

7. Tirs

7.1 Procédure de tir

Etapes de la procédure de tir :

- Indication du tireur et de la cible, vérification de la ligne de vue (LdV).
- Tir AC contre véhicule : test pour toucher avec vérification de la cadence.
- Détermination de la puissance de tir, en fonction des modificateurs de puissance.
- Application des modificateurs de colonne.
- Jet de tir avec 2d6.
- Vérification de la cadence (déjà fait en cas de tir AC contre véhicule).
- Détermination de l'effet du tir sur la cible. Cette procédure s'applique à tous les types de tirs (voir 13).

7.4 Modificateurs de colonne

Tous les modificateurs de colonne sont rappelés dans la table de tir (+1 col = 1 colonne vers la droite, -1 col = 1 colonne vers la gauche).

7.6 Vérification de la cadence

Chaque unité peut tirer automatiquement une fois par tour, soit quand elle est activée, soit en réaction à un tir ou à un mouvement adverse.

Une fois qu'elle a effectué son premier tir, 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), elle doit vérifier si elle garde sa cadence.

Pour cela, la table (table de tir pour un tir AP, table de toucher pour un tir AC) donne un résultat de cadence pour chaque valeur aux 2d6 (s'il n'y a pas de valeur, l'unité perd sa cadence). Le résultat de cadence doit être inférieur ou égal à la cadence de tir de l'unité pour que l'unité garde sa cadence.

8. Assaut

* Accélération des assauts

Chaque unité possède une valeur V d'assaut, indiquée dans la table d'assaut. Faire la somme des valeurs V des unités des deux camps participant à l'assaut, le diviser par le nombre N d'unités, et arrondir par valeur supérieur. Si le résultat est négatif, l'utiliser comme modificateur aux dés pour tout le round.

Exemple : assaut avec deux unités lignes (V=0) et une unité bleu neutralisée (V=-4).

Somme(V)/N = -4/3 arrondi à -1, chaque unité bénéficie d'un modificateur de -1.

Si l'unité bleu est éliminée, à partir du round suivant, le modificateur passe à 0.

Si une unité ligne est éliminée, à partir du round suivant, le modificateur passe à -2.

9.4 LdV et nuit / visibilité réduite

De nuit (**semi-obscurité / nocturne**), tirs et OA sont limités à 12/6 hex maximum (pas de limite si l'hex cible a **au moins** un marqueur *Tir* ou est adjacent à un incendie), et les distances d'observation sont réduites (voir table).

Correction d'artillerie : le dé de distance de correction est modifié par le niveau de visibilité (+1, +2 ou +3, nocturne = +1). Dans un scénario, la visibilité est par

défaut de jour et bonne.

* Pose de fumigènes

Un tir indirect peut placer des marqueurs *Fumigène 2* ou *Fumigène 1* selon sa puissance (pas de groupe de tir possible) : *Fumigène 2* pour une puissance de 10 ou plus, *Fumigène 1* pour une puissance de 4 à 9, pas de fumigène pour une puissance de 3 ou moins.

Lorsqu'il est activé, un véhicule équipé de pots fumigène peut placer un *Fumigène 1* dans son hex (demi-action).

Certains véhicules munis d'obus fumigènes peuvent tirer un *Fumigène 1* dans n'importe quel hex de leur LdV en suivant les règles de cadence de tir (y compris à l'occasion d'un tir d'opportunité).

Les autres unités ne peuvent pas poser de fumigènes.

13. Différents types de tirs

* Tirs AP contre véhicule

Les modificateurs suivants s'appliquent :

- **Mouvement** : le modificateur de -1 colonne s'applique à tout véhicule cible avec un marqueur *Mouvement*.
- **Taille de la cible** : modificateur de +1 colonne (taille Très Grande) ou -1 colonne (taille Très Petite).
- **Qualité du tireur** : vétéran/choc +1 colonne, bleu -1 colonne.

- **Les mitrailleuses peuvent tirer en AP sur les blindés**, avec un modificateur de -B colonnes (B = valeur du blindage), mais sans groupe de tir possible.

