

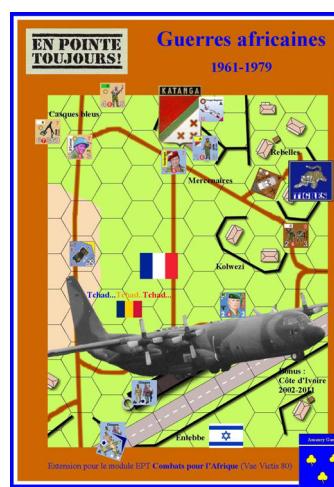
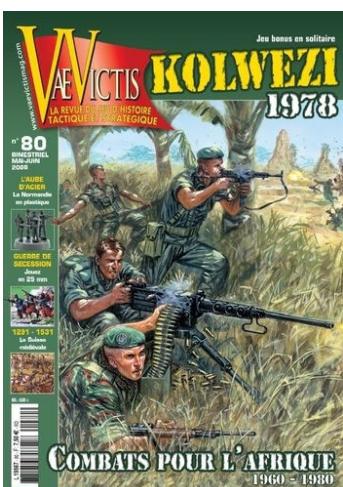
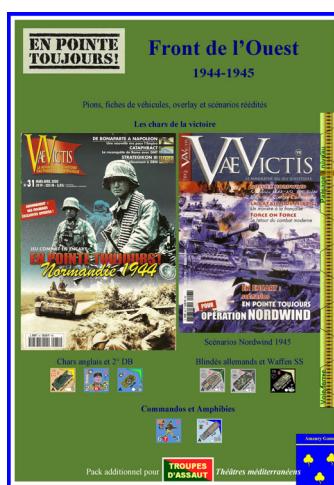
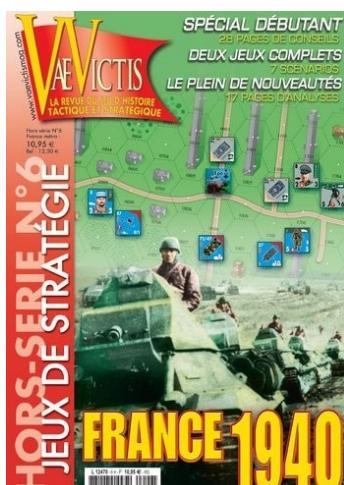
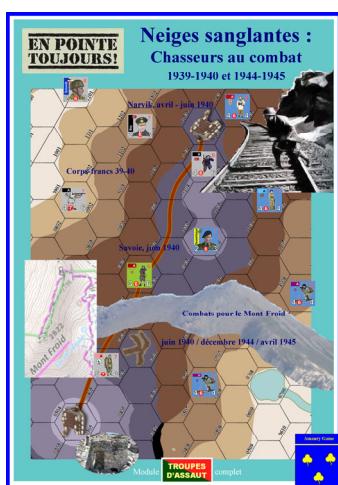
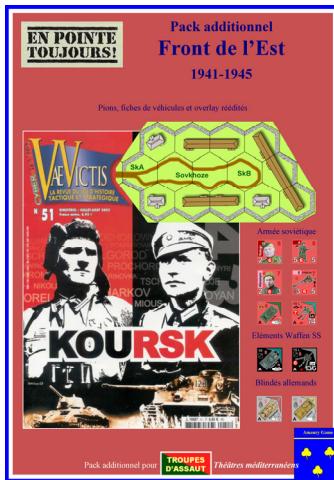
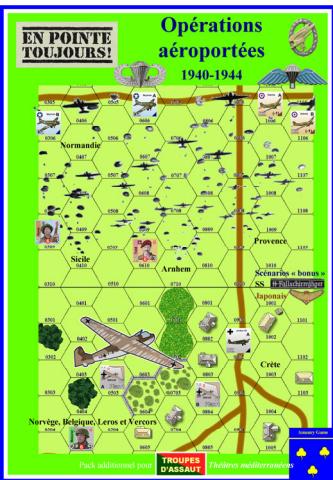
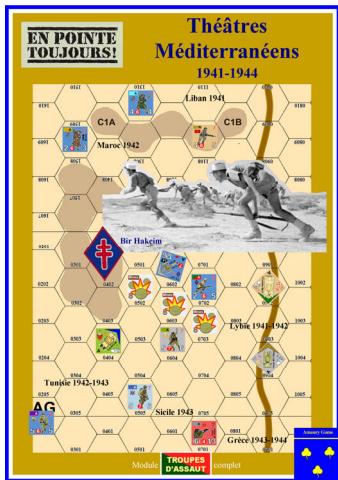
Combat tactique contemporain

Version 7.1 des règles

**TROUPES
D'ASSAUT**

« Nous sommes les hommes des troupes d'assaut,
Soldats de toutes les régions,
Demain brandissant nos drapeaux,
En vainqueurs nous défileron. »

Jeu de Théophile Monnier et Nicolas Stratigos, versions 5, 6 et 7 par Amaury de Vandière



TROUPES D'ASSAUT

0. Matériel de jeu

0.1 Echelle

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 d'une à plusieurs dizaines de mètres.

Les différentes unités sont :

- Les unités d'infanterie (un officier et ses adjoints, un groupe ou une équipe de combat, une arme lourde et ses servants, des non-combattants).
- Les pièces de soutien (canons et leurs servants).
- Les véhicules (blindé, transport, véhicule amphibie, embarcation, avion au sol, hélicoptère, drone, ...). Un véhicule en vol est appelé aéronef.
- Les appuis aériens (avion, planeur, hélicoptère, drone).

0.2 Cartes

Les cartes sont géomorphiques, c'est-à-dire qu'elles peuvent se combiner entre elles pour obtenir des terrains différents. Une grille hexagonale est imprimée sur la carte afin de réguler le mouvement et le tir des unités. L'abréviation hex est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hex (hex de départ exclu, hex d'arrivée inclus). Les demi-hex de bord de carte sont jouables.

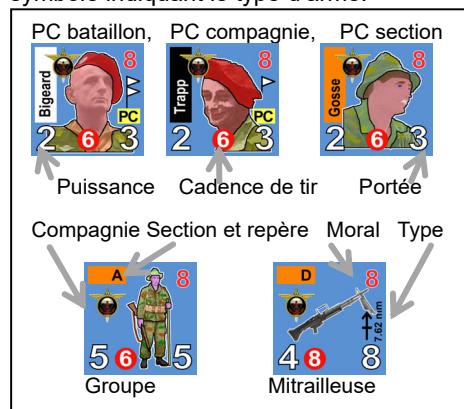
0.3 Pions

Les pions, soit sont des marqueurs, soit représentent des unités.

Le jeu utilise un grand nombre de marqueurs. Les scénarios faisant souvent intervenir un nombre réduit d'unités, les joueurs peuvent, d'un commun accord, s'abstenir de poser certains marqueurs.

Les unités ont sur leur pion :

- Leur compagnie (insigne), leur section (couleur) et un repère (lettre ou nom).
- Leur moral (en rouge).
- Leurs caractéristiques de tir : puissance, cadence et portée (en bas du pion).
- Pour les armes lourdes (AL, voir 16), un symbole indiquant le type d'arme.



Les pions des véhicules (voir 15) et des pièces de soutien (voir 17.1) ont des informations supplémentaires.

0.4 Dés

Le jeu nécessite l'emploi d'un ou deux dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6).

0.5 Scénarios

Les parties se jouent selon des scénarios historiques. Chaque scénario présente l'ordre de bataille, les appuis, le terrain avec la position relative des cartes, et les règles propres au scénario qui peuvent modifier les règles de base.

Chaque scénario définit aussi la qualité des unités présentes (choc, vétéran, ligne, bleu) et les seuils de démoralisation.

Initialement, chaque camp contrôle les hex de sa zone de placement. Après avoir été pris par l'ennemi, un hex est contrôlé par le dernier camp à l'avoir occupé avec une unité ou un leurre. 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 lui a été adjacent.

0.6 Règles

Les chapitres 1 à 12 présentent les mécanismes des règles, sur la base des unités d'infanterie les plus simples (PC, groupes, mitrailleuses). Les chapitres ultérieurs introduisent les autres unités et les règles spéciales correspondantes.

En bleu, évolutions de la v5 à la v6.

En vert, évolutions de la v6 à la v7.

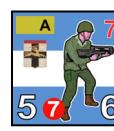
En rouge, évolution de la v7.

1. Unités de combat

1.1 Statut des unités

Chaque unité (sauf véhicule, voir 15.3) peut se trouver dans différents états opérationnels : normal, stoppé (voir 11.3) ou neutralisé (voir 11.2). Ces deux derniers états sont indiqués par des marqueurs.

Chaque groupe de combat possède deux pas de perte. Si un groupe de combat subit une perte (voir 11.1), son pion est retourné pour indiquer son nouvel état (barre blanche).



Toutes les unités hors groupes de combat ne possèdent qu'un seul pas de perte. Elles sont détruites à la première perte.

1.2 Poste de commandement (PC)

Les PC sont des unités dédiées au commandement des autres unités. Le recto du pion indique que le PC n'a pas encore été activé, et son verso (barre blanche), qu'il a été activé (voir 4.3).



1.3 Armes légères

Les PC, les groupes et équipes de combat et les servants d'armes lourdes sont équipés d'armes légères.

1.4 Armes lourdes (AL) en batterie

Certaines AL nécessitent une mise en batterie pour pouvoir tirer. Le recto présente alors les servants (AL démontée), et le verso l'arme en batterie (AL montée). En cas de tir, utiliser la valeur de la face visible.



Les AL ne peuvent pas se mettre en batterie dans un hex de bâtiment (sauf les mitrailleuses). Le scénario peut autoriser

une AL hors mitrailleuse à commencer en batterie dans un bâtiment, mais si elle bouge, elle ne pourra pas se remettre en batterie dans un bâtiment.

1.5 Empilement

Il ne peut pas y avoir, par hex, plus de trois groupes de combat ou équivalent, deux véhicules au sol et un aéronef en vol. Cette limitation d'empilement s'applique aussi pendant le mouvement des unités.

Les PC et les AL comptent comme un demi-groupe pour l'empilement, et les pièces de soutien comme un groupe.

Les unités embarquées dans un véhicule ou tractées ne comptent pas pour l'empilement.

1.6 Formations

Les unités de combat sont organisées en formations. Une formation peut être une section, une unité autonome ou une unité non commandée (voir 3.2).

2. Séquence de jeu

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

A - Phase d'appui

Cette phase comprend quatre étapes :

- A-1. Appui aérien (voir 21.2)
- A-2. Tirs d'artillerie (voir 14).
- A-3. Demandes d'appui aérien et d'artillerie pour le tour suivant.
- A-4. Opérations aéroportées (voir 21.3).

B - Phase de commandement

Les deux joueurs vérifient si leurs formations sont à portée de commandement et si leurs unités sont commandées (voir 3.1).

Les deux joueurs jettent ensuite chacun 1d6, le score le plus élevé désigne le joueur bénéficiant de l'initiative pour ce tour ; en cas d'égalité, relancer les dés.

Le dé d'initiative peut être modifié ou l'initiative attribuée automatiquement par le scénario.

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 une première formation ou passer.

Par la suite, le joueur actif peut :

- tenter d'activer une de ses formations (voir 4) ;
- 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, soit de passer.

Si la tentative réussit, le joueur actif entreprend des actions avec les unités de la formation activée (voir 5.1) et le joueur passif peut entreprendre des actions de réaction (voir 5.2). Quand toutes les actions ou réactions possibles et voulues sont terminées, le joueur actif peut tenter une nouvelle activation ou passer.

D - Phase administrative

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

- résoudre les actions sapeurs (voir 19) ;
- retirer les *Fumigènes 1*, remplacer les *Fumigènes 2* par des *Fumigènes 1* ;
- retirer les marqueurs *Artillerie*, *Tir*, *Mouvement* (sauf éventuellement pour les véhicules, voir 15.2), *Cloué* (si applicable, voir 16.6), *Sonné* et *Stop* ;
- faire le test de réparation des mitrailleuses enrayées (voir 7.8) ;
- décaler d'un hex les unités en hex incendié (voir 10.4) ou en sur-empilement ;
- tester le moral des unités neutralisées (pour retirer le marqueur *Neutralisé*) ou les décaler d'un hex (voir 11.2) ;
- retourner les PC sur leur face active ;
- remplacer les PC éliminés (voir 3.4) ;
- déterminer les sections hésitantes (voir 11.4) ;
- tester le moral des sections **ayant atteint leur seuil de démoralisation** (voir 11.5) ;
- re-camoufler les unités (voir 12.4).

3. Organisation et commandement

L'organisation des unités en formations est définie pour chaque scénario. Les unités sont rattachées à des sections, commandées par des chefs de section, eux-mêmes aux ordres d'un PC de compagnie. Un PC de compagnie peut dépendre d'un PC de bataillon.

Un chef de section peut être, soit un PC, soit une autre unité ad hoc. En particulier, un peloton est une section formée de véhicules et commandée par un véhicule chef de peloton (voir 15.1).

3.1 Chaine de commandement

En phase de commandement, les deux joueurs vérifient si les chefs et les unités se trouvent dans le rayon de commandement de leur supérieur hiérarchique :

- PC de bataillon vers PC de compagnie et vers chefs de section directement subordonnés : définie dans le scénario.
- PC de compagnie vers chefs de section subordonnés : **5 hex**.
- PC de bataillon ou de compagnie vers unité (hors PC) autonome : **5 hex**.

- Chef de section vers unités de sa section ou vers unité autonome : **3 hex** (sauf véhicule chef de peloton, voir 15.1).

Les chefs / unités dans ce rayon de commandement, sans contrainte de ligne de vue ou de terrain, sont sous ordre / commandées.

Les chefs / unités au-delà de ce rayon de commandement sont hors de portée / non commandées et reçoivent un marqueur *Hors portée / Non commandé*.

Inversement, les chefs / unités auparavant hors de portée / non commandées qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur supérieur hiérarchique retirent le marqueur *Hors portée / Non commandé*.

Un chef / unité qui est sous ordre / commandée en phase de commandement le reste pour toute la durée du tour, même s'il sort du rayon de commandement de son supérieur hiérarchique.

Une formation de renfort est sous ordre lors du tour où elle arrive en renfort, et ses unités sont commandées.

Une unité dans un tunnel est toujours considérée comme commandée.

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

* Rattachement temporaire

Une unité (hors véhicule) non commandée mais qui se trouve, en phase de commandement, adjacente ou empilée avec le PC **d'une autre formation pourra**, au choix du joueur, être **activée par** ce PC **lors de** la phase d'opération de ce tour (cela n'est possible qu'avec un PC, pas avec une autre unité faisant office de chef de section). Cette unité ne reçoit pas de marqueur *Non commandé*.

* Formations indépendantes

Certaines formations ne sont pas rattachées à un PC de niveau supérieur. Elles sont dites indépendantes.

Une formation indépendante est toujours sous ordre.

3.2 Sections et unités

Une section est composée d'un chef et d'un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Elle est caractérisée par deux seuils de moral, hésitante (voir 11.5) et démoralisée (voir 11.6), indiquées H/D en rouge à côté du chef dans le scénario. Toutes les unités commandées d'une section sont activées simultanément pendant la phase d'opération.

* Unité non commandée

Une unité non commandée est limitée dans le type d'action qu'elle peut accomplir (voir 5.1).

Une unité non commandée est considérée comme une formation pour les règles d'activation, et elle subit un modificateur de +1 au test d'activation.

* Unités autonomes

Certaines unités ne sont pas intégrées dans une section. Elles sont dites autonomes.

Note : un PC de bataillon ou de compagnie, s'il ne commande pas aussi une section, est de facto une unité autonome.

Une unité autonome est une formation à part entière, dont elle est le chef.

Une unité autonome peut être sous ordre ou hors de portée. Elle est toujours commandée. Elle n'est jamais hésitante ni démoralisée.

3.3 Élimination d'un chef

Si un chef est éliminé avant d'avoir activé sa section, celle-ci est pénalisée d'un modificateur de +3 au test d'activation.

En phase administrative, s'il reste sur carte des unités de la section (**les meilleures ne sont pas pris en compte**), un adjoint remplace le chef éliminé (qu'il s'agisse du chef d'origine ou déjà d'un adjoint) :

- Chef qui n'est pas un PC : une autre unité de la section au choix devient chef (exemple : *véhicule chef de peloton*).

- PC de section : le PC éliminé revient sur carte, posé adjacent ou empilé à une des unités de sa section, mais avec une nouvelle valeur de moral, déterminée par un 1d6 (voir table des adjoints, de +1 à -2 par rapport au moral du PC indiqué sur le

pion). Ce modificateur au moral est indiqué par un marqueur *Adjoint*, posé à côté du PC.



Si un PC de bataillon ou de compagnie est éliminé :

- s'il était aussi chef de section, son adjoint garde le commandement du bataillon ou de la compagnie.
- sinon, un de ses PC subordonnés prend sa place en phase administrative (au choix du joueur) : lui mettre un marqueur *PC Bat* ou *PC Cie*. Ce PC se voit attribuer, en plus de son rôle de chef, les capacités du PC de l'échelon supérieur.



4. Activation des formations

Hormis les actions de réaction (voir 5.2), une unité ne peut agir que si la formation à laquelle elle appartient est activée.

Rappel : pour l'activation, une formation peut être une section, une unité indépendante ou une unité non commandée.

4.1 Activer une formation

Pour activer une de ses formations, le joueur désigne la formation qu'il souhaite activer et doit faire, avec 2d6 éventuellement modifiés (voir table d'activation), un nombre inférieur ou égal au moral de son chef.



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).

* Formation hors portée

Une formation hors de portée subit un modificateur de +1 au test d'activation.



4.2 Activation automatique

Il y a trois cas possibles d'activation automatique, sans test d'activation :

- Chaque tour, la première formation activée par chaque joueur est activée automatiquement.
- Le joueur actif peut activer automatiquement une formation qui entre sur carte en renfort (si un joueur fait entrer une formation en renfort comme sa première activation du tour, il perd le bénéfice de sa première activation automatique).
- Après avoir activé un PC, le joueur actif peut activer, automatiquement, l'une après l'autre, toutes les unités autonomes, hors PC, qui lui sont rattachées directement dans la chaîne hiérarchique et qui sont sous ordre. Revenir ensuite à l'ordre normal d'activation.

Toutes les autres activations sont soumises à un test d'activation.

4.3 Effet de l'activation

En cas d'activation automatique, ou si le test d'activation est réussi, la formation choisie devient active. Les unités constituant cette formation (y compris son chef) peuvent alors chacune entreprendre une action (voir 5.1).

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 une unité de la formation). Le même joueur peut alors, soit tenter d'activer une autre formation, soit passer.



4.4 Échec au test d'activation

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.

4.5 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 (**il peut prendre en compte ou non ses leurs autonomes**), l'autre joueur peut tenter d'activer à la suite toutes ses formations restantes. Il jette normalement 2d6 mais s'il rate son test d'activation avec un résultat (hors modificateur) **supérieur ou égal à 10**, alors la phase d'opérations est automatiquement terminée, quel que soit le nombre de formations non activées restant.

5. Actions des unités

Le joueur qui active une formation est dit joueur actif, l'autre joueur est dit joueur passif. 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.

Rappels :

- Une unité neutralisée ou sonnée ne peut faire aucune action ;
- Une unité stoppée ou immobilisée ne peut faire aucune action de mouvement.

5.1 Actions des unités actives

Une unité active peut effectuer soit une action complète, soit deux demi-actions. Le joueur détermine et effectue l'action ou les deux demi-actions de chaque unité l'une après l'autre (sauf tirs groupés voir 7.10, assaut voir 8, mouvement blindé voir 15.6 et vague humaine voir 20), dans l'ordre de son choix.

(NC) = seules actions ou demi-actions permises à une unité active non commandée.

Actions complètes :

- Mouvement de plus de la moitié de ses points de mouvement (NC).
- **Mouvement avec assaut blindé (NC).**
- Tir à pleine puissance (NC).
- Mouvement tactique - un seul hex (NC).
- Mouvement tactique avec assaut.
- Mouvement de marche forcée (interdit aux AL).
- Mouvement d'entrée dans un tunnel ou un bunker.
- Action propres aux sapeurs (voir 19) ;
- Action de commandement (PC, voir 5.3).

Demi-actions :

- Tir à demi-puissance (NC).
- Mouvement de la moitié ou moins de ses points de mouvement (NC).

- Placer un fumigène (véhicule avec pot fumigène).
- Mouvement d'assaut.
- Mouvement de mise en batterie d'une AL démontée.
- Mouvement de démontage d'une AL montée.
- Mouvement d'embarquement ou de débarquement.
- Mouvement de sortie d'un tunnel ou d'un bunker.

Une AL en batterie peut uniquement tirer à pleine puissance ou tirer à demi-puissance et démonter.

Une unité activée qui fait une action de mouvement quelle qu'elle soit reçoit, à la fin de son activation, un marqueur *Mouvement*.

Une unité qui est activée alors qu'elle a un marqueur *Test tir* ou *Fin des tirs* ne peut pas faire une action de mouvement.

5.2 Réaction des unités passives

Les unités passives peuvent avoir deux types de réaction :

- Un repli avant assaut (voir 8.3), y compris avant un assaut blindé (voir 15.5), pour les unités du joueur passif ;
- Des tirs d'opportunité (voir 7.11). Les unités du joueur passif peuvent réagir aux mouvements ou aux tirs des unités du joueur actif par des tirs d'opportunité. Les unités passives (c'est-à-dire non activées) du joueur actif peuvent également réagir aux tirs d'opportunités des unités du joueur passif par des tirs d'opportunité.

5.3 Actions de commandement

Un PC non neutralisé peut effectuer une action de commandement. Les autres unités faisant office de chef de section (dont les véhicules chef de peloton) ne peuvent pas effectuer d'action de commandement.

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

- **Activer ou réactiver** une unité qui n'a pas de marqueur *Tir*. L'unité peut faire une action complète ou deux demi-actions.
- Retirer un marqueur *Test tir* (si l'unité n'a pas encore agit, elle pourra faire des actions de mouvement).
- Retourner un marqueur *Fin des tirs* (l'unité pourra tirer, soit en action, soit en réaction).
- Retirer un marqueur *Stop*.

- Observer pour le compte de mortiers adjacents (quel que soit le nombre de tirs de mortier, le PC est considéré comme effectuant une seule action). Cette action s'applique pour la durée du tour en cours. Une action de commandement ne peut s'appliquer qu'à une unité empilée avec le PC ou qui lui est adjacente, et appartenant ou rattachée à sa formation. Un PC de bataillon ou de compagnie peut faire une action de commandement sur une unité (empilée avec lui ou adjacente) de n'importe quelle formation de niveau inférieur et dépendante de lui.

6. Mouvement

6.1 Généralités

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

dépense des PM en fonction du type d'unité (voir 8 pour plus de détails).

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM pendant son déplacement, en une action complète ou en deux demi-actions. Les PM ne peuvent pas être reportés d'un tour sur l'autre.

Une unité qui possède un marqueur *Tir* (*Test tir* ou *Fin des tirs*) ne peut pas faire d'action de mouvement (**exception : un véhicule avec marqueur Mouvement en début de tour peut tirer à mi puissance en réaction, puis être activé et se déplacer**).

Une unité ayant fait une action de mouvement 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, met une AL en batterie, etc.

6.2 Points de mouvements (PM)

* Marche normale

Une unité d'infanterie dispose de 4 PM en marche normale

* Mouvement tactique

Une unité d'infanterie peut effectuer un mouvement tactique. Elle se déplace d'**un seul hex** pendant son activation. Elle est moins vulnérable aux tirs et moins facilement reconnue.

* Marche forcée

Une unité d'infanterie hors AL et non-combattant peut effectuer un mouvement de marche forcée. Elle dispose alors de **6 PM**, mais elle est plus vulnérable aux tirs adverses et est plus facilement reconnue.

* Infanterie 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).

7. Tirs

Le tir nécessite d'avoir une ligne de tir valide sur la cible (exception : tir indirect, voir 13.4).

Un tir atteint l'ensemble des unités présentent dans l'hex désigné par le tireur, sauf exceptions (tir d'opportunité, tir AC/AA, tireurs d'élite).

7.1 Procédure de tir

La procédure de tir comprend les étapes suivantes :

- 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).

7.2 Ligne de vue (LdV) et portée

Le joueur désigne l'unité ou les unités qui tirent et la cible, puis vérifie la LdV (voir 9) et la portée. S'il s'avère que la LdV n'est pas valide ou que la cible est hors de la portée de tir, le tir se limite à la vérification de la cadence et de l'enrayage, mais sans effet sur la cible.

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 (indiquée sur le pion), et à demi-puissance jusqu'au double de cette portée.

7.3 Puissance de tir

La puissance de tir est éventuellement modifiée (voir table de tir) pour obtenir la puissance de tir finale de chaque unité. En cas de tir groupé, les unités font la somme des puissances modifiées.

En particulier, une unité avec un marqueur *Mouvement* ou qui effectue une demi-action de tir effectue tous ses tirs à demi-puissance.

La puissance de tir finale est reportée dans la table de tir. La colonne de tir avec la puissance directement inférieure est utilisée si la puissance de tir ne figure pas dans la table de tir.

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

7.4 Modificateurs de colonne

Cette colonne peut être modifiée par décalage de colonnes (+1 col = 1 colonne vers la droite, -1 col = 1 colonne vers la gauche). Tous les modificateurs de colonne sont rappelés dans la table de tir.

7.5 Jet de tir

Le joueur attaquant jette 2d6, et prend, dans la table de tir, la ligne ayant la valeur correspondante dans la première colonne.

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 (voir 7.11).

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 :

- **si l'unité garde sa cadence** : le tir est résolu selon 7.7, et l'unité pourra tenter d'autres tirs par la suite ;

- **si l'unité perd sa cadence** : 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.



La cadence de l'unité est modifiée si l'unité est stoppée ou si sa formation est hésitante (-1 pour chaque cas, cumulatif). Une unité activée peut continuer à tirer autant de fois qu'elle le souhaite, tant qu'elle garde 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 7.11).

7.7 Résultat du tir

Le croisement entre la ligne correspondant aux 2d6 de tir et la colonne modifiée donne le résultat du tir. Il y a quatre sortes de résultats possibles :

- pas d'effet (-) ;
- test de stoppage (**S, S1**) : l'unité doit, avec 2d6, obtenir un résultat égal ou inférieur à sa valeur de moral (normal ou modifié : S1 indique que 1 est enlevé au moral lors du test avec 2d6) et reçoit un marqueur *Stop* en cas d'échec (voir 11.3) ;
- test de neutralisation (**N, N1, N2, N3**) : l'unité doit, avec 2d6, obtenir un résultat égal ou inférieur à sa valeur de moral (normal ou modifié : N2 indique que 2 est enlevé au moral lors du test avec 2d6) et reçoit un marqueur *Neutralisé* en cas d'échec (voir 11.2) ;
- perte de pas (**1, 2, 3**) : l'unité subit les pas de perte indiqués (voir 11.1) et devient neutralisée si elle ne l'était pas déjà.

Les résultats d'un tir s'appliquent immédiatement. Si le tir cible plusieurs unités, chaque unité ciblée fait un éventuel test de stoppage ou de neutralisation. **En cas de perte, répartir chaque perte au hasard entre les unités ciblées, mais toutes sont neutralisées.**

7.8 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.

Exemples :

- une unité de moral 7 subit un test N2, elle doit faire 5 ou moins pour réussir son test. Si le joueur obtient 10, 11 ou 12 aux dés, l'unité rate son test et subit une perte ;
- une unité de moral 6 subit un test S1, elle devient neutralisée sur un résultat de 10 ou plus, et stoppée sur un résultat de 6 à 9.

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.

7.9 Enrayage et manque de munition

A chaque vérification de cadence, les armes (sauf armes légères) ont un risque d'enrayage ou de manque de munition. Si, lors de la vérification de la cadence, le joueur obtient le chiffre indiqué (qui est rappelé dans la colonne CAD), l'arme est enrayée ou manque de munition (selon le type d'armes).

- **Mitrailleuses** (AL, pièce de soutien ou mitrailleuse de véhicule si arme principale) : elles sont enrayées sur un résultat de **11 ou 12**. Une arme enrayée ne peut pas tirer. Elle peut être réparée. Durant la phase administrative, le joueur propriétaire d'une arme enrayée jette



2d6 : sur un résultat de **8 ou moins**, l'arme est de nouveau en état de servir. Sinon, une nouvelle tentative sera faite le tour suivant, mais l'arme ne tire pas dans l'intervalle.

Une mitrailleuse enrayée reste montée et peut être démontée pour la déplacer ou pour faire tirer les servants.

- **Mortiers et canons** (AL, pièce de soutien ou arme principale d'un véhicule) : ils sont en **munitions basses** sur un résultat de **12**. Dans ce cas, le joueur jette immédiatement **1d6**, le résultat indique le **nombre de tirs qu'il reste à l'unité**. Le joueur doit alors comptabiliser le nombre de tirs restants ; quand l'unité a épuisé son dernier coup, elle est retirée du jeu.



Une unité en munitions basses qui repasse en munitions basses perd les tirs qui lui restaient et est immédiatement retirée du jeu.

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 AL** : elles n'ont plus de munitions et sont retirées du jeu sur un résultat de **10 ou plus**.

Une unité retirée du jeu car n'ayant plus de munitions est considérée comme ayant quitté la zone des combats : un véhicule ne laisse pas d'épave ; l'unité ne compte pas dans les pertes (pour le moral des formations et les points de victoire).

En cas d'enrayage ou de manque de munitions d'un groupe de tir, jeter un dé par unité : seule la ou les unités ayant fait le plus gros score sont enrayées ou en manque de munition.

7.10 Tirs groupés

Si elles font parties d'une même formation activée, toutes les unités empilées ou adjacentes (y compris pièces de soutien ou véhicules) peuvent combiner leurs tirs AP sur une même cible, elles sont alors toutes activées simultanément pour le tir.

Attention : les unités qui effectuent une demi-action de tir ne peuvent pas faire de tir groupé.

Lors d'un tir groupé, une unité qui perd sa cadence n'empêche pas les autres unités de grouper 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 modificateurs de colonne s'appliquent à des unités effectuant un tir groupé, le modificateur pour l'unité la plus pénalisée est utilisé.

7.11 Tirs d'opportunité

Les tirs d'opportunité permettent de simuler la grande interactivité du combat tactique et des 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 fait entrer une unité dans un hex, attend pour d'éventuels tirs, puis avance d'un nouvel hex. Ou bien : **"Une mitrailleuse fait un tir, pause pour d'éventuels tirs d'opportunité, puis nouveau tir."**

Il est interdit au contraire de faire les deux actions précipitamment pour empêcher un tir adverse.

Si une unité est cible de plusieurs tirs d'opportunité pour la même action (tir ou mouvement), les résultats de chaque tir sont appliqués avant le tir suivant.

* Cible en mouvement

Une unité du joueur passif peut faire un tir d'opportunité sur une unité active en mouvement. Le joueur passif arrête le mouvement de l'unité active à son entrée dans un hex et annonce son intention de tirer. 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 AL en batterie, par exemple. Une unité qui débarque d'un véhicule peut subir un tir d'opportunité au moment du débarquement et **avant** tout autre mouvement. Un véhicule peut également être pris pour cible quand il pivote, une fois par côté d'hex.

Le joueur passif peut alors faire tirer toutes les unités qu'il souhaite. Une fois tous les tirs résolus, le joueur actif peut reprendre son mouvement.

Si la cible est stoppée, neutralisée, sonnée ou immobilisée, son mouvement s'arrête et les tirs d'opportunité aussi.

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 d'opportunité dû à un mouvement, sauf en cas de déplacement commun lié à un assaut ou une vague humaine).

Exception : en mouvement commun, toutes les unités sont affectées par le même tir (un seul jet de 2d6).

* Cible ayant tiré

Une unité passive (du joueur passif ou du joueur actif) peut faire un tir d'opportunité sur une unité ennemie (active ou passive) 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 contre cette unité. Une unité passive ne peut tirer qu'une fois par tir d'unité active (mais si l'unité active 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 d'opportunité (les autres unités de l'hex ne sont pas affectées, sauf en cas de tir groupé).

8. Assaut

Un assaut a lieu quand une unité d'infanterie ou une pile d'unités (ces unités doivent être activées ensemble et débuter leur mouvement empilées) pénètre dans un hex occupé par une unité adverse (c'est le seul cas où deux unités ennemis peuvent s'empiler) en faisant, soit une action assaut tactique, soit une demi-action mouvement d'assaut. L'assaut est résolu immédiatement.

Une unité qui a un marqueur *Tir*, qui est

arrêtée, 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 (**elle peut faire deux assauts dans le tour si elle est activée par son PC pour un autre assaut**).

Une unité qui fait un mouvement d'assaut doit dépenser le coût d'entrée de l'hex où elle fait un assaut.

Une unité peut faire un mouvement tactique avec assaut contre une unité adjacente quel que soit le coût du terrain (sauf terrain interdit).

Le tir d'opportunité contre une unité qui fait un assaut est interdit dans l'hex assailli.

Une unité qui fait un assaut vers un hex de position défensive, ou de l'extérieur vers un hex de bâtiment, affecté par un marqueur Artillerie ne bénéficie pas de la protection du bâtiment ou de la position défensive vis-à-vis du tir IND de l'artillerie.
Un assaut ne compte pas comme un tir et une unité qui a fait ou subit un assaut ne reçoit pas de marqueur *Tir*.

8.1 Détermination de l'initiative

Chaque joueur jette **1d6** pour chaque unité et ajoute les modificateurs (dont le moral de l'unité, voir table d'assaut). Le résultat obtenu pour chaque unité indique l'ordre des combats, l'unité ayant le résultat le plus élevé combattant en premier l'unité de son choix, puis dans l'ordre décroissant. Les unités faisant le même résultat au dé effectuent leur combat simultanément.

Un **véhicule** (blindé ou non) combat toujours en dernier (les passagers éventuels ne combattent pas).

8.2 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 son unité (choc, vétéran, ligne ou bleu).

2. Il jette **2d6** et applique les modificateurs :

- si le résultat des dés est inférieur ou égal à la valeur indiquée dans la colonne « 1 pas » de la table d'assaut, l'unité attaquée subit un pas de perte ;

- si le résultat des dés est inférieur ou égal à la valeur indiquée dans la colonne « 2 pas » de la table d'assaut, l'unité attaquée subit deux pas de perte.

Exemple d'assaut

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 1d6 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.

Quand tous les combats 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 adjacent libre d'unités ennemis (qui n'est pas celui dont provient l'assaut pour le défenseur), et devient automatiquement **stoppée**.

Precision : les unités stoppées, neutralisées, les AL en batterie, les armes de soutien, les véhicules et leurs passagers ne peuvent pas reculer.

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

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.

* 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 supérieure. 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 bleue 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.

8.3 Repli avant assaut

Une unité passive qui reçoit un assaut (y compris assaut blindé, voir 15.5) peut reculer pour éviter l'assaut.

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. 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 peut alors y subir des tirs d'opportunité, mais pas de l'unité ayant reculé). S'il lui reste assez de PM, **elle peut continuer son mouvement ou faire un assaut** (sur la même ou une autre unité).

Precision : les unités neutralisées ou stoppées, les AL 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. Ligne de vue (LdV)

9.1 Définition

La LdV entre deux unités est une ligne droite imaginaire qui réunit le centre des deux hex occupés par ces unités.

9.2 LdV et obstacles

Pour qu'une LdV soit valide, elle ne doit pas passer à travers un obstacle. Pour déterminer si une LdV 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 LdV est bloquée et n'est donc pas valide si elle touche le dessin d'un obstacle : bâtiment/ruine, mur/haie, forêt, crête 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).

9.3 LdV et changements de niveau

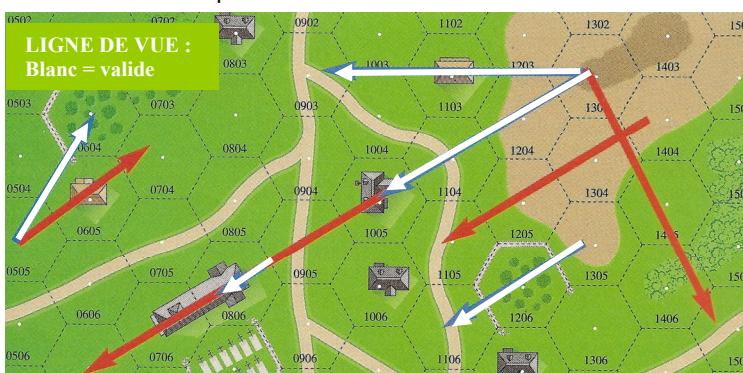
On considère que chaque hex de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation du centre de l'hex.

Les obstacles (sauf bâtiment et forêt/jungle) et les gênes visuelles (sauf Fumigène 2, cocoteraie, incendie) bloquent ou gênent la LdV entre unités situées **au même niveau uniquement**. Ils ne bloquent ni ne gênent 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 si la cible se trouve dans le même hex).

* 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.

De la même manière, un Fumigène 2 ou une cocoteraie est une 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 **ou bord d'hex (crête)** d'une élévation supérieure ou égale à la **plus haute** des deux. 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.

9.4 LdV et nuit / visibilité réduite

Pour les combats de nuit (**semi-obscurité**

/ nocturne), les tirs et l'observation pour l'artillerie (OA) sont limités à 12/6 hex maximum (pas de limite spécifique de distance si l'hex cible est adjacent à un incendie ou si une unité a tiré depuis l'hex – toute unité dans l'hex sans marqueur Tir est considérée comme camouflée pour résoudre ce tir), et les distances d'observation sont réduites (voir table).

En cas de mauvaises conditions de visibilité (brouillard, pluie, 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 colonne de gêne visuelle par tranche de **6 hex** (-1 de 1 à 6 hex, -2 de 7 à 12 hex, -3 de 13 à 18) ;

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

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

Ces modificateurs sont cumulatifs avec les modificateurs de gêne visuelle des différents types de terrain (voir 10.3).

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.

10. Effets du terrain

10.1 Types de terrain

Il y a cinq niveaux de protection en fonction du terrain :

- **terrain exposé** (+1 colonne) : eau profonde, piste d'aviation, lac gelé ;

- **terrain dégagé** (0 colonne) : terrain clair, cours d'eau, bord de plage, route, chemin, etc. ;

- **protection légère** (-1 colonne) : champ, broussailles, verger/bosquets, cocoteraie, marécage, haie, mur, ruine en bois, **abri léger** ;

- **protection moyenne** (-2 colonnes) : bâtiment en bois, bocage, ruine en dur, retranchement, forêt/jungle ;

- **protection importante** (-3 colonnes) : bâtiment en dur, fortification.

Les effets de tous les terrains 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.

Un fumigène, un incendie, la végétation d'un hex (y compris hex moitié végétation, moitié terrain clair – exception : forêt), occupent tout l'hex. L'effet du terrain s'applique dès que la LdV traverse l'hex ou le côté d'hex, pas uniquement en fonction du dessin.

Exception : si la LdV suit un côté d'hex exactement, considérer les hex de part et d'autre et prendre l'effet le moins pénalisant.

Forêt : si la forêt n'occupe qu'une partie de l'hex, prendre en compte le dessin de la forêt pour les LdV, **mais ne prendre en**

compte la forêt pour le coût du mouvement et le niveau de protection de l'hex concerné **que** 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**.

10.2 Niveaux

Elévations et crêtes : il y a jusqu'à sept niveaux d'élévation de terrain (quatre niveaux en général), le niveau 0 étant le moins élevé, le niveau 6 (3 en général) étant le plus élevé.

Les crêtes qui courrent le long de certains hex représentent le sommet des collines ou le point le plus haut d'un versant. Les crêtes bloquent les LdV et **comptent pour l'effet de plateau**, sauf dans le cas où le tireur ou la cible sont adjacents à la crête.

* Bâtiments avec étages

Etages : tous les bâtiments répartis sur plusieurs hex possèdent automatiquement un rez-de-chaussée et un premier étage.



Des règles particulières de scénarios peuvent définir qu'un bâtiment possède également un deuxième étage.



Monter d'un étage coûte 2 PM, cela est possible dans n'importe quel hex du bâtiment.

Une unité en étage se trouve plus haut que le niveau N du sol, et plus bas qu'une colline de niveau N+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).

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).

10.3 Gêne visuelle

Certains éléments de terrain (broussailles, bosquets, etc., voir la table des terrains), les épaves, les véhicules, les fumigènes et les incendies, ne bloquent pas la vue, mais apportent une gêne visuelle et donc des pénalités pour le tir (-1 colonne).

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

Un terrain avec gêne visuelle apporte aussi une protection dans l'hex où il se trouve. Toutes les gênes visuelles sont cumulatives dans un hex.

Exemples :

- Un hex de broussailles avec un fumigène représente une gêne visuelle de -2 colonnes (et la protection offerte par l'hex est de -2 colonne).

- Une unité dans un hex de verger aura un modificateur de -1 colonne, si le verger s'étend en plus sur un hex entre l'unité et le tireur, le modificateur sera de -2 colonnes.

10.4 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 haie,

qui voient donc toujours au-delà d'un côté de mur/haie 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 colonnes.

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. 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).

* Route et bâtiment

Si un hex comprend route/chemin et bâtiment, les unités qui utilisent la route (véhicules, pièces de soutien, infanterie avec bonus route) ne bénéficient pas de la protection du bâtiment.

* 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).

* Cocoterai

Une cocoterai est traitée comme un verger, mais gêne la vue sur deux niveaux de hauteur et provoque un effet d'hex aveugle dans l'hex situé juste derrière. Voir aussi la règle spéciale pour les tireurs d'élite japonais.

* 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.

Les *Fumigènes 2* gênent la vue au niveau où ils sont placés et au niveau au-dessus, et provoque un effet d'hex aveugle dans l'hex situé juste derrière. Les *Fumigènes 1* gênent la vue au niveau où ils sont placés seulement.

La valeur du marqueur indique sa durée en tours. En phase administrative, un *Fumigène 2* est remplacé par un *Fumigène 1*, et un *Fumigène 1* est retiré.

* Incendie

Un incendie peut se déclarer suite à un bombardement au



napalm, à un tir d'artillerie sur bâtiment ou à l'élimination de certains véhicules (épave incendiée au verso) : un marqueur *Incendie* est placé dans l'hex. **Tout véhicule dans l'hex est éliminé.**

Un hex d'incendie est une gêne visuelle de hauteur infinie, qui se cumule au terrain de l'hex.

Exemple : une épave incendiée apporte -2 colonnes de gêne visuelle.

Il est interdit d'entrer dans un hex d'incendie. En phase administrative, une unité située dans un hex d'incendie est décalée, au choix du joueur, dans un hex adjacent libre d'unités ennemis, en respectant les limites d'empilement. Si ce mouvement est impossible, elle est éliminée. Pour une unité neutralisée, ce décalage tient lieu de retraite, elle ne pourra pas tenter de se rallier (voir 11.2).

* Différence de niveau

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 reçoit une protection de **-1 colonne**.

* Talus

Un talus est un obstacle linéaire de terrain clair (voie ferrée, ...). 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 amphibies chenillés. Son franchissement est interdit aux autres véhicules amphibies et aux embarcations.

* Terrain enneigé ou boueux

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

Neige profonde et boue : +1 PM par changement de niveau, et +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 déneigées si le mouvement s'effectue d'un hex de route à un autre.

Skieurs : les skieurs ignorent les effets de la neige, de la neige profonde, et du terrain escarpé si enneigé (pas de x2). De plus, en cas de neige ou de neige profonde, leur nombre de PM est multiplié par deux mais monter d'un niveau leur coûte alors +2 PM (et non +1).

Raquettes : les unités avec raquettes ignorent les effets de la neige et de la neige profonde.

* Terrain escarpé

Le terrain, y compris enneigé, peut être escarpé. Le coût est alors doublé pour

l'infanterie, et les véhicules y sont interdits. Pour les changements de niveau, le coût est doublé pour entrer dans un hex escarpé.

* Milieux humides

Les milieux humides sont répartis en trois catégories :

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

- **Terrains semi-humides** (eau peu profonde, bord de plage, 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 amphibiés chenillés (coût de +2 PM).

Les terrains aquatiques et semi-humides sont interdits aux AL en batterie.



* Tunnels

Les tunnels ne figurent pas sur la carte. Ils sont définis, dans les règles de scénario, par leurs hex d'extrémité (un, deux ou plus).

Une unité peut commencer le scénario dans un tunnel. Une unité dans un hex d'extrémité peut entrer dans un tunnel (assaut obligatoire s'il est occupé par l'ennemi avec modificateurs spécifiques, le recul après assaut se fait par un hex d'extrémité). Une unité dans un tunnel peut en sortir par un des hex d'extrémité au choix.

Une unité en tunnel est placée hors carte sous le marqueur correspondant. Elle est à l'abri de tous les tirs. Elle est toujours commandée et sous ordre. Une unité en tunnel et une unité hors tunnel ne sont pas considérées comme adjacente (en particulier les PC).

11. Conséquence des combats

11.1 Pas de perte

Une unité hors groupe de combat qui prend un ou plusieurs pas de perte est éliminée.

Un groupe de combat qui prend un pas de perte est retourné sur son verso. S'il prend un deuxième pas de perte, il est éliminé.

Un groupe de combat qui prend deux ou trois pas de perte est éliminé.



11.2 Unité neutralisée

Une unité neutralisée perd aussitôt son éventuel marqueur *Mouvement* et ne peut plus ni se déplacer, ni combattre, ni observer pour un mortier adjacent, ni diriger un tir d'artillerie. Une unité neutralisée qui subit un nouveau résultat neutralisé 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 section 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 d'un PC de niveau supérieur.
- une ou plusieurs unités ennemis non neutralisées adjacentes : **+1**.

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, se décaler 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 par valeur décroissante de 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 tente son ralliement ou fait son mouvement avant l'unité de moral 7.

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

11.3 Unité stoppée

Une unité stoppée perd aussitôt son éventuel marqueur **Mouvement** et ne peut plus se déplacer, sa puissance de tir et sa cadence sont réduites.

Retirer un marqueur Stop :

- une unité qui reçoit un marqueur **Stop** peut le retirer soit immédiatement, soit lorsqu'elle agit pendant son activation, en subissant un **pas de perte** ;
- un PC peut retirer un marqueur **Stop** d'une unité empilée ou adjacente dépendant de lui sans qu'elle prenne un **pas de perte** (action de commandement, voir 5.3), mais il ne peut pas se le retirer à lui-même ;
- un marqueur **Stop** est retiré en fin tour durant la phase administrative.



11.4 Section hésitante

Après un certain nombre de **pas de perte** perdus (indiqué par le scénario), une section devient hésitante. Un marqueur correspondant est placé sur son chef pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Toutes les unités de cette section (**et les unités rattachées temporairement à son PC**) sont hésitantes et ont leur cadence et leur moral réduit de **1** (y compris pour l'activation).



11.5 Section démoralisée

Après un certain nombre de **pas de perte** perdus (indiqué par le scénario), une section peut devenir démoralisée. Son moral 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 (M-1, car hésitante) du chef de la section :

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

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

Une section peut devenir hésitante et se démoraliser le même tour.



12. Unités cachées

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

12.1 Unités cachées

Toutes les unités commencent un scénario en étant **cachées**, même en terrain dégagé ou exposé, 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(s) unité(s) correspond à quel marqueur grâce au numéro situé au dos du marqueur. Quand une unité est révélée, le numéro du marqueur est relevé et l'unité correspondante est mise sur la carte.

En phase administrative, certaines unités peuvent se recamoufler, et reçoivent alors un marqueur **Caché**.

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 divisée par 2). De plus, les piles recouvertes d'un marqueur **Caché** ne peuvent pas être examinées.

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



12.2 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. Aucunurre 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 (**avec toute unité adjacente**, avec leur section, de manière autonome, ou sous forme d'une section leurre complète) et se déplacer.

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 qui est, soit empilé avec des unités qui se démoralisent toutes, soit adjacent à des unités qui se démoralisent

toutes, se démoralise lui aussi et est retiré.

Quand une section est éliminée ou se démoralise, ses leurres qui ne se démoralisent pas restent en place et deviennent autonomes.

12.3 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 fait un assaut, **le marqueur est retiré avant résolution de l'assaut** ;
- il reçoit un assaut **ou un assaut blindé**, le marqueur est retiré après le premier round de l'assaut ;
- il effectue un repli avant assaut ;
- il se déplace en mouvement normal et se trouve dans le LdV valide d'une unité ennemie et à distance d'observation (la distance d'observation est donnée par la table d'observation, en fonction de la protection dont bénéficie l'unité) ;
- 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 / exposé et à 8 hex ou moins d'une unité ennemie ayant une LdV valide (**4/2 hex si semi-obscurité / nocturne**).

- **Observation et action de commandement** : une action d'observation ou de commandement ne fait jamais perdre son camouflage (et le joueur n'est pas obligé d'indiquer quelle unité 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 (**8/4 hex si semi-obscurité / nocturne**). Sinon, un véhicule perd automatiquement son camouflage dès qu'il est en vue de l'ennemi (même sans avoir agi).

12.4 Re-camouflage

Quand une unité d'infanterie reconnue se trouve hors de distance d'observation ou hors de LdV d'unités ennemis, le joueur propriétaire peut, en phase administrative, remettre un marqueur **Caché** sur l'unité.

Nota : la distance d'observation ne joue pas pour une AL en batterie **ou une pièce de soutien**. 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.

13. Différents types de tirs

Il y a quatre types de tir possibles :

- Tir direct AP (antipersonnel) ;
- Tir direct AC (antichar) ;
- Tir direct AA (antiaérien) ;

- Tir indirect IND.

Tous les types de tir suivent les règles détaillées au chapitre 7, aux exceptions ci-après près. Tous les modificateurs figurent dans la table de tir.

13.1 Tirs direct AP

C'est le tir utilisé par toute unité qui n'applique pas un autre type de tir. Une unité avec valeur AC/AP utilise sa valeur AP sauf si elle décide de faire un tir AC.

Il peut être utilisé contre toutes les unités (y compris aéronef en vol tactique), sauf contre les véhicules blindés et les missions aériennes.

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.

Pour le tir AP d'un véhicule armé de canon, il y a un modificateur de colonne spécifique lié à la distance (portée de tir des mitrailleuses embarquées).

Pour un tir contre infanterie et pièce de soutien, 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 à l'arrêt avec marqueur *Mouvement*.

* 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.

- **Une mitrailleuse peut tirer en AP sur des 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 (selon les modificateurs).

* Tirs direct AC contre cible AP

Les lance-roquettes AC et lance-missiles AC 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 choisit 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, la puissance n'est pas doublée contre hex adjacent), et tous les modificateurs en tir AP.

Modificateurs additionnels :

- Distance d'efficace d'un lance-roquette.
- 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 (voir ci-dessous).

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 avec marqueur 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.

* Tir AC de lance-missiles

Les lance-missiles ne font pas de test pour toucher (réussite automatique). Ils utilisent directement la puissance P=AC-B dans la table de destruction, avec test de cadence et modificateurs de colonnes comme pour un tir AP contre véhicule.

13.3 Tirs directs AA

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

Seuls les missiles AA peuvent tirer contre une mission aérienne en altitude haute.

Le tir AA n'est pas possible contre les aéronefs en rase-mottes.

Contre un aéronef en vol tactique, une unité avec valeur AA et AP peut tirer au choix en AA ou en AP.

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 :

- Si la cible est un avion touché par un missile AA, un hélicoptère ou un drone,

elle est détruite.

- Si la cible est un avion touché par une arme AA hors missile AA, l'avion est repoussé mais 1/2/3 pas de perte sont pris au hasard sur ses passagers éventuels (largage de parachutistes, planeurs, posé d'assaut ou évacuation aérienne).

Sur un résultat Nx/N, la cible 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 en phase d'opérations.

13.4 Tirs indirect IND

C'est le type de tir utilisé par les mortiers et l'artillerie hors carte. Il s'agit d'un tir en cloche avec observateur. Le tir indirect est aussi utilisé par l'aviation et les pièges. Le tir indirect est signalé par une puissance d'attaque en beige (ou en rouge pour les bombardements au napalm).

Il peut être utilisé contre toutes les unités, sauf unités en vol (aviation, aéronefs).

Un mortier peut tirer 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.

Pour l'artillerie, l'aviation et les pièges, si la puissance d'attaque comporte plusieurs chiffres (P0-P1-...), P0 correspond à la puissance contre l'hex cible, P1 à la puissance contre la première couronne d'hex autour de l'hex cible, P2 contre la deuxième couronne,

* Effets du terrain

Seul le terrain de l'hex est pris en compte (exception, IED contre hex adjacent, prendre aussi les effets du bord d'hex : mur/haie/fossé/niveau supérieur). La protection apportée par le terrain est modifiée d'une colonne (-3 donne -2, -2 donne -1, -1 donne 0).

Exception : si le modificateur du terrain est 0 ou +1 colonne, le tir est résolu avec ce modificateur.

Rappel : les hex de gêne visuelle n'affectent pas les tirs indirects, mais la LdV est bloquée au-delà d'un modificateur de -3 colonnes dû à des gênes visuelles.

* Autres modificateurs

Infanterie en marche normale ou forcée : +1 colonne.

Véhicule blindé : -D colonnes, avec D valeur des dizaines du blindage avant.

Artillerie, mortier, aviation : +1 colonne contre véhicule blindé à toit ouvert.

Pièges : -1 colonne contre véhicule blindé entièrement chenillé.

Pièges : -6 colonnes si un véhicule avec brouilleur est présent dans l'hex.

* Effets sur le terrain

Un tir indirect (**mortiers exclus**) contre un bâtiment avec résultat 1/2/3 transforme le bâtiment en ruine. De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex sur un résultat de 1 ou 2 avec 1d6.



Un tir indirect (**mortiers exclus**) avec résultat 1/2/3 détruit obstacles, pièges et épaves (enlever le marqueur), et réduit de 1/2/3 le niveau de protection d'une

* Véhicule avec armement multiple

Un véhicule muni de plusieurs armes de bord distinctes tire simultanément avec ses différentes armes, quand il est activé comme pour chaque tir d'opportunité. Ses tirs simultanés n'ouvrent droit qu'à un tir d'opportunité par unité ennemie.

Il peut, soit faire tirer ses armes de manière indépendante (un test de tir par arme, la cadence peut être propre à chaque arme), soit combiner ses puissances de tir AP (en respectant les règles relatives aux tirs groupés).

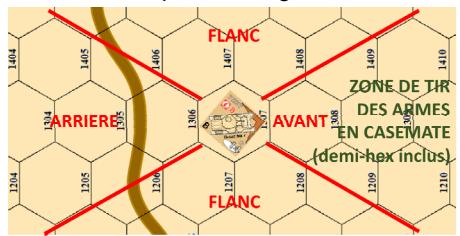
Pour les véhicules équipés de plusieurs mitrailleuses, par simplicité, une seule valeur AP et AA est indiquée (groupe de tir systématique). Exception : contre blindé, le nombre de mitrailleuses et leur puissance sont indiqués, faire autant de jet de dé que de mitrailleuses.

Exemple : Kiowa : AP=12, contre blindé 2x AP=6 → en cas de tir contre un véhicule blindé, lancer 2x 2d6 avec valeur AP=6.

15.2 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 de colonne au test de toucher selon la vitesse de la tourelle (voir indication sur leur fiche). Pour les tirs AP, AA et les mitrailleuses, le tir se fait sans modificateur.

Exemple : un T-62 (0/-1) qui tire sur une cible située sur son arrière subit un modificateur de -1 colonne dans la table de toucher.

Armes en casemate : ces véhicules ont une arme fixe et 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.

* Zone d'impact

Quand un véhicule blindé subit un tir, il faut déterminer la zone d'impact. Suivant qu'il est touché de front, de flanc ou d'arrière, on utilise la valeur de blindage correspondante.

* Véhicule sur route

A chaque hex parcouru sur une route ou un chemin, un véhicule peut se réorienter gratuitement d'un seul bord d'hex si cela lui permet de continuer à suivre la route ou le chemin. Cette réorientation ne donne pas lieu à tir d'opportunité (le tir éventuel se fait après réorientation).

* Poursuite du mouvement

En phase administrative, les véhicules en mouvement peuvent décider de rester en mouvement et de garder leur marqueur Mouvement pour le tour à venir (ils devront se déplacer d'au moins un hex, mais pourront tirer à mi-puissance en réaction avant leur activation).

15.3 Résultat des tirs contre véhicule

* Véhicule détruit

Sur un résultat 3/2/1 N3(I)/N2(S)/N1/N, le véhicule est détruit. Il est retiré de la carte et remplacé par un marqueur Epave (verso du pion).



Exceptions :

- Un drone ignore les résultats Nx et N.
- Un camion ou un véhicule de taille très petite détruit est retiré de la carte sans laisser d'épave (pas d'épave au verso).

* Véhicule immobilisé

Sur un résultat S1/I, le véhicule est immobilisé et ne peut plus se déplacer ni pivoter jusqu'à la fin du scénario. Il reçoit un marqueur Immobilisé, mais garde un éventuel marqueur Mouvement jusqu'à la fin du tour (il subit la pénalité correspondante s'il tire, pas si on lui tire dessus). Un véhicule immobilisé peut tirer. S'il subit un deuxième résultat immobilisé, il est détruit.



Si un véhicule chef de peloton est immobilisé, le joueur peut en phase administrative l'éliminer et nommer un autre chef de peloton. Un véhicule immobilisé à court de munitions est abandonné par son équipage et détruit.

Si la formation se démorale, transformer les véhicules immobilisés en épave.

* Véhicule sonné

Sur un résultat S ou Son, l'équipage est sonné par le tir, mais le véhicule n'est pas endommagé. Il reçoit un marqueur Sonné, perd un éventuel marqueur Mouvement, et ne peut plus agir (tir et mouvement) pendant ce tour. Le marqueur est retiré en fin de tour.



* 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.

15.4 Transport d'infanterie

Certains véhicules (capacité Transport sur leur fiche ou NB sur leur pion) peuvent transporter une autre unité.

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.

* Capacité de transport

Chaque véhicule peut transporter :

- soit un groupe de combat ;
- soit deux unités d'infanterie de la taille d'un demi-groupe (AL démontée, équipe de combat, PC).

Les véhicules de taille très petite, avec NB/Le sur leur pion ou avec une capacité Transport léger ne peuvent transporter que l'équivalent d'un demi-groupe.

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 doit être dans le même hex que le véhicule, mais le véhicule et l'unité n'ont pas besoin de commencer leur activation dans le même hex.

Embarquer ou débarquer est une demi-action de mouvement pour l'unité qui embarque ou débarque et pour le véhicule (marqueur Mouvement).

Une unité peut bouger puis embarquer, ou débarquer puis bouger dans un même tour, mais ne peut pas embarquer et débarquer dans le même tour. 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 une unité peut faire, soit une demi-action de mouvement, soit une demi-action de tir (avec le malus correspondant).

* Activation

Pour l'embarquement, l'activation se fait par l'unité qui embarque. Une unité qui embarque dans un véhicule inactif active celui-ci automatiquement. Dans ce cas, le véhicule peut alors faire mouvement.

L'activation d'un véhicule qui transporte des passagers peut se faire, soit avec le chef de l'unité transportée, soit avec celui du véhicule. Dans les deux cas, le véhicule et les passagers sont activés en même temps (déplacement du véhicule ou débarquement des passagers).

* Passagers d'un véhicule touché

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

- si le résultat est inférieur ou égal à 7, les passagers subissent un pas de perte (pris au hasard) ;
 - 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 évacuent le véhicule et deviennent

stoppés. Ce débarquement compte pour les tirs d'opportunité.

Si le 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, les passagers restent à bord.

* Infanterie montée sur véhicule

Le scénario peut autoriser des unités d'infanterie à débuter le jeu ou à entrer en renfort montées sur véhicule. Les unités d'infanterie ne peuvent jamais monter sur véhicule en cours de scénario.

Au plus, soit un groupe de combat, soit un PC et un lance-roquettes (pas les autres AL démontées), peuvent être montés sur un véhicule.

Les règles de transport s'appliquent, aux précisions suivantes près :

- En cas de destruction du véhicule, les unités montées font un test de survie à 6 (au lieu de 7).

- Si un binôme « infanterie montée - véhicule » est la cible d'un tir :

- Un tir AC ne vise que le véhicule.
- Un tir autre vise l'infanterie, et le véhicule si c'est possible (véhicule non blindé, tir indirect, ...).

Le fait d'être montée sur un véhicule n'apporte aucune protection particulière à l'infanterie.

- N'importe quel tir ayant un résultat autre que « Pas d'effet » sur l'infanterie ou sur le véhicule alors que l'infanterie est montée oblige celle-ci à débarquer. Ce débarquement d'urgence fait que les passagers deviennent **stoppés**, et compte pour les tirs d'opportunité.

15.5 Véhicule et assauts

* Assaut contre véhicule

En cas d'assaut, un véhicule présent dans l'hex combat toujours en dernier.

La colonne « véh D » indique la valeur à obtenir. Si le résultat modifié des dés est inférieur ou égal à la valeur indiquée, le véhicule est détruit (et tous les éventuels passagers transportés sont éliminés).

Une fois tous les assauts de l'infanterie effectués, un véhicule non sonné réagit, en utilisant la ligne correspondant à son blindage (blindé ou non blindé), et avec ses modificateurs propres (+1 si immobilisé, -1 si grenades antipersonnel). 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 neutralisé 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).

Sinon, elle peut rester dans l'hex, et continuer son assaut contre les autres unités éventuellement présentes.

* Assaut blindé

Un véhicule blindé qui n'est pas hésitant peut effectuer un assaut blindé en pénétrant, en marche avant, pendant son mouvement, dans un hex occupé par des unités ennemis (hors véhicule) situées au sol et hors fortification. Le véhicule blindé doit dépenser les PM pour entrer dans l'hex +1 et effectue alors automatiquement un tir contre les

occupants avec sa valeur AP (mouvement et tir dans l'hex se compensent), avec les modificateurs de terrain normaux. De plus, toutes les unités ennemis présentes subissent un test de **neutralisation** après la résolution du tir.

Un véhicule qui effectue un assaut blindé utilise sa capacité normale de mouvement. Il applique les règles de cadence (marqueur *Test tir* ou *Plus de tir* après 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 et sans le modificateur V/N. Le véhicule blindé ne combat pas lors de cet assaut.

S'il reste des unités ennemis présentes dans l'hex après l'assaut, le véhicule doit sortir de l'hex (un véhicule ne peut donc faire un assaut blindé que s'il a assez de PM pour sortir de l'hex après l'assaut).

Le tir d'opportunité contre un véhicule qui fait un assaut blindé est interdit dans l'hex assailli.

Une unité qui subit un assaut blindé peut faire un repli avant assaut (voir 8.3), selon les mêmes règles que pour un assaut d'infanterie.

Assauts blindés multiples : un véhicule peut faire plusieurs assauts blindés à la suite s'il dispose de suffisamment de PM.

15.6 Protection d'un véhicule

Un véhicule ou une épave apporte une protection de **-1 colonne** 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, pas à un autre véhicule (**exception : un véhicule blindé profite à un véhicule non blindé contre des tirs AP**).

Exception : les véhicules de taille camion et très petite n'apportent ni protection ni gêne visuelle.

* Mouvement blindé

Une unité d'infanterie peut profiter de la protection d'un véhicule lors du mouvement de celui-ci. Pour cela, elle doit se trouver dans le même hex que le véhicule, et ne pas avoir été activée ni avoir tirée quand le véhicule commence son mouvement. Elle est alors activée par le véhicule et le suit dans son mouvement (marche normale). Le véhicule ne peut pas faire d'assaut blindé. Véhicule et infanterie décomptent leurs PM de manière indépendante, et s'arrêtent dès qu'un des deux a dépensé tous ses PM. Si le véhicule a dépensé moins de la moitié de ses PM, il peut faire une demi-action autre que mouvement (tir, ...).

15.7 Aéronefs (hélicoptères, drones)

Les véhicules de type aéronefs regroupent les hélicoptères et les drones. Un aéronef peut survoler des unités amies comme ennemis (un seul aéronef en vol par hex).

Un aéronef est, soit en rase-mottes (il est au niveau du terrain de l'hex survolé), soit en vol tactique (il est **trois niveaux au-dessus du sol**, soit au niveau 3 pour un

sol niveau 0, et ne subit pas de surcoût en PM pour changement de niveau). Un aéronef n'est jamais au sol, sauf hélicoptère suite à un résultat Immobilisé. Chaque hex coûte 1 PM, sauf en rase-mottes (voir table des terrains) ou par visibilité réduite (rase-motte interdit ; vol tactique : +1 PM par hex et par niveau de visibilité).

Le changement de niveau rase-mottes / vol tactique coûte 2 PM.

Un aéronef en vol ne procure ni protection aux unités au sol ni gène visuelle et ne peut pas participer à un assaut ou un assaut blindé.

* Tirs contre aéronef

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

- Rase-mottes : tirs limités aