ennemie qui vient de faire feu.

8.2 Déclaration des 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 réussite du test de cadence

éventuel). 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 entre et pour chaque côté de pivot pour un véhicule, le joueur passif peut tenter un tir d'opportunité du moment qu'une de ses 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, sauf en cas de déplacement commun lié à un assaut ou une vague humaine).

* 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 éventuel) contre cette unité. Une unité passive ne peut tirer qu'une fois par tir d'unité cible (mais si l'unité cible 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).

Test de cadence et tirs d'opportunité

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

Un peu plus tard, le joueur tente un tir sur une unité adverse qui vient de tirer. Il jette 2d6 et obtient 5. Réussi, la mitrailleuse peut tirer ! Le joueur jette les dés pour résoudre son tir.

L'unité ennemie re-tire, le joueur veut riposter à nouveau, il teste sa cadence : 9 ! C'est raté, la mitrailleuse reçoit un marqueur *Fin des de tirs*.

Le joueur active ensuite la formation de cette mitrailleuse. Le PC de formation, adjacent à la mitrailleuse, effectue une action de commandement pour retourner le marqueur sur sa face *Test tir*. Le joueur active alors la mitrailleuse, 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).

8.3 Repli avant assaut

Une unité passive qui reçoit un assaut (y compris assaut blindé) peut reculer pour éviter le combat.

Le recul se fait juste avant que l'unité active ennemie ne pénètre dans son hex. 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 ayant reculé reçoit un marqueur *Mouvement*, elle est considérée comme ayant été activée pour ce tour, et ne pourra donc plus entreprendre d'action.

L'unité faisant l'assaut doit entrer dans l'hex laissé vacant (elle eut alors y subir des tirs d'opportunité, mais pas de l'unité ayant reculé) et peut éventuellement continuer son mouvement s'il lui reste assez de PM, voire tenter un nouvel assaut sur la même ou une autre unité.

Précision : les unités neutralisées ou

stoppées, les armes lourdes en batterie, les pièces de soutien, les véhicules et leurs passagers et les unités avec marqueur *Mouvement* 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 pas être reportés d'un tour sur l'autre.

La table des terrains indique la dépense des 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 déplacement, quels que soient les résultats des tirs contre cette unité. En revanche, un joueur en marche normale qui n'a pas encore dépensé plus de la moitié de ses PM peut annoncer, en cours de mouvement, qu'il effectue un assaut, pose un fumigène, met une arme lourde en batterie, etc.

9.2 Points de mouvement

Une unité d'infanterie dispose normalement de **4 PM** (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 une autre action (comme remonter une arme). **Exception** : une unité peut faire un mouvement tactique combiné à un assaut si sa cible est adjacente (ce qui permet de conserver son camouflage éventuel).

- **Marche forcée** : une unité d'infanterie peut effectuer un mouvement de marche forcée. Elle dispose de **6 PM**. En revanche, elle est plus vulnérable aux tirs adverses et est plus facilement reconnue. Une marche forcée n'entraîne aucune autre pénalité, mais ne peut être combinée avec aucune autre action (tirer, embarquer ou débarquer, 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 lourdes (AL) comptent comme un demi-groupe chacun pour l'empilement. Les pièces de soutien comptent comme un groupe.

Quand un tir direct ou indirect AP est

dirigé contre un empilement, toutes les unités de l'empilement sont attaquées par ce tir (sauf exception des tirs de réaction). Si plusieurs unités restent bloquées dans un hex suite à un tir et qu'il y a surempilement, les unités en surplus (au choix du joueur) sont placées dans des hex adjacents libres d'unités ennemies 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 la marche forcée).

10. Unités cachées

L'utilisation de marcheurs *Caché* et de leurres permet de simuler l'incertitude stratégique sur l'emplacement et la nature exacte des unités. Les marcheurs *Caché* et les 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 arrivent en renfort.

Un marqueur *Caché* (et un seul) est posé en remplacement de chaque pion ou empilement, le joueur notant quel(les) unité(s) correspond à quel marqueur grâce au numéro situé au dos du marqueur. Quand un marqueur est révélé, le numéro est relevé et l'unité correspondante est mise sur la carte.

Nota : pour les derniers modules, le verso des unités à un seul pas de perte peut servir de marqueur *Caché* pour cette unité et celles empilées avec elle.

Pendant la partie, quand une pile d'unités cachées se sépare, 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 aux tirs (puissance AP divisée par 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 leurres. Au moment du placement, ces leurres simulent des unités additionnelles (noter les numéros de marqueurs qui correspondent à des leurres).

Les leurres reconnus sont retirés du jeu, aucun leurre supplémentaire ne peut être créé pendant la partie. Les leurres se comportent comme de véritables 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 est reconnu de la façon suivante :

- il effectue un tir et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie ;
- il effectue un assaut, le marqueur est

retiré avant résolution de l'assaut (quel que soit le terrain) ;

- il effectue un repli avant assaut ;

- 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 ;

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

- il subit un tir AP qui n'est pas un "pas d'effet" (l'effet du tir est résolu de manière normale, y compris contre un véhicule camouflé qui peut perdre son camouflage, mais il n'y a pas de tir AC possible contre un véhicule camouflé).

Dans tous les 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 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 le pion. Aucun leurre ne peut en revanche apparaître en cours de partie. Nota : 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 quelle unité de la formation.

Nota : la distance d'observation ne joue pas pour une arme lourde en batterie. Pour se recamoufler, elle doit soit être hors de vue de l'ennemi, soit démonter puis remonter. **Exemple** : une mitrailleuse en batterie dans une maison en dur ne se recamoufle pas si un ennemi est dans sa LdV mais à 5 hex.

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 des tirs directs s'appliquent également.

Un tir direct est dirigé soit contre l'ensemble des cibles présentées 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 parties d'une même formation activée, toutes les unités empilées ou adjacentes peuvent combiner leurs tirs sur une même cible (qu'il s'agisse d'unités d'infanterie, de véhicules ou de pièces de soutien), elles sont donc toutes activées simultanément pour le tir. 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.

Note : par simplicité, les joueurs peuvent décider de ne faire qu'un jet de dé pour toutes les unités, celles ayant réussi peuvent alors tirer.

Dans un groupe de tir composé d'unités adjacentes, une unité qui rate son test ou enrayer son arme n'empêche pas les autres unités de combiner leur tir jusqu'à ce que toutes les unités perdent leur cadence (il suffit que le groupe soit constitué au moment de la déclaration du premier tir).

Si différents effets du terrain s'appliquent à des unités effectuant un tir groupé, la valeur pour l'unité la plus pénalisée est utilisée.

Limitation de tirs groupés

Pour simuler le manque d'entraînement ou de moyens de communication de certaines armées, des règles de scénarios ou de nationalités peuvent limiter la possibilité de faire des groupes de tir.

11.3 Résolution des tirs

La procédure de résolution des tirs est la suivante.

1. Calcul de la puissance d'attaque. La puissance d'attaque est éventuellement modifiée (distance, état, etc.) pour obtenir la puissance d'attaque finale de chaque unité. En cas de groupe de tir, les unités font la somme des puissances modifiées.

2. Détermination du résultat.

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

La colonne directement inférieure est utilisée si la puissance d'attaque ne figure pas dans la table de combat.

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

Les résultats d'un tir s'appliquent

immédiatement.

Notes :

- Pour l'infanterie, le modificateur de mouvement (-1, -2 ou -3) ne s'applique qu'aux tirs d'opportunité effectués pendant l'action de mouvement. Il ne s'applique pas à une unité d'infanterie à l'arrêt portant un marqueur *Mouvement*.

- Les joueurs "pressés" peuvent se contenter de jeter une seule fois les dés par hex visé. Dans ce cas, les coups du sort deviennent évidemment plus communs.

11.4 Mortiers sur carte

Les mortiers sur carte effectuent des tirs en cloche (éventuellement avec observateur) 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 d'échelon supérieur), non neutralisé, a une LdV valide 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 tir d'artillerie s'appliquent à un tir de mortier.

Rappel : les hex de gêne visuelle 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.

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 les pions **PC** et les pions **OA** (observateur d'artillerie) non neutralisés.

Planification des tirs : lors de la phase d'artillerie, les joueurs notent en secret les hex 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 des résolutions est sans importance car 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 leurs tirs d'artillerie. En cas de tirs multiples sur les mêmes cibles, les valeurs d'attaque de l'artillerie sont ajoutées après correction de chaque tir.

Procédure :

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



En pointe toujours ! 1939-2011, v5.3.3

éventuellement la LdV de l'observateur (cette vérification peut être effectuée en secret, même si l'observateur n'est pas camouflé).

3. Le joueur calcule la dérive du tir en direction et en distance (voir tables de dérive) et déplace éventuellement le marqueur en conséquence.

La procédure ci-dessus s'applique à chaque tir demandé. Une fois tous les marqueurs placés, les tirs sont résolus avec la puissance correspondante sur les hex affectés, avec un jet de dés sur la table de combat pour chaque unité (ou pour chaque hex pour les joueurs pressés).

12.3 Contraintes de tir

Pour pouvoir demander un tir (c'est-à-dire noter en secret l'hex visé) et placer le tour suivant un marqueur de résolution, une unité non neutralisée 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 (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 indiquent 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.).

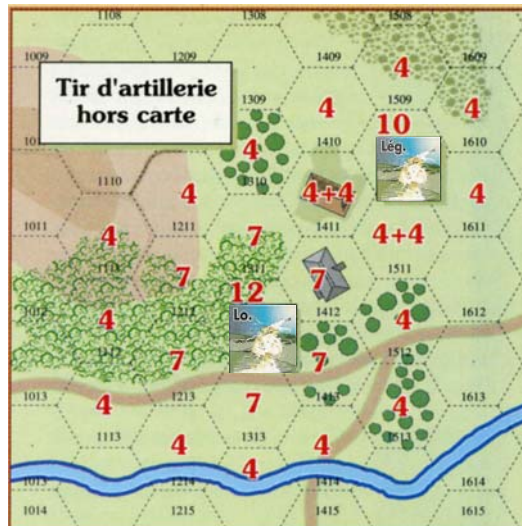
Annulation de tir : le joueur peut annuler la résolution d'un tir, en ne plaçant pas le marqueur (ou en retirant le marqueur en attente) si l'observateur est toujours sur la carte et non neutralisé ; il peut également dans la même phase choisir un autre hex cible pour le tour suivant. Par contre, il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

12.4 Correction 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 arriver en retard.



Avant de poser un marqueur de tir d'artillerie, le joueur jette 2d6 et consulte la table de 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

La table des tirs indirects AP donne l'effet de l'artillerie dans l'hex d'impact (où se trouve le marqueur) et dans les hex autour. Si un hex subit l'effet de plusieurs tirs d'artillerie, il faut cumuler leurs puissances (voir exemple).