Si la cible comprend un véhicule et d'autres unités, il peut y avoir une colonne pour le véhicule et une colonne pour les autres unités (en fonction des modificateurs).

* Tirs direct AC contre cible AP

Les lance-roquettes peuvent tirer contre un bâtiment, une fortification (bunker : que par sa face avant), une pièce de soutien et une AL en batterie.

Pour un tir contre bâtiment ou fortification, toutes les unités présentes sont affectées. Pour un tir contre pièces de soutien ou AL en batterie, le tireur choisi sa cible s'il y en a plusieurs possibles dans l'hex (toute autre unité présente ne sera pas affectée).

Le tir est résolu avec la puissance AC (ligne AC, pas ligne AC-B), et tous les modificateurs de tir AP.

Modificateurs additionnels :

- Distance d'efficacité d'un lance-roquettes.
- Contre pièce de soutien : -1 colonne.
- Contre AL en batterie : -2 colonnes.

13.2 Tirs direct AC contre véhicule

Ce type de tir est utilisé par les unités avec valeur AC. Une unité avec valeur AC/AP utilise sa valeur AC contre les véhicules blindés. Contre les véhicules non blindés, elle utilise sa valeur AP ou AC, au choix (avec les modificateurs propres au type de tir).

Le tir AC se fait un deux temps, un test de toucher puis un test de destruction. Le test de cadence est intégré au test de toucher.

Exceptions : tir contre aéronef (voir 15.7) et tir de missile AC.

S'il y a plusieurs véhicules dans l'hex

visé, le tireur doit choisir un des véhicules comme cible du test de toucher (toute autre unité présente dans l'hex ne sera pas affectée).

* Test de toucher

Ce test est lié à la distance entre le tireur et la cible (colonne dans la table de toucher) et au type de canon : long (L), Moyen (M) ou Court et autres (C – canon court, canon sans recul, fusil antichar, lance-roquettes).

Le test pour toucher est réussi si le tireur garde sa cadence et si le type de canon L, M ou C figure dans la table de toucher au croisement entre le jet de 2d6 et la colonne modifiée.

* Modificateurs pour toucher

Les modificateurs de colonne pour test de toucher sont :

- **Tourelle** : modificateur éventuel pour tir latéral ou arrière, de 0/0 à -1 col/-1 col (flanc/arrière).

- **Distance efficace** : pour les lance-roquettes, modificateur de -1 colonne par hex au-delà de la portée efficace.

- Contre **véhicule en mouvement** : -1 colonne.

- **Taille cible** : TG +2 col / G +1 col / N ou C 0 col / P -1 col / TP -2 col.

- **Qualité du tireur** : vétéran/choc +1 colonne, bleu -1 colonne.

- Lance-roquettes contre véhicule « Schutzen » de flanc = -1 col.

- Modificateurs liés au tireur (stoppé / dans fumigène / marqueur *Mouvement* / demi-action Tir) : -2 col (au lieu de Px1/2).

* Test de destruction

Si le test pour toucher est réussi, la puissance de tir est calculée en retranchant le blindage B du véhicule cible de la capacité AC du tireur. La table de destruction utilise 2d6 et la valeur AC-B, sans modificateur de colonne.

13.3 Tirs directs AA

Le tir AA est le seul tir possible contre les missions aériennes (altitude haute, moyenne ou basse).

Les armes AA utilisent la table de tir, avec comme puissance leur valeur AA, les modificateurs de puissance standards et les modificateurs de colonne des tirs AA.

Sur un résultat 1/2/3/Nx/N, la mission aérienne est repoussée.

Une unité 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.

15.3 Résultat des tirs contre véhicule

Sur un résultat 3/2/1/ N3(I)/N2(S)/N1/N, le véhicule est détruit.

Sur un résultat S1/I, le véhicule est immobilisé.

Sur un résultat S ou Son, l'équipage est sonné.

* Tir IND/AP contre blindé

Tir indirect de pièges : sur Nx/N, un blindé est immobilisé et non détruit.

Tirs directs AP contre blindé et autres tirs indirects : N3(I) donne immobilisé, N2(S) donne sonné, N1, N, S1, S, Son n'ont pas d'effet.

Exception : si le résultat N1, N, S1, S ou Son est obtenu en faisant 1+1 avec 2d6, le véhicule est sonné.

21. Missions aériennes

21.1 Généralités

Les missions aériennes mettent en œuvre les bombardements et appuis au sol.

Niveau de vol : La LdV contre une mission aérienne se fait vers un hex de niveau plus haut que tous les hex de la carte (la règle d'hex aveugle s'applique toutefois).

21.2 Missions d'appui aérien

Les missions d'appui aérien sont gérées en début de phase d'appui (avant les tirs d'artillerie).

Le nombre et le type des missions aériennes disponibles sont donnés par les scénarios. Les missions d'appui aérien pour le tour suivant sont appelées comme les missions d'artillerie, mais sans définir l'hex attaqué (il sera choisi par l'appui aérien lorsqu'il arrivera). Les règles d'annulation et de pré-enregistrement s'appliquent comme pour l'artillerie.

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

Un appui aérien cible :

- Soit seulement l'hex où se trouve le marqueur (arme guidée, carré sur le pion à gauche).

- Soit trois hex cibles (rectangle sur le pion à gauche), l'hex dans lequel se trouve le marqueur et les deux hex situés immédiatement devant (dans l'axe du triangle en bas à droite du pion).

* Types de missions

- **Bombardement guidé** (altitude haute ou moyenne) : l'hex cible et les couronnes concentriques d'hex autour sont attaqués en tir indirect.

- **Bombardement** (altitude haute ou moyenne) : les trois hex cibles et les couronnes concentriques d'hex autour sont attaqués en tir indirect.

- **Attaque au sol** (altitude moyenne ou basse) : les unités des trois hex cible sont attaqués avec les modificateurs de puissance de tir direct AP (y compris puissance divisée par 2 si cible camouflée), mais avec les modificateurs de colonnes du tir indirect.

* Résolution des missions

La résolution d'une mission d'appui aérien se fait appareil par appareil :

- Vérifier si la mission est retardée (voir table de délais).

- Placer l'appui aérien en annonçant son altitude (partiellement imposée selon le type de mission). Le joueur pose son appui aérien sur l'hex de son choix, contenant une unité ou un leurre.

- Calculer la dérive (voir table de dérive - un marqueur qui dérive hors carte n'a pas d'effet). Un modificateur à la dérive peut figurer sur le pion (entre parenthèses).

Exception, attaque au sol : si l'hex cible après dérive est inoccupé, l'appui aérien est décalé sur l'hex le plus proche occupé par une unité amie ou ennemie. Si plusieurs hex occupés sont à même distance, la sélection se fait dans l'ordre suivant : blindé, véhicule, moins bonne protection, non camouflé, au hasard.

Une fois l'appui aérien dans son hex final, le joueur choisi son orientation.

- Tirs AA : si le joueur adverse possède

une arme AA (éventuellement hors carte) capable de tirer sur l'appui aérien, il peut tenter d'interrompre la mission. Si le tir est réussi (appui aérien repoussé ou détruit), l'appui aérien est retiré de la carte (un appui aérien détruit ne laisse pas d'épave) et la mission se termine sans avoir d'effet.

- Tirs : les effets des tirs de l'appui aérien sont résolus, puis il est retiré de la carte. S'il y a un autre appui aérien, recommencer la même procédure.

Clarifications des règles

0.5 Scénarios

Dans les conditions de victoire :

- Pour contrôler un bâtiment de plusieurs hex, il faut contrôler plus de la moitié des cases (une case par hex et par étage).

- Un hex incendié est contrôlé par le dernier camp dont une unité ou un leurre a été adjacente à cet hex.

3.1 Chaîne de commandement

Si un PC de bataillon ou de compagnie est neutralisé en début de tour, ses formations subordonnées sont considérées comme hors de portée.

8. Assaut

Une unité qui fait un assaut dans un hex de bâtiment ou de position défensive affecté par un marqueur *Artillerie* ne bénéficie pas de la protection du bâtiment ou de la position défensive vis-à-vis du tir indirect de l'artillerie.

8.3 Repli avant assaut

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

L'unité faisant l'assaut doit entrer dans l'hex laissé vacant. S'il lui reste assez de PM, elle peut continuer son assaut sur la même ou une autre unité (possible une seule fois par activation).

10.1 Types de terrain

Forêt : si la forêt n'occupe qu'une partie de l'hex, prendre en compte le dessin de la forêt pour les LdV, et prendre en compte la forêt pour le coût du mouvement et le niveau de protection de l'hex concerné si le dessin de la forêt comprend ou touche le centre de l'hex (y compris demi-hex de forêt), ou occupe plus de la moitié de l'hex.

11.3 Unité stoppée

Une unité stoppée perd aussitôt son éventuel marqueur *Mouvement*.

11.5 Section démoralisée

Test de démoralisation :

- si le test échoue, la section se démoralise, toutes ses unités sont retirées de la carte.

12.2 Leurres

En cas d'assaut contre un leurre seul dans son hex, le leurre fait un repli avant assaut (et est donc retiré du jeu).

Un leurre empilé avec des unités qui se démoralisent toutes est retiré.

Un leurre adjacent à des unités qui se démoralisent toutes est retiré.

12.3 Découverte d'unités

Un pion caché ou un leurre est reconnu de la façon suivante :

- il fait un assaut, le marqueur est retiré avant résolution de l'assaut ;

- il effectue un repli avant assaut ;

Cas particuliers :

- **Mouvement tactique :** une unité qui effectue un mouvement tactique ne perd pas son camouflage, sauf en terrain dégagé / exposé et à 8 hex ou moins d'une unité ennemie ayant une LdV valide (2 hex en nocturne).

- **Véhicules :** un véhicule peut être camouflé tant qu'il reste immobile et ne tire pas, à plus de 16 hex de l'ennemi (4 hex en nocturne).

13.1 Tirs direct AP

Exception : les avions en attaque au sol font des tirs AP mais avec les modificateurs de tir indirect (voir 13.4), y compris contre véhicule blindé.

14. Artillerie

14.4 Dérive

Un marqueur qui dérive hors carte n'a pas d'effet.

14.5 Efficacité de l'artillerie

Rappel : une unité qui fait un assaut contre une position défensive ou un bâtiment ne bénéficie pas de la protection de la position défensive ou du bâtiment.

14.6 Tirs d'artillerie préenregistrés

La règle de délais s'applique toujours avec un modificateur de -2 au test (y compris les tours suivants si le tir est retardé).

15. Véhicules

* Véhicule chef de peloton

Le joueur n'est pas obligé de choisir le véhicule indiqué comme chef de peloton dans la fiche de scénario. Si le peloton comprend plusieurs types de véhicules, le chef de peloton choisi doit respecter le type de véhicule indiqué comme chef de peloton dans le scénario.

15.5 Véhicule et assauts

* Assaut contre véhicule

Une fois tous les combats effectués, s'il reste un véhicule non détruit dans l'hex, l'infanterie doit reculer pour revenir dans son hex d'origine (et est donc stoppée, voir 8.2). Nota : si l'unité a été neutralisée par de l'artillerie pendant l'assaut, ce décalage tient lieu de retraite, elle ne pourra pas tenter de se rallier en phase administrative (voir 11.2).

* Assaut blindé

Un véhicule blindé peut effectuer un assaut blindé dans un hex occupé par des unités ennemies (hors véhicule) situées hors fortification (hex protection -3). Le tir d'opportunité contre un véhicule qui fait un assaut blindé est interdit dans l'hex assailli.

16.4 Lance-roquettes

Un Panzerfaust a une puissance AC de 12, une cadence de 6 et une portée de 1 (hex adjacent uniquement).

17.1 Pièces de soutien

Une pièce de soutien qui dételle se réoriente librement.

Une pièce avec bouclier possède une protection de -1 colonne de front.