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. Une unité subit un tir pour chaque hex parcouru dans la zone d'impact. Seule l'unité qui se déplace est affectée par un tir d'artillerie durant 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 avec un minimum de 0. Exception : si la protection du terrain est -1 (piste d'aviation, eau profonde), le tir est résolu avec ce modificateur de -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, un marqueur *Fumigène 1* ou *Fumigène 2* est placé dans chaque hex affecté par le bombardement. La valeur du marqueur *Fumigène* indique sa durée en tours (un ou deux), il est retiré ou retourné durant la phase administrative.

12.7 Effets sur les bâtiments



Si le résultat obtenu sur la table de combat est au moins un résultat de perte (1 ou E, en tenant compte du +2 ou +3 de protection du bâtiment), le bâtiment est transformé en ruine. 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 dans l'hex.

12.8 Tirs d'artillerie préenregistrés

Les tirs d'artillerie (ou les interventions aériennes) préenregistrés 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 délais s'applique toujours, éventuellement modifiée. Les tirs d'artillerie préenregistrés sont indiqués selon les scénarios.

13. Résultats de combats

Un tir AP direct ou indirect 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'affecte 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 2 est enlevé au moral lors du test avec 2d6) et reçoit un marqueur *Stop* en cas d'échec ;
- test de neutralisation (**N**, **N1**, **N2**, **N3**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié) : N1 indique que 1 est enlevé au moral lors du test avec 2d6) et reçoit un marqueur *Neutralisé* en cas d'échec ;
- un pas de perte (**1**) : l'unité subit un pas de perte et devient automatiquement **neutralisée** (si elle ne l'était pas déjà) ;
- 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 *Stop* :

- une unité qui reçoit un marqueur *Stop* peut le retirer immédiatement ou lors de l'activation de sa formation en subissant un pas de perte ;
- un PC peut retirer un marqueur *Stop* 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 *Stop* est retiré en fin tour durant la phase administrative.

13.2 Effets de la neutralisation



Une unité neutralisée ne peut plus ni se déplacer, ni combattre, ni observer pour l'artillerie. Une unité neutralisée qui devient neutralisée une deuxième fois perd un pas de perte et reste neutralisée. Un résultat stoppé sur une unité neutralisée n'a pas effet.

Pour retirer son marqueur *Neutralisé*, 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 d'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.
- une 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 perte**.

Retraite : au moment du ralliement, une unité neutralisée peut, au lieu de tester, bouger d'un hex, au choix du joueur. L'hex de destination 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 jette 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 **égale ou supérieure au double de son moral modifié**.

Dans le cas d'un test de stoppage, l'unité est 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 fait 5 ou moins pour réussir son test. Si le joueur obtient 10, 11 ou 12 aux 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 perte 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).

14.2 Formation démoralisée

Après un certain nombre de pas de perte 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 quelles que soient 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** (ainsi que les leurres empilés ou adjacents à ces unités).

Une formation qui devient hésitante et démoralisée le même tour teste avec son moral moins un (M-1).

Note : chaque scénario indique les deux valeurs d'hésitation et de démoralisation des formations sous la forme 2/5.

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 occupé 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 activation de son PC pour refaire un assaut).

Une unité doit dépenser le coût d'entrée de l'hex pour faire un assaut (et elle peut dépenser au plus 2 PM pour se placer adjacente à cet hex). 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 subit un assaut ne reçoit pas de marqueur *Tir*.

* Procédure

Détermination de l'initiative

Chaque joueur jette **1d6** pour chaque unité et ajoute les modificateurs (dont le moral de l'unité). Le résultat obtenu pour chaque unité indique l'ordre des combats, l'unité ayant 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 **véhicule** (blindé ou non) engagé par de l'infanterie qui pénètre dans son hex combat toujours en dernier (les passagers éventuels ne combattent pas).

Le marqueur camouflage ne joue que pour la première phase de l'assaut.

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 » de la table d'assaut, l'unité engagée subit un pas de perte ;
- si le résultat des dés est **inférieur ou égal** à la valeur indiquée dans la colonne « éliminé » de la table d'assaut, 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. Le joueur attaquant peut ensuite faire de même. Une unité qui recule se place dans un hex (qui n'est pas celui dont provient l'assaut pour le défenseur) adjacent libre d'unités ennemies, et devient automatiquement **stoppée**.

Note : les unités stoppées, neutralisées, les armes lourdes en batterie, les véhicules et les armes de soutien ne peuvent pas reculer.

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

Exemple d'assaut

Métal Shaba : un groupe du 2^e REP (choc, moral 8) fait un assaut contre deux groupes katangais (ligne, moral 6) dans une maison en dur. Les joueurs testent l'initiative. Le Français jette 1d6 et ajoute 8 (valeur de son moral), pour un total de 10. Le Katangais jette 2d6 (un par unité), ajoute 6 à chaque, et obtient 11 et 8. L'ordre de résolution est Katangais – 2^e REP – Katangais. Le premier groupe katangais jette 2d6 et obtient 6. C'est suffisant pour causer une perte aux Français (il fallait 4 ou moins pour les éliminer). Le groupe français choisit bien sûr d'attaquer le deuxième groupe katangais, il jette 2d6, avec +1 pour la perte et +1 pour la protection importante. Il obtient 4, qui donne donc 6, élimination directe ! Le groupe katangais restant choisit de se retirer, le combat est fini.

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

- une unité située à l'étage ne peut reculer qu'à l'intérieur du bâtiment en changeant, soit d'étage, soit d'hex au même étage ;
- 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 véhicule de transport (éventuellement amphibie), une embarcation, un hélicoptère, ou un avion.

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 ci-après.

16.1 Caractéristiques des véhicules

M-24 Chaffee

Canon **M** AC : **9** AP : **9**
 Cadence : **6**
 Blindage Front : **6** Lat : **3**
 Taille : **Normale**
 Tourelle : Rapide **0/0**
 Fumigènes, Pots fumigènes

18

A chaque type de véhicule correspond une fiche de caractéristiques qui présente diverses informations (sauf les véhicules non blindés, non armés, qui n'ont pas de fiche et ont systématiquement une capacité Transport) :

Canon : long, moyen ou court. Indique la

longueur du tube, cette caractéristique joue pour toucher une cible.

AC : capacité antichar utilisée pour le tir contre les véhicules.

AP : capacité antipersonnel utilisée 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). Un véhicule est dit blindé si son blindage frontal est non nul.

Taille : modificateur au test pour toucher quand le véhicule est pris pour cible. Cette taille est indiquée sur le pion (**TP = très petite, P = petite, N = normale, C = camion, G = grande, TG = très grande**).

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

Mouvement :

type de mouvement et nombre de PM.

Capacités spéciales :

indique que le véhicule possède des obus ou des

pots fumigènes par exemple, ou peut transporter des troupes.

* PC de véhicules

Les véhicules PC obéissent à des règles particulières. En début de partie, chaque joueur doit noter en secret un véhicule comme étant le PC pour chaque formation de véhicules. Un véhicule PC détruit ne revient pas selon 1.3 mais à la fin du tour, un autre véhicule est désigné en secret par le joueur comme étant le nouveau PC. Les pénalités d'unités non commandées / isolées et de PC détruits (-3 à l'activation pour le tour où le PC est détruit) s'applique normalement aux formations de véhicules. Exception : un véhicule NC/isolé n'est jamais limité dans ses actions (à la différence de l'infanterie).

La portée de commandement d'un véhicule PC est de 5 hex.

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

16.2 Orientation et mouvement

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

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 côtés d'hex.

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

marche arrière que 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.



* Influence sur les tirs

Tourelle : les véhicules équipés de tourelle ou dotés d'armes sur affût AA peuvent tirer à 360° et ceci quelle que soit leur orientation. Toutefois, en tir AC, ils subissent un modificateur au test pour toucher selon la vitesse de la tourelle (voir indication 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 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.

* Poursuite du mouvement

En fin de phase administrative, les véhicules peuvent décider de rester en mouvement et de garder leur marqueur *Mouvement*, s'ils en ont un, et ce, pour toute la durée du tour à venir (ils devront se déplacer d'au moins un hex).

16.3 Transport d'infanterie

Certains véhicules (capacité **Transport** indiquée sur leur fiche) peuvent transporter de l'infanterie.

* Capacité de transport

Chaque véhicule peut transporter :

- soit un groupe de combat ;
- soit deux unités d'infanterie à un pas de perte (armes lourdes démontées, équipe de combat, PC).

Les jeeps, Bren-carriers ou assimilés (véhicules de taille très petite et ceux avec une capacité Transport léger) ne peuvent transporter qu'un PC, une équipe de combat ou une arme lourde démontée.

Note : un véhicule peut transporter des unités de différentes formations.

Exception : pour une section sur véhicule, le PC de section peut embarquer en surnombre dans un des véhicules si nécessaires compte tenu des véhicules disponibles dans le scénario.

* Embarquement et débarquement

Afin d'embarquer à bord d'un véhicule,

l'unité et le véhicule doivent être dans le même hex, mais le véhicule et l'unité n'ont pas 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*). Une unité qui débarque d'un véhicule peut subir un tir d'opportunité au moment du débarquement et avant tout mouvement. Une unité d'infanterie qui débarque est considérée en mouvement normal et bénéficie de la protection éventuelle du véhicule.

Un véhicule qui débarque ou embarque de l'infanterie peut, soit se déplacer de la moitié de ses PM, soit tirer (avec le malus de mouvement).

* **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 les 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 non visible **sous** le véhicule (ou hors carte – l'ennemi ne connaît pas le détail des passagers transportés). Une unité débarquée est placée **sur** le véhicule.

* **Infanterie montée sur char**

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

Cette règle ne s'applique que si le scénario autorise des unités d'infanterie à débiter le jeu ou à entrer en renfort montées. Les unités d'infanterie ne peuvent jamais monter sur un char en cours de scénario.

Chaque char peut transporter soit un groupe de combat, soit un PC et un lance-roquettes (pas les autres armes lourdes démontées).

Le débarquement est géré de la même manière que pour un transport normal.

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 binôme « infanterie - char » 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 montée 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 profiter de la protection d'un véhicule lors de son mouvement à la condition que l'infanterie et le véhicule 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 véhicule.

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 présentes 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 à l'infanterie et aux pièces de soutien, mais pas à un autre véhicule présent dans l'hex.

Exception : les camions et véhicules de taille très petite n'apportent ni protection ni gêne visuelle ; de même, ils ne sont pas remplacés par une épave s'ils sont détruits.

16.5 Tirs antipersonnel

Un véhicule qui fait feu en AP suit strictement les mêmes règles de tir que l'infanterie (test de cadence, table 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 et est diminuée selon la distance (voir table des modificateurs aux tirs directs AP) pour indiquer la portée de tir des mitrailleuses embarquées. Les véhicules équipés de mitrailleuses uniquement ont une portée indiquée sur la fiche et peuvent tirer à demi-puissance jusqu'au double de cette portée.

Des véhicules appartenant à la même formation peuvent faire un groupe de tirs AP s'ils sont dans le même hex ou adjacents les uns aux autres.

Un véhicule muni de deux armes de bord distinctes peut tirer simultanément avec ses deux armes, quand il est activé comme pour chaque tir d'opportunité. Ses deux tirs simultanés n'ouvrent droit qu'à un tir d'opportunité par unité ennemie. Il peut combiner ses deux puissances de tir AP (sous réserve du respect des règles

relatives aux groupes de tir).

16.6 Tirs AC contre des véhicules

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

* **Procédure**

1 - Test pour toucher

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

Mouvement : le modificateur de +2 s'applique à tout véhicule (tireur ou cible) avec un marqueur *Mouvement*.

Fumigènes : un véhicule dans un fumigène est pénalisé d'un +2 au test pour toucher.

Un 12 non modifié est toujours n échec.

2 - Résultat du tir

Une fois déterminé si la cible a été touchée, le joueur retranche la valeur de blindage de la cible de sa propre capacité AC, et applique les éventuels modificateurs, puis jette **2d6** et consulte la table de destruction AC/AA.

La table de destruction AC/AA indique alors le résultat final :

- **Détruit** : le véhicule est retiré de la carte et remplacé par un marqueur *Epave* (marqueur séparé ou verso du pion). Exception : un camion ou un véhicule de taille très petite détruit est juste retiré de la carte, sans laisser d'épave.

- **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, remplacer le véhicule par 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 d'arrière (valeur de flanc -1).

* **Modificateurs AC**

Ecart trop important entre valeur AC et

blindage : le résultat des dés peut être modifié en fonction de la différence :

- 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.

Un 12 non modifié est toujours un échec.

16.7 Tirs AP contre un véhicule

* Tirs indirects

Un véhicule peut être détruit ou endommagé par un bombardement d'artillerie ou un tir de mortiers. Dans les deux cas, aucun jet pour toucher n'est nécessaire. Le joueur qui effectue le tir ou le bombardement jette 2d6 par véhicule se trouvant dans l'hex d'impact et par unité de mortier ou par mission d'artillerie tirant (pas de cumul des puissances), modifié éventuellement en fonction du type de véhicule (blindé, blindé renforcé, blindé à toit ouvert, ou non blindé, voir la table des tirs indirects AC) :

- 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, ayant bougé ou dans un fumigène.

* Tirs directs



Les armes légères et les mitrailleuses peuvent tirer sur tous les véhicules non blindés, mais à portée normale uniquement. Elles utilisent la table de destruction AC/AA sans test pour toucher.

Dans la table de destruction AC/AA, elles prennent la colonne correspondant à leur valeur AP divisée par 2, mais prennent en compte tous les modificateurs aux dés de la table de toucher AC (taille de la cible, stoppé, mouvement, qualité du tireur, terrain).

Leur valeur AP (et non AP/2) est prise si la cible est adjacente.

16.8 Passagers d'un véhicule touché

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

- si le résultat est inférieur ou égal à 7, les passagers subissent un pas de perte ;

- si le résultat est supérieur à 7, les passagers subissent deux pas de perte.

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.

Si le véhicule terrain est interdit aux passagers (par exemple en eau libre), si le véhicule est détruit les passagers sont

détruits, si le véhicule n'est qu'immobilisé ou sonné, les passagers restent à bord.

17. Infanterie contre véhicule

17.1 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 selon le type des troupes. Si le résultat modifié des dés est égal à la valeur, le véhicule est **immobilisé** (et doit tester en fin de tour). Le véhicule est **détruit** si le jet de dé modifié est strictement inférieur à la valeur de la table d'assaut.

Une fois tous les assauts de l'infanterie présente effectués, un véhicule non sonné réagit en utilisant la valeur **Ligne** (contre l'infanterie), sauf les véhicules non blindés qui utilisent la valeur **Bleu**.

Une fois la réaction du véhicule 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 véhicule ne dure donc qu'une phase.

Si le véhicule transportait des passagers, si le véhicule est détruit ils sont tous éliminés, si le véhicule est immobilisé ils l'évacuent (selon 16.8) une fois que l'attaquant est revenu dans son hex d'origine.

17.2 Assaut blindé

Les véhicules blindés (et eux seuls) peuvent effectuer un assaut blindé en pénétrant pendant leur mouvement directement dans un hex occupé uniquement par de l'infanterie ennemie **hors position préparée**. 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 **neutralisation** 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 fait une action Tir+Mouvement. De plus, il reçoit un marqueur **Test tir** à la fin de son mouvement (ou il retourne son marqueur en *Fin des tirs* s'il fait une action Tir+Mouvement en commençant par le tir), mais aucun test de cadence n'est nécessaire avant l'assaut blindé.

Après l'assaut blindé et le test de neutralisation, les unités survivantes dans l'hex font un assaut automatique contre 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 **n'est pas autorisé**.

Un véhicule **ne peut pas volontairement** arrêter son mouvement dans un hex occupé par une unité ennemie (il ne peut donc entrer dans l'hex que s'il dispose des PM nécessaires pour en sortir).

Assauts blindés multiples : un véhicule

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

18. Terrain : protection / destruction

18.1 Fortifications

Les fortifications représentent tous les travaux possibles pour améliorer la protection individuelle. Elles comprennent les retranchements et les positions préparées. Les fortifications ne bénéficient pas aux véhicules. Elles remplacent la protection intrinsèque de l'hex, sans s'y ajouter. *Un retranchement ne sert à rien en forêt, par exemple.*

* Retranchement

Les retranchements (trous d'hommes, tranchées, etc.) apportent un modificateur favorable en défense et nécessitent deux tours pour être construits.

Le marqueur possède une face *En construction* et une face *Construit*. 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 (+2).



Des retranchements déjà construits peuvent être disponibles et sont alors placés selon les indications du scénario.

aménagées



* Position préparée

Les positions préparées ne peuvent jamais être en cours de scénario. Elles sont disponibles et sont placées selon les indications du scénario. Elles apportent une protection correspondant à un bâtiment en dur (+3).

* Bunker



Un bunker est une position préparée qui a un champ de tir limité aux hex de sa zone avant, comme pour un véhicule avec casemate. Ses occupants sont invulnérables, à l'exception des tirs par leur zone avant (tirs directs AP, lance-missiles et lance-roquettes AC, char lance-flammes), des attaques de sapeurs (y compris lance-flammes), et des bombardements (aériens ou d'artillerie). Si les occupants d'un bunker sont éliminés par bombardements (aérien ou d'artillerie), le bunker est retiré du jeu.

Note : on peut placer armes légères, mitrailleuses et pièces de soutien légères à l'intérieur d'un bunker, mais ni mortier, ni lance-missiles, et l'empilement y est limité à l'équivalent d'un groupe de combat (ou un PC plus une pièce de soutien légère).

18.2 Incendie



Un incendie peut se déclarer suite à un bombardement au

napalm, à un tir d'artillerie sur bâtiment, à l'élimination d'un char lance-flammes, ou selon des règles de scénario : un marqueur *Incendie* est placé dans l'hex. **Tout véhicule dans l'hex est éliminé.**

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

Au début de la phase administrative, une unité située dans un hex d'incendie 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 Tirs AC contre bâtiment / bunker

Un lance-roquettes AC ou un lance-missiles AC tire en AC contre les bâtiments (cible de grande taille) et contre les bunkers par la zone avant (cible de taille très petite).

Si le test pour toucher est réussi, les unités ennemies présentes font un test Nx (avec x = chiffre des dizaines de la valeur AC, 0 pour les lance-roquettes très courte portée soit N). Dans les modificateurs u test de toucher, prendre en compte la protection du bâtiment / bunker.

18.4 Barbelés



Un hex de barbelés est interdit à l'infanterie (sauf les sapeurs), aux pièces de soutien et aux véhicules non entièrement chenillés.

Tout véhicule **entièrement chenillé** entrant dans l'hex détruit immédiatement les barbelés.

Un tir d'artillerie ou un bombardement aérien, avec un résultat 1 ou E, détruit les barbelés.

18.5 Champ de mines



Un champ de mines est placé avec son recto visible sur la carte. Il est retourné si un véhicule ou une unité



d'infanterie pénètre dans l'hex. Si le pion est un leurre, il est retiré du jeu. Si ce sont des mines, il reste en place et attaque toute unité qui pénètre dans son hex sur la **colonne 8** de la table de combat.



Champ de mines contre infanterie : l'attaque est résolue comme lors d'un tir avec un modificateur de +1 si l'unité est entrée dans l'hex en mouvement tactique.

Champ de mines contre véhicule : 1 le véhicule est détruit, **Nx, N** le véhicule est immobilisé, **Sx, S** le véhicule est sonné. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet de dés :

- véhicule non blindé ou à roues **-1**,
- véhicule blindé entièrement chenillé **+1**.

Un tir d'artillerie ou un bombardement aérien, avec un résultat 1 ou E, détruit le champ de mines.

18.6 Sapeurs



Un groupe de combat de type sapeurs commandé et non

hésitant peut faire des actions spécifiques :

- **Mouvement sapeur :** entrer en mouvement tactique dans un hex de barbelés et/ou de mines sans subir l'attaque des mines. **Précision :** le groupe de sapeur ne peut entrer dans un champ de mines sans subir l'attaque des mines que s'il est libre d'unités ennemies. S'il y a une unité ennemie, il subit l'attaque des mines puis donne l'assaut.

- **Destruction sapeur :** éliminer un aménagement du terrain (barbelés ou champ de mines). Le groupe, une fois dans l'hex visé, doit rester immobile un tour complet et ne pas être stoppé **ou plus** d'ici la fin de ce tour. Un seul marqueur peut être retiré par tour et par groupe en cas de présence conjointe de mines / barbelés. Le joueur annonce son action et quel marqueur il vise en début de phase d'opérations.

- **Assaut sapeur :** attaquer un hex de **bunker** ou **maison (rez-de-chaussée uniquement)**, occupé par l'ennemi par un mouvement tactique. Le groupe de sapeurs peut subir un tir d'opportunité (mais pas de la part de l'unité attaquée). Les modificateurs sont ceux du terrain **(sans tenir compte de la fortification ou de la maison)**, et le tir peut atteindre l'unité attaquée (qui est quasiment invulnérable s'il s'agit d'un bunker, voir 18.1).

L'unité attaquée ne peut réagir (et ne peut plus agir d'ici la résolution de l'assaut sapeur). Une telle action simule l'emploi de charges d'explosifs et lance-flammes. Si le groupe de sapeurs n'est pas stoppé **ou plus** d'ici la fin du tour, les **unités attaquées** sont éliminées. Un bunker n'est **pas** retiré du jeu, une maison est remplacée par des ruines.

Si l'attaque des sapeurs échoue, ils ne souffrent d'aucune autre pénalité mais doivent revenir dans leur hex de départ (ou un hex adjacent si leur hex de départ est occupé par l'ennemi).

Si un hex combine mines et bunker, l'assaut sapeur dure deux tours. De manière pratique, le groupe de sapeurs enchaîne mouvement sapeur puis destruction sapeur, sans tenir compte du bunker. S'il réussit (n'est pas stoppé / neutralisé / éliminé), il élimine aussi les unités dans le bunker.

De plus, toute unité de sapeurs reçoit un bonus de **-1** lors d'un assaut contre un véhicule. **Seule** cette capacité de sapeurs s'applique aux PC des sections de sapeurs.

19. Armes lourdes

19.1 Mitrailleuses



Les mitrailleuses sont les seules armes lourdes qui peuvent se mettre en batterie dans les hex de bâtiments.

Les mitrailleuses sont les seules armes lourdes qui peuvent tirer à demi puissance à double portée (tir AP). Les mitrailleuses dites lourdes sont celles de puissance supérieure ou égale à 6. Elles 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. Elles disposent aussi d'une capacité AA. La valeur AA d'une mitrailleuse lourde est égale à sa valeur AP. La portée AA est la portée normale. Une mitrailleuse est enrayée sur 11 ou 12 au test de cadence (voir 7.3).

19.2 Mortiers



Un mortier utilise la procédure de tir indirect (quelle que soit la cible).

Un mortier possède une distance minimale de tir, en deçà de cette portée le tir est impossible. Si elle vaut 1, le tir est possible contre un hex adjacent mais la puissance n'est pas doublée.

Un mortier ne peut former un groupe de tir 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 valide sur la cible).

Un mortier n'a plus de munitions sur 12 au test de cadence. Il faut définir alors le nombre de tirs restants (voir 7.3).

19.3 Canons sans recul



Un canon sans recul utilise la procédure de tir AC standard (table de toucher AC/AA) contre véhicules, et

le tir direct contre infanterie. Il présente sur le pion des valeurs **AC/AP** (antichars / antipersonnel). La cadence de tir s'applique aux deux valeurs.

Un canon sans recul n'a plus de munitions sur 12 au test de cadence. Il faut définir alors le nombre de tirs restants (voir 7.3).

19.4 Lance-roquettes

Les lance-roquettes, y compris les fusils antichars, sont représentés par une arme lourde sans mise en batterie.

Un lance-roquettes n'a plus de munition et est retiré du jeu sur un test de cadence de **10 ou plus** (voir 7.3).

* Fusils antichars

* Lance-roquettes moyenne portée



Un fusil antichar ou un lance-roquettes moyenne portée présente sur son pion des valeurs **AC/AP** (antichars / antipersonnel). La cadence

de tir s'applique aux deux valeurs. Un lance-roquettes moyenne portée ou un fusil antichar utilise la procédure normale de tir AC, y compris contre bâtiments (voir 18.3), pièces de soutien et armes lourdes en batterie (prendre 0 comme valeur de blindage de la cible, la cible est de taille très petite. S donne Stoppé, I donne Neutralisé, D donne Éliminé).

Il peut avoir une portée efficace, indiquée « efficace (maximale) ». Le tir AC au-delà de la portée efficace est pénalisé (+1 par hex, voir table de toucher AC).



* Lance-roquettes très courte portée.

Un lance-



roquettes très

courte portée (bazookas, Panzerschreck, et PIAT) a une cadence de tir indiquée sur le pion. La capacité AC et la portée sont définies dans la table de toucher AC. La puissance et la portée indiquées sur le pion correspondent aux armes légères des servants.

Pour utiliser un lance-roquettes très courte portée, le joueur lance 2d6 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur indiquée dans la table de toucher AC :

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

- si le résultat des dés modifiés est **inférieur** à la valeur indiquée, le véhicule est détruit.

La procédure est la même contre pièces de soutien et armes lourdes en batterie (La cible est de taille très petite. I donne Neutralisé, D donne Éliminé) et contre bâtiments (voir 18.3).

* Panzerfaust

Un Panzerfaust fonctionne comme un lance-roquettes très courte portée, mais il est considéré comme une capacité intrinsèque de certaines unités d'infanterie (selon les scénarios ou les nationalités). Pour éviter d'avoir à comptabiliser les Panzerfaust dans le jeu, le test de tir/cadence inclus également un test de dotation.

Si, lors du premier test de tir, le dé coloré (non modifié) est égal ou inférieur à la valeur de dotation du scénario, le tir a effectivement eu lieu et il est résolu avec la somme des dés.

Une unité avec marqueur *Test tir* doit tester normalement sa cadence pour tenter un tir de Panzerfaust, et peut donc faire plusieurs tentatives par tour tant qu'elle dispose de sa cadence. Le test de dotation est alors fait sur le test de cadence et non sur le test de tir.

En cas d'échec du test de dotation, on considère que l'unité n'a pas tenté de tirer (elle ne reçoit pas de marqueur *Test tir* ou ne retourne pas son marqueur sur *Fin des tirs*, et ne peut pas subir un tir d'opportunité), mais elle ne peut pas tenter un nouveau tir de Panzerfaust pendant la phase d'activation en cours.

En cas d'assaut, une unité autorisée à posséder un Panzerfaust applique le modificateur correspondant de la table d'assaut si le dé coloré non modifié de l'assaut est inférieur ou égal à la dotation du scénario.

19.5 Lance-missiles



Un lance-missiles est identifié par l'indication du type de guidage (autoguidé AG, filoguidé FG), à la place de la portée (portée non limitée).

Un lance-missiles antichar possède des caractéristiques AC/AP. Un lance-missiles sol-air possède uniquement des caractéristiques AA notée AA x (x valeur AA), mais pas de caractéristiques AP ni AC.

Un missile FG ne peut pas traverser un hex incendié. Une végétation de type "gêne visuelle" (vergers, champs, ...) a sur les LdT des missiles FG le même effet

qu'une forêt sur une LdV (blocage au même niveau, effet d'hex aveugle).

Pour les missiles FG, après les tirs d'opportunité de l'ennemi consécutifs au tir du missile :

- si le tireur est éliminé, neutralisé ou sonné, le tir de missile échoue (pas d'effet sur la cible) ;

- si le tireur est stoppé (il l'était au préalable ou il a été stoppé par les tirs d'opportunité), la valeur AP du tireur est divisée par deux, +2 est ajouté aux dés pour un missile AA, ou +2 est ajouté au test AC pour toucher.

Note : cette règle ne s'applique pas si le tir d'opportunité est un tir de missile. On résout les tirs d'opportunités hors missiles, puis le tir du missile FG, puis les tirs d'opportunités de missiles.

Les lance-missiles AC utilisent la procédure normale de tir AC, y compris contre bâtiments (voir 18.3), pièces de soutien et armes lourdes en batterie (prendre 0 comme valeur de blindage de la cible, la cible est de taille très petite. S donne Stoppé, I donne Neutralisé, D donne Éliminé).

Les lance-missiles n'ont plus de munitions et sont retirés du jeu sur 10 ou plus au test de cadence (voir 7.3).

19.6 Tireurs d'élite (TE)



Des tireurs d'élite sont représentés par une arme lourde sans mise en batterie. Ils ont une portée minimale/maximale (comme les mortiers) car leur puissance de feu AP n'est pas doublée contre un hex adjacent.

Leur puissance "(p)" ou "p*" est utilisée de manière spécifique (d'où les parenthèses ou l'astérisque).

Les tireurs d'élite ne peuvent atteindre qu'une unité par tir (même s'il y en a plusieurs dans le même hex : dans ce cas, ils choisissent leur cible).

Contre les PC, les armes lourdes, les pièces de soutien, et les véhicules non blindés, le tir est résolu normalement.

Contre les équipes et les groupes de combat, le tir est résolu différemment. Si les tireurs d'élite touchent, les résultats 1 et E sont remplacés par une neutralisation automatique.



En cas de stoppage ou de neutralisation, l'unité visée reçoit en plus un marqueur *Cloué*. Une unité portant un marqueur *Cloué* ne peut pas bouger.

Si une unité portant un marqueur *Cloué* est de nouveau visée par des tireurs d'élite, elle remplace les résultats S Sx par des résultats N Nx (test de neutralisation), les résultats N Nx par une neutralisation automatique, et E par 1 (perte d'un pas). Le marqueur *Cloué* n'est retiré en phase administrative que si l'unité n'a pas été touchée par un tir de tireurs d'élite durant ce tour.

Les tireurs d'élite n'ont plus de munitions et sont retirés du jeu sur un test de cadence de **10 ou plus** (voir 7.3).

Les tireurs d'élite (snipers) japonais sont toujours placés en hauteur dans une

cocoteraie (ils sont considérés au niveau 1 de hauteur, comme une unité située sur une colline de niveau 1). S'ils arrivent en renfort, ils se placent en hauteur (sans surcoût) dès qu'ils s'arrêtent dans un hex de cocoteraie. Ils ne peuvent ensuite pas bouger. L'ennemi peut passer dans leur hex, mais pas leur donner l'assaut. Les tireurs d'élite peuvent tirer sur une unité dans leur hex (et réciproquement).

19.7 Armes du génie

Les unités de bengalores et de lance-flammes sont représentées par des armes lourdes sans mise en batterie. Les caractéristiques indiquées sur le pion correspondent aux armes légères des servants.



Bengalore : un bengalore commandé et non hésitant peut faire un assaut sapeur contre un hex de champ de mines et/ou de barbelés (sans subir l'attaque des mines). En cas de réussite, champ de mines et barbelés sont éliminés, et le bengalore est retiré, munitions épuisées.



Lance-flammes : un lance-flamme commandé et non hésitant peut faire un assaut sapeur contre un hex de bâtiment (rez-de-chaussée seulement) ou de fortification. En cas de réussite, toutes les unités ennemies sont éliminées, et le lance-flammes fait un test de cadence. S'il le rate, il est retiré, munitions épuisées.



Véhicule lance-flammes : un véhicule lance-flamme ne peut tirer que contre un hex adjacent de bâtiment (rez-de-chaussée seulement) ou de fortification (y compris bunker si le char lance-flammes est devant sa face avant). Les éventuels tirs d'opportunités contre le véhicule sont résolus en premier. Si le véhicule lance-flammes a survécu, toutes les unités présentes dans l'hex cible sont éliminées.

Pendant un tour, un véhicule lance-flammes peut, soit bouger, soit tirer, mais ne peut pas faire les deux. Si un véhicule lance-flammes est détruit, placer un marqueur Incendie dans l'hexagone.

20. Unités particulières

20.1 Pièces de soutien



Une pièce de soutien s'oriente comme un véhicule et utilise la procédure de tir AC contre les véhicules (table de toucher AC), et le tir AP direct contre l'infanterie. Elle présente sur son pion des valeurs **AC/AP**. La cadence de tir s'applique aux deux valeurs. Si la portée d'une pièce de soutien n'est pas indiquée sur le pion, elle est considérée comme infinie.

Rotation : une pièce de soutien dotée d'un affût AA (cercle sous le pion) fait feu à 360° sans modificateur. Une pièce de soutien légère (notés **Le** sur le pion) peut faire feu dans toutes les directions mais avec en AC un

malus de **+1/+1** (flanc/arrière) aux dés pour toucher. Une pièce de soutien autre peut pivoter librement **une fois** quand elle est activée, sans modificateur, mais ne peut sinon faire feu que sur son front.

Note : la longueur du canon est précisée après le calibre (L = long, rien = moyen, C = petit/court. Cas particuliers : pour une pièce de soutien légère, rien = court).



Cas particuliers : les pièces de soutien sont en général des canons AC/AP. Dans quelques cas, il peut s'agir de mortiers lourds (pas de valeur AC, portée min/max) ou de mitrailleuses sur affût multiple (pas de valeur AC, portée limitée).

Mouvement des pièces de soutien : seules les pièces de soutien légères peuvent bouger d'un hex (tout tir leur est alors interdit ce tour). Les autres pièces de soutien ne peuvent pas bouger par elles-mêmes.

* Pièces de soutien tractées

Un véhicule de transport peut tracter une pièce de soutien au lieu de transporter de l'infanterie. Un véhicule qui tracte une pièce de soutien dépense **+1 PM** par hex. Une pièce de soutien ne peut pas bouger ni tirer avant ou après être tractée.

Chaque véhicule de transport peut tracter une pièce de soutien, sauf les véhicules de taille très petite et les transports légers qui ne peuvent tracter qu'une pièce de soutien légère.

Atteler ou dételé une pièce de soutien est équivalent à embarquer ou débarquer de l'infanterie.

Si son véhicule tracteur est détruit, une pièce de soutien tractée est elle aussi détruite. Si son véhicule tracteur est immobilisé ou sonné, une pièce de soutien tractée devient dételée et stoppée, et se retrouve tête-bêche par rapport au véhicule qui la tractait. Ce dételage compte pour les tirs d'opportunité

* Tirs contre des pièces de soutien

Un pion de pièce de soutien représente également les servants. Un tir contre une pièce de soutien est résolu comme un tir contre de l'infanterie (exception : tir de lance-missiles et lance-roquettes, voir 19). Une pièce de soutien ne présente qu'un seul pas de perte.

Protection : une pièce de soutien bénéficie d'une protection de **+1** (cumulatif avec le terrain) quand le tireur est sur son front.

20.2 Transports lourds

Certaines unités ont une capacité Transport lourd. Elles peuvent transporter plus qu'un groupe de combat, et éventuellement des véhicules.

Les véhicules débarquent vers l'arrière d'un avion de transport (posé d'assaut / planeur), et vers l'avant d'une barge de débarquement (opérations amphibies).

Si un véhicule de transport débarque (respectivement embarque) d'un transport lourd, il peut soit bouger de la moitié de ses PM, soit bouger du quart de ses PM et débarquer (respectivement embarquer) ses passagers (qui ne peuvent alors faire

aucune action en plus).

Transport lourd touché par l'ennemi :

- s'il est détruit, les véhicules transportés sont détruits (sans test) ;

- s'il est immobilisé, tout véhicule transporté débarque et devient sonné (il reste à bord si le transport est sonné).

20.3 Equipes de combat

Des pions spécifiques, des pions PC, ou des pions d'arme lourde (avec mise en batterie) côté servant, peuvent être utilisés pour représenter des équipes de combat (quelques tireurs, quelques sapeurs,...). Les équipes de combat peuvent faire les mêmes actions qu'un groupe de combat, mais n'ont qu'un pas de perte et sont assimilées à un PC pour les règles d'empilement, de transport et d'assaut.

20.4 Groupes à trois pas de perte



Pour représenter la taille plus importante de certaines unités, des règles de scénarios ou de nationalités peuvent définir que des groupes de combat possèdent trois pas de pertes. Lors de la première perte, retirer le marqueur 3^e pas mais l'unité conserve toutes ses capacités. Une deuxième perte réduit l'unité, une troisième perte la supprime. Un résultat « éliminé » (tir ou assaut) correspond à deux pas de perte.

Pour l'empilement, un groupe de combat à trois pas de perte compte pour un groupe et demi, mais il est quand même possible d'empiler deux unités PC / AL avec deux groupes à trois pas de perte.

20.5 Non-combattants

Les non combattants (civils, observateurs d'artillerie) suivent les mêmes règles que



les unités d'infanterie, aux particularités suivantes prêt :

- ils comptent pour un pas d'empilement ;
- ils ne peuvent pas tirer ;

- **s'ils n'ont pas de valeur de moral indiquée**, les tests de moral sont toujours réussis, sauf sur **12** naturel (appliquer alors la règle normale : neutralisation automatique ou perte d'un pas) ;

- si un ennemi pénètre dans leur hex, un assaut est possible **(et ils ne font pas de recul avant assaut)**. Ils peuvent être pris pour cible, mais ne combattent pas.

- **(et ils ne font pas de recul avant assaut)**. Ils peuvent être pris pour cible, mais ne combattent pas.

20.6 Hélicoptères



Un hélicoptère peut survoler des unités amies comme ennemies (un seul hélicoptère en vol par hex).

Un hélicoptère est, soit en rase-mottes (il est au niveau du terrain de l'hex survolé), soit à basse altitude (il est considéré comme au niveau 3. Une unité en basse altitude au-dessus d'un terrain niveau 3 est de fait en rase-mottes).

Un hélicoptère n'est jamais au sol, sauf sur un résultat I (hélicoptère immobilisé). Sur un résultat S, il revient automatiquement en rase-mottes (il est détruit si le terrain interdit le rase-mottes).

Chaque hex coûte 1 PM, sauf en rase-mottes (voir table des terrains) ou par visibilité réduite (rase-motte interdit et basse altitude : +1 PM par hex et par

niveau de visibilité).

Le changement de niveau rase-mottes / basse altitude coûte 2 PM.

Un hélicoptère peut bouger, tirer ou embarquer / débarquer des passagers, puis bouger à nouveau.

Un hélicoptère en vol, ne procure ni protection aux unités au sol ni gêne visuelle, ne subit pas les effets des tirs indirects et ne peut pas participer à un assaut ou un assaut blindé.

Les tirs contre hélicoptères en vol se font comme des tirs contre véhicule non blindé, avec les particularités suivantes :

- Tir limité aux armes AA, aux mitrailleuses et aux armes légères.

- Les armes AA utilisent la table de destruction AC/AA avec leur valeur AA/2.

- Hélicoptère en rase mottes : la protection du terrain est limitée aux terrains plus élevés, et aux haies, bocage, bosquets/vergers, cocoteraies, forêts et maison. Valeur AP ou AA x2 si la cible est adjacente ou dans l'hex du tireur.

- Hélicoptère à basse altitude : la puissance de feu est multipliée par 2 uniquement si la cible est dans l'hex du tireur (et bien prendre le +1 aux dés pour tir vers le haut). Pas de tir possible pour les unités en bunker.

* Hélicoptères de transport

Certains hélicoptères ont une capacité de transport d'infanterie. Un hélicoptère ne peut pas tracter de pièce de soutien.

Une unité d'infanterie ne peut embarquer ou débarquer d'un hélicoptère que si l'hélicoptère est en rase-mottes. L'infanterie est considérée au sol pour les tirs d'opportunité.

Les passagers d'un hélicoptère détruit à **basse altitude** ou au-dessus d'un terrain qui leur est interdit (eau libre, barbelés,...) sont automatiquement éliminés.

20.6 Véhicules amphibies

Il y a deux types de véhicules amphibies.

Véhicules terrestres amphibie

Les véhicules terrestres dotés de capacité amphibie portent l'indication « amphibie » sur leur fiche de véhicule.

Un véhicule terrestre amphibie utilise la colonne « amphibie » dans les terrains aquatiques (eau libre et eau profonde). Sur terre ferme et dans les terrains semi-humides, il utilise sa capacité normale de mouvement.

Embarcations

Les embarcations portent le symbole de déplacement amphibie sur leur pion et leur fiche de véhicule. Une embarcation ne peut accéder qu'aux terrains aquatiques ou semi-humides, où elle utilise la colonne « amphibie ».

21. Opérations aériennes

21.1 Généralités

Les opérations aériennes mettent en œuvre les avions de bombardement, d'appui au sol (chasseur-bombardier), et de transport (transport de parachutistes, planeurs, posé d'assaut ou évacuation aérienne), et le largage des parachutistes. Elles bénéficient d'une phase spéciale.

Niveau des unités en vol : La LdV contre un avion en altitude moyenne ou haute est

considérée comme se faisant vers un hex de niveau plus haut que tous les hex de la carte (la règle d'hex aveugle s'applique toutefois). Un avion en altitude basse est considéré comme au niveau 3.

21.2 Tirs contre avions (tirs AA)

Pas de tir AA pour les unités en bunker. Les tirs contre avions en vol (y compris planeurs) sont limités aux armes AA. Les armes AA utilisent la table de destruction AC/AA sans test pour toucher. Dans la table de destruction AC/AA, elles prennent la colonne correspondant à leur valeur AA divisée par 2, et les modificateurs aux tirs AA. Seuls les missiles AA peuvent tirer sur des avions en altitude haute. Le tir est réussi sur I ou D (avion dévié ou repoussé, l'effet exact est précisé cas par cas). Si le dé modifié est inférieur ou égal à la valeur AA divisée par 3, un missile AA détruit l'avion, une autre arme AA provoque 1 pas de perte (pris au hasard) si l'avion transporte des passagers (largage de parachutistes, planeurs, posé d'assaut ou évacuation aérienne).

Exemples de tirs AA

Missile SA 7 tirant sur Jaguar en altitude moyenne, valeur AA 8 soit différentiel 4, pas de modificateur, Jaguar repoussé sur 7 aux deux ou moins, Jaguar détruit sur 2 ou moins ($8/3=2,66 > 2$).
Flak 88 mm contre planeurs (à basse altitude), valeur AA = AP = 15 soit différentiel 7, modificateur -1, planeur dévié sur 11 ou moins, 1 pas de perte sur 6 ou moins ($15/3=5, 6-1=5$).

Une unité (éventuellement hors carte) ne peut tirer qu'une seule fois par phase d'appui aérien (elle reçoit un marqueur *Test tir*), ce qui ne l'empêche pas d'être activée durant la phase d'opérations.

21.4 Missions d'appui aérien

* Demande d'appui

Le nombre et la qualité des missions aériennes sont donnés par les scénarios. La procédure de demande est strictement la même que pour l'artillerie. Le délai de la mission est déterminé par la table de délais.

En revanche, lorsque l'aviation intervient, le joueur pose librement le marqueur sur l'hex ciblé de son choix, qui n'a pas besoin d'être noté préalablement, et qui n'a pas besoin d'être dans la LdV d'une unité quelconque. La correction est alors résolue en direction et en distance (voir tables de dérive).

Exception : la correction d'un appui au sol est résolue normalement, mais l'avion frappe la cible **amie ou ennemie** la plus proche du point d'impact si l'hex final est inoccupé. Si plusieurs hex sont occupés, la sélection se fait dans l'ordre suivant : blindé, véhicule, moins bonne protection, non camouflé, au hasard.

Attention : en cas de visibilité réduite, il n'y a pas d'appui aérien possible.

* Résolution des missions

Quand l'appui aérien arrive, il est placé dans l'hex visé. Les tables de dérive sont consultées en jetant 2d6. Le marqueur est alors placé dans l'hex de destination finale

dans la direction voulue par le joueur. L'altitude de la mission est soit imposée, soit libre au choix du joueur, selon le type d'appareil. Le choix de l'altitude se fait avant la détermination de la correction.

Si le joueur adverse possède une arme AA capable de tirer sur l'appareil il peut tenter d'interrompre la mission. Si le tir est réussi (avion repoussé ou détruit), le marqueur d'appui est retiré de la carte et la mission se termine.

* Types de missions aériennes

De façon générale une mission aérienne affecte l'hex dans lequel se trouve le marqueur et les deux hex situés immédiatement derrière pour les bombardements, et immédiatement devant pour l'appui au sol. Le marqueur doit donc être placé dans une direction particulière pour indiquer l'axe d'approche. Il y a deux sortes de missions aériennes :

- **Bombardement (bombes/napalm)** : les trois hex visés et les deux couronnes concentriques d'hex immédiatement autour sont attaqués en tir indirect (voir table des tirs indirects AP). En cas de bombardement au napalm, les trois hex visés reçoivent un marqueur « Incendie » (et ceux autour des fumigènes, voir la table de tirs indirects AP).

- **Appui au sol** : les trois hex visés uniquement sont attaqués sur la table de combat, avec la valeur AP indiquée sur le pion.

Les bombardements se font à haute ou moyenne altitude, l'appui au sol se fait à basse ou moyenne altitude, au choix du joueur qui l'annonce au début de la mission (avant la résolution des tirs AA).

Si un véhicule se trouve dans un des trois hex visés, utiliser contre ce véhicule la table de tirs indirects AC (colonne Bombes, ou Av.12 pour un avion d'appui au sol de valeur 12).

* Effets sur le terrain

Les effets des bombardements aériens

pour l'artillerie (voir 12.7).

21.5 Troupes aéroportées

* Parachutistes

Le largage d'unité est résolu en fin de phase d'appuis aériens.

Dans un premier temps, on définit section par section l'hex de Drop Zone (DZ), l'orientation (identique pour toutes les sections d'un scénario), la dérive, puis la dispersion des unités sur la ligne de parachutage. Le PC de compagnie et les unités d'appui associées sont considérés comme une section. S'il est seul, il faut l'associer à une section.

Pour chaque section larguée ce tour, un marqueur Drop Zone (pion avion DZ) est placé dans l'hex choisi et dans la direction choisie par le joueur pour ce scénario.

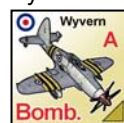
Une fois tous les marqueurs (DZ et planeurs) arrivant ce tour placés, le joueur détermine la dérive de chaque marqueur en direction, et en distance en fonction de la météo et de la visibilité (voir tables de dérive).

A cela peuvent s'ajouter des modificateurs en fonction de la nationalité avec toujours 0 comme minimum.

Une fois toutes les dérives calculées, chaque arme AA n'ayant pas encore tiré peut tirer sur un avion de transport (avion DZ ou planeur), qui est en basse altitude. Si le tir est réussi, la dérive déjà faite est prolongée de 3 hex (plus la perte éventuelle). Si l'avion est détruit, la section est éliminée.

Pour chaque unité larguée, **1d6** donne la dispersion au sol en distance par rapport au marqueur DZ. Les unités sont larguées dans la même direction que le marqueur, en avant de celui-ci (direction indiquée par le nez de l'avion).

Le parachutage est considéré comme un mouvement et donc il est soumis à la règle du tir d'opportunité. Ces tirs d'opportunité sont résolus en fin de phase d'appuis aériens (une fois tous les parachutistes et planeurs positionnés). Il y a un seul tir d'opportunité possible par unité tirant, et chaque unité qui tire vise



sur les bâtiments sont les mêmes que une seule unité de parachutistes (les

unités ayant déjà fait un tir AA pendant la phase aérienne en cours ne peuvent pas tirer de nouveau). Par simplification, le tir est traité comme un tir AP normal, les parachutistes étant considérés au sol. Si les parachutistes atterrissent sur une unité ennemie, ils peuvent quand même subir des tirs d'opportunité, soit de l'unité sur laquelle ils atterrissent (avec puissance de tir x2), soit d'autres unités ennemies.

En phase d'opération

L'atterrissage des unités est résolu au début du segment d'opérations. Le joueur propriétaire des unités aéroportées est automatiquement le premier joueur à devenir actif lors du tour où a lieu le parachutage. Il active successivement toutes ses formations aéroportées, sans test d'activation.

Si une unité atterrit :

* dans un hex interdit (eau libre, barbelés, incendie), l'unité est détruite ;

* en terrain difficile (colline escarpée, terrain de protection différente de 0 - hors fortification/véhicule), le joueur jette 1d6 :

- Sur **1 ou 2**, l'unité subit un pas de perte et devient neutralisée.

- Sur **3 à 6**, elle est stoppée.

- Sur **plus de 6**, rien (**note** : ceci n'est possible que pour les paras dont les armes sont parachutées dans des containers).

Les unités de paras dont les armes sont parachutées dans des containers bénéficient d'un bonus de +1 au dé.

* dans un **hex occupé** par l'ennemi, il y a un assaut (même contre les véhicules), avec le malus d'unité parachutée. Les paras survivants sont stoppés. S'il s'agit d'un planeur, on résout le débarquement des unités avant l'assaut ;

* **hors carte** : elle pourra pénétrer sur la carte au tour suivant par l'hex le plus proche de son point d'atterrissage, en dépensant tous ses PM. Si c'est le marqueur DZ qui est hors carte, toutes les unités larguées sont hors carte, les unités apparaissent en renfort par le bord d'où le marqueur a quitté la carte au tour suivant toutes en même temps et en ayant dépensé tous leurs PM (marqueur *Mouvement*).

Les unités parachutées sont considérées comme activées pour le tour, et reçoivent un marqueur *Mouvement*.

Exception : unités paras dont les armes sont parachutées dans des containers. Leur puissance de feu est de 1 pour les PC et armes lourdes, et de 2 pour les groupes de combat, et ce pendant toute la durée du tour de leur atterrissage. Elles sont considérées comme PC ou servants dans les assauts. Les armes lourdes ne peuvent se mettre en batterie, ni le tour de leur atterrissage, ni le tour suivant.

* Planeurs

Les planeurs sont des avions non armés de transport lourd. Leur contenance est la suivante :

- WACO : 1,5 groupes.

- HORSIA : 2,5 groupes.

PC / AL = 0,5 groupe

Jeep = 1 groupe

L'ensemble des règles des parachutistes



s'applique aussi aux planeurs moyennant les modifications suivantes.

En phase d'appuis aériens :

- L'hex d'atterrissage est défini planeur par planeur (même calcul de la dérive en direction et distance qu'un marqueur DZ). Si l'hex de posé est interdit aux passagers du planeur, la dérive peut être prolongée d'un hex.

- Une fois les tirs AA terminés (avec leurs conséquences sur la dérive et sur les passagers), dans tous les cas, l'emplacement du planeur est marqué par une épave (planeur détruit ou abandonné).

- Il n'y a pas de tir d'opportunités possible hors tirs AA contre des planeurs (par contre, il y a des tirs d'opportunités lorsque les aéroportés débarquent).

En phase d'opération :

- Les planeurs subissent un malus de -1 au dé s'ils atterrissent en terrain difficile, et le résultat s'applique à l'ensemble des unités qui deviennent neutralisées ou stoppées selon le jet de dé (mais avec au plus un pas de perte par planeur). En terrain difficile (mais autorisé), un véhicule transporté est systématiquement sonné.

- Si plusieurs planeurs atterrissent sur un même hex, tous doivent faire un test comme si l'atterrissage se faisait en terrain difficile, mais sans le malus de -1 (risque de collision). Si l'hex est en terrain difficile, ces tests se cumulent au test relatif au type d'hex.

- Une fois tous les atterrissages réalisés, les unités d'un planeur doivent débarquer et sont soumises alors aux mêmes règles (tirs d'opportunité et actions possibles) que celles débarquant d'un véhicule.

- Si un planeur atterrit sur une unité ennemie, les unités qui en débarquent peuvent quand même subir des tirs d'opportunité, soit de l'unité sur laquelle ils atterrissent (avec puissance de tir x2), soit d'autres unités ennemies. Après les tirs d'opportunités, un assaut est résolu (sans le malus des unités parachutées).

* Posé d'assaut

Le posé d'assaut se fait nécessairement sur un terrain de type Piste d'aviation, en phase d'opérations. Seule une partie de la piste d'aviation figure sur la carte.



Atterrissage : l'avion touche le sol hors carte. Il entre ensuite sur la carte en suivant la piste d'aviation.

L'avion doit parcourir au moins 3 hex au sol sur la carte à l'atterrissage (il peut en parcourir plus tant qu'il reste sur la piste d'aviation).

Décollage : l'avion parcourt au sol au moins 3 hex de piste d'aviation (il peut en parcourir plus tant qu'il reste sur la piste d'aviation), puis sort de la carte par la piste d'aviation et quitte le sol hors carte.

Le débarquement des passagers peut avoir lieu dans l'hex où l'avion s'arrête (ils peuvent aussi débarquer plus tard selon les règles normales). Embarquement et décollage peuvent se faire le même tour.

Une fois au sol, l'avion se comporte comme un véhicule normal. Il ne peut

utiliser ses PM que sur route ou piste d'aviation, et pas le tour où il atterrit ni le tour où il décolle.

Au décollage et à l'atterrissage, des tirs d'opportunité AA sont possibles. Pour les tirs AA, l'avion est hors carte, à basse altitude. Par simplification, pour déterminer la ligne de tir, utiliser comme cible l'hex de la piste d'aviation en limite de carte (pas de x2 même si le tireur se trouve dans cet hex). Un tir AA réussit avant l'atterrissage repousse l'avion, avec pertes éventuelles. Il peut tenter un nouvel atterrissage au tour suivant. Un tir AA réussit après le décollage n'a pas d'autre effet que d'éventuelles pertes.

Des tirs d'opportunité sont aussi possibles contre l'avion au sol (tirs AC, ou AP contre véhicule non blindé), et lors du débarquement des passagers.

22. Vague humaine

22.1 Généralités

La vague humaine est une forme d'attaque en masse utilisée par certaines armées composées de conscrits ou d'unités mal entraînées. Seules les unités qui y sont spécialement autorisées peuvent former des vagues humaines.

22.2 Déclenchement

Lors de l'activation d'une formation (qui ne doit pas être hésitante), le joueur désigne les unités participant à la vague humaine. Elles doivent toutes être adjacentes ou empilées et au moins une doit se trouver adjacente ou empilée au PC de formation. De même, au moins une unité doit se trouver à quatre hex et en vue des unités adverses qui serviront de cible (qui n'ont pas besoin d'être reconnues). Toutes les unités répondant au critère précédent, et au moins trois (en plus du PC), doivent participer à la vague humaine. Les armes lourdes ne peuvent pas participer à une vague humaine.

Le joueur annonce la vague humaine et désigne le ou les hex cible. Le joueur désigne jusqu'à trois hex contiguës.

Il effectue alors un test de moral (avec le moral du PC de formation). En cas d'échec, les unités peuvent agir normalement mais n'ont pas le droit de faire une vague humaine. En cas de réussite, la vague humaine est lancée. Le PC de la formation doit participer à la vague humaine, en restant adjacent ou empilé avec les unités qui attaquent.

22.3 Résolution

Toutes les unités sélectionnées avancent simultanément en direction des hex cibles, hex par hex, en faisant abstraction du terrain de chaque hex parcouru (sous réserve qu'il soit accessible à l'infanterie **et libre d'ennemi**). A chaque hex, le défenseur est libre d'effectuer des tirs d'opportunité (on résout également les assauts **dans les hex cibles**). Le mouvement étant simultané, chaque **tireur en** tir d'opportunité ne peut prendre pour cible qu'une seule unité (ou un seul hex) de la vague humaine par hex parcouru. Pendant leur avance, les unités de la vague humaine doivent rester adjacentes ou empilées autant que possible, en

comblant les trous si des unités sont éliminées. Les unités avancent jusqu'à ce qu'elles puissent entrer dans le ou les hex ciblés (abstraction faite de tout décompte de PM), jusqu'à anéantissement des attaquants ou empilement maximum dans et autour des hex visés.

22.4 Effets particuliers

En cas de résultat « stoppé », une unité effectuant une vague humaine doit l'absorber par un pas de perte, sauf si cela la détruit.

En cas de résultat « neutralisé », une unité en vague humaine doit l'absorber par deux pas de perte, sauf si cela la détruit (applicable donc uniquement aux unités à trois pas de perte).

Dans la résolution des assauts, une unité en vague humaine bénéficie d'un modificateur de -1 aux dés de résolution (pas au test d'initiative).

23 Opérations amphibies

* Assaut amphibie (débarquement)

Lors d'un assaut amphibie, les transports amphibies (embarcations et véhicules terrestres amphibie) qui mènent l'assaut amphibie se dirigent au plus vite vers l'hex de plage le plus proche.

Un transport amphibie ignore les résultats sonnés et immobilisés pendant l'assaut amphibie. Pour le détruire (le couler), il faut un ou plusieurs résultats D selon sa taille : 4 si sa taille est très grande, 3 si sa taille est grande, 2 si sa taille est moyenne, 1 sinon. Les résultats D ne provoquant pas la destruction finale du transport amphibie provoquent 1 pas de perte (pris au hasard sur les passagers).

Si le transport est coulé, il est remplacé par une épave, et les passagers subissent un test de sauvegarde (voir 16.8. Rappel : pas d'épave et passagers éliminés en eau libre, pas d'épave en eau profonde).

Si le transport subit un résultat D, I ou S sans être coulé, il continue sa ruée vers la plage.

Le transport amphibie débarque ses passagers dans l'hex d'eau peu profonde situé en bord de plage.

Dès que tous ses passagers ont débarqués, si le transport avait subi un résultat D ou I, il s'échoue définitivement (le remplacer par une épave). Sinon il se retire (enlever le pion).

Nota : un transport amphibie, en dehors d'un assaut amphibie, se comporte comme un véhicule normal (et applique les résultats D, I et S).

* Chars équipés en amphibie

Pour un débarquement, des chars peuvent arrivés équipés en amphibie. Ils utilisent le mouvement amphibie. Ils ne peuvent, ni tirer, ni entrer sur un hex de terre ferme. Ils doivent passer un tour complet sur un hex semi-humide, sans bouger ni tirer. Ils perdent alors leur capacité amphibie, et retrouvent leurs capacités terrestres (tir, mouvement).

24 Règles de nationalité

24.1 Allemands 1939 - 1945

Tir d'artillerie : -1 au test de délai.

Assaut contre véhicule (utilisation de mines magnétiques) : modificateur de -1.

Utilisation de Panzerfaust par les groupes de combat en 1944 et 1945 (dotation 1-2 par défaut).

Nahrverteidigungswaffe (Nw) : les véhicules équipés de lance-grenades antipersonnel utilisent la colonne Vétéran en défense contre un assaut d'infanterie.

Les pièces de soutien de type « Flak » possèdent une capacité AA et sont montés sur affût AA.

Les parachutistes sautent avec leurs armes en containers.

La longueur du tube PAK 40 est longue.

A partir de 1943, l'IG 18 peut tirer 1d6 de munition Heat par scénario. Leur valeur de 9 est portée en exposant sur le pion.

24.2 Russes 1941 - 1945

Les véhicules ne peuvent pas faire de groupe de tir.

La longueur du tube Obr.42 est longue.

24.3 Japonais, 1941-1945

Attaque kamikaze : -2 au dé d'assaut contre véhicule, mais l'attaque est suivie d'un test de moral, avec 1 pas de perte en cas d'échec

Les **groupes 6-6-6/4-6-6** (des demi sections) ont trois pas de pertes, peuvent lancer des vagues humaines, mais ne peuvent faire de groupe de tir qu'avec leur autre demi section : A1 avec A2, B1 avec B2, C1 avec C2.

Camouflage : en début de scénario, les fortifications (sauf si leur position est imposée) ne sont pas placées sur la carte, elles sont mises de côté avec les unités cachées. La fortification est placée sur carte avec la première unité située à l'intérieur à être révélée.

24.4 Anglais 1943 - 1945

Unités aéroportées, -1 au dé de dérive quel que soit le temps.

24.5 Français, Indochine 1945 - 1954

Ignorer la valeur de tir défensif.

La valeur AC des canons sans recul n'est pas indiquée sur le pion.

Tir d'artillerie : -1 au test de délai.

Seuls les mortiers et l'artillerie peuvent tirer des **fumigènes**.

24.6 Viet-Minh, Indochine 1945 - 1954

Ignorer la valeur de tir défensif.

La valeur AC des canons sans recul n'est pas indiquée sur le pion.

Les groupes de combat représentent des demi-sections et ont 3 pas de perte.

Les mortiers ne peuvent faire des groupes de tir que s'ils sont empilés.

Possibilité de vagues humaine.

Seuls les mortiers et l'artillerie peuvent tirer des **fumigènes**.

24.7 Arabes, Afrique 1960 - 1980

Le ZPU 2 est une mitrailleuse lourde.

règles ou les scénarios sur le forum.

Le forum fournit aussi :

- La détail des modules publiés.
- La liste de tous les scénarios.

26 Evolutions graphiques

Vous trouverez ci-dessous les pions EPT classiques et leur équivalent dans VV106.



25 Site internet dédié

Un forum <http://www.lestafette.net/f48-en-pointe-toujours> est dédié à EPT.

Vous pouvez poser vos questions sur les

0.	Généralités.....	2	11.3	Résolution des tirs.....	8	20.6	Véhicules amphibies.....	16
0.1	Echelles de jeu.....	2	11.4	Mortiers sur carte.....	9	21.	Opérations aériennes.....	16
0.2	Cartes.....	2	12.	Artillerie.....	9	21.1	Généralités.....	16
0.3	Scénarios.....	2	12.1	Généralités.....	9	21.2	Tirs contre avions (tirs AA).....	17
0.4	Marqueurs.....	2	12.2	Résolution des tirs d'artillerie.....	9	21.4	Missions d'appui aérien.....	17
1.	Pions et organisation.....	2	12.3	Contraintes de tir.....	9	*	Demande d'appui.....	17
1.1	Unités de combat.....	2	12.4	Correction et délais de tir.....	9	*	Résolution des missions.....	17
1.2	Réduction des unités.....	2	12.5	Efficacité de l'artillerie.....	9	*	Types de missions aériennes.....	17
1.3	Poste de commandement (PC).....	2	12.6	Tir de fumigènes.....	9	*	Effets sur le terrain.....	17
1.4	Organisation.....	2	12.7	Effets sur les bâtiments.....	9	21.5	Troupes aéroportées.....	17
1.5	Armes légères et lourdes.....	2	12.8	Tirs d'artillerie préenregistrés.....	9	*	Parachutistes.....	17
2.	Séquence de jeu.....	2	13.	Résultats de combats.....	10	*	Planeurs.....	18
A -	Phase d'appui.....	2	13.1	Unité stoppée.....	10	*	Posé d'assaut.....	18
B -	Phase de commandement.....	2	13.2	Effets de la neutralisation.....	10	22.	Vague humaine.....	18
C -	Phase d'opérations.....	3	13.3	Pertes au feu.....	10	22.1	Généralités.....	18
D -	Phase administrative.....	3	14.	Moral des formations.....	10	22.2	Déclenchement.....	18
3.	Organisation et commandement.....	3	14.1	Formation hésitante.....	10	22.3	Résolution.....	18
3.1	Organisation d'une formation.....	3	14.2	Formation démoralisée.....	10	22.4	Effets particuliers.....	19
3.2	Distance de commandement.....	3	15.	Assaut.....	10	23	Opérations amphibies.....	19
3.3	Unités non commandées.....	3	*	Procédure.....	10	*	Assaut amphibie (débarquement).....	19
3.4	Section indépendante.....	3	16.	Véhicules.....	11	*	Chars équipés en amphibie.....	19
4.	Ligne de vue / ligne de tir.....	3	16.1	Caractéristiques des véhicules.....	11	24	Règles de nationalité.....	19
4.1	Définitions.....	3	*	PC de véhicules.....	11	24.1	Allemands 1939 - 1945.....	19
4.2	Portée des armes d'infanterie.....	3	16.2	Orientation et mouvement.....	11	24.2	Russes 1941 - 1945.....	19
4.3	Ligne de vue (LdV).....	3	*	Influence sur les tirs.....	11	24.3	Japonais, 1941-1945.....	19
4.4	LdV et changements de niveau.....	4	*	Poursuite du mouvement.....	11	24.4	Anglais 1943 - 1945.....	19
*	Hex aveugle.....	4	16.3	Transport d'infanterie.....	11	24.5	Français, Indochine 1945 - 1954.....	19
*	Effet de plateau.....	4	*	Capacité de transport.....	11	24.6	Viet-Minh, Indochine 1945 - 1954.....	19
4.5	Visibilité réduite.....	4	*	Embarquement et débarquement.....	11	24.7	Arabes, Afrique 1960 - 1980.....	19
5.	Terrain.....	4	*	Activation.....	12	25	Site internet dédié.....	19
5.1	Types de terrain.....	4	*	Infanterie montée sur char.....	12	26	Evolutions graphiques.....	19
5.2	Niveaux.....	4	16.4	Mouvement blindé.....	12			
5.3	Gène visuelle.....	4	16.5	Tirs antipersonnel.....	12			
5.4	Règles particulières.....	4	16.6	Tirs AC contre des véhicules.....	12			
*	Murs et haies.....	4	*	Procédure.....	12			
*	Bocage.....	4	*	Zone d'impact.....	12			
*	Cocoteraie.....	4	*	Modificateurs AC.....	12			
*	Colline.....	5	16.7	Tirs AP contre un véhicule.....	13			
*	Talus.....	5	*	Tirs indirects.....	13			
*	Fossé.....	5	*	Tirs directs.....	13			
*	Récif.....	5	16.8	Passagers d'un véhicule touché.....	13			
*	Terrain escarpé.....	5	17.	Infanterie contre véhicule.....	13			
*	Terrain enneigé ou boueux.....	5	17.1	Assaut contre véhicule.....	13			
*	Milieux humides.....	5	17.2	Assaut blindé.....	13			
6.	Activation des formations.....	5	18.	Terrain : protection / destruction.....	13			
6.1	Activer une formation.....	5	18.1	Fortifications.....	13			
6.2	Activation automatique.....	5	*	Retranchement.....	13			
6.3	Activation isolée d'unité.....	5	*	Position préparée.....	13			
6.4	Effet de l'activation.....	5	*	Bunker.....	13			
6.5	Fin de la phase d'opérations.....	5	18.2	Incendie.....	13			
7.	Actions des unités.....	6	18.3	Tirs AC contre bâtiment / bunker.....	14			
7.1	Actions des unités.....	6	18.4	Barbelés.....	14			
7.2	Tir et test de cadence.....	6	18.5	Champ de mines.....	14			
7.3	Enrayage et manque de munition.....	6	18.6	Sapeurs.....	14			
7.4	Actions de commandement.....	6	19.	Armes lourdes.....	14			
8.	Réaction des unités passives.....	7	19.1	Mitrailleuses.....	14			
8.1	Tirs d'opportunité.....	7	19.2	Mortiers.....	14			
*	Tirs d'opportunité du joueur passif.....	7	19.3	Canons sans recul.....	14			
*	Tirs d'opportunité du joueur actif.....	7	19.4	Lance-roquettes.....	14			
8.2	Déclaration des tirs d'opportunité.....	7	*	Fusils antichars.....	14			
*	Cible en mouvement.....	7	*	Lance-roquettes moyenne portée.....	14			
*	Cible ayant tiré.....	7	*	Lance-roquettes très courte portée.....	14			
8.3	Repli avant assaut.....	7	*	Panzerfaust.....	15			
9.	Mouvement.....	7	19.5	Lance-missiles.....	15			
9.1	Généralités.....	7	19.6	Tireurs d'élite (TE).....	15			
9.2	Points de mouvement.....	7	19.7	Armes du génie.....	15			
9.3	Empilement.....	7	20.	Unités particulières.....	15			
9.4	Mouvement sur route.....	8	20.1	Pièces de soutien.....	15			
10.	Unités cachées.....	8	*	Pièces de soutien tractées.....	16			
10.1	Pions cachés.....	8	*	Tirs contre des pièces de soutien.....	16			
10.2	Leurres.....	8	20.2	Transports lourds.....	16			
10.3	Découverte d'unités.....	8	20.3	Equipes de combat.....	16			
10.4	Camouflage.....	8	20.4	Groupes à trois pas de perte.....	16			
11.	Tirs directs.....	8	20.5	Non-combattants.....	16			
11.1	Procédure de tir direct.....	8	20.6	Hélicoptères.....	16			
11.2	Tirs groupés.....	8	*	Hélicoptères de transport.....	16			



Tous droits réservés. *En pointe toujours* ne peut faire l'objet d'aucune adaptation, cession ou transfert de droits sans l'accord écrit explicite des auteurs du jeu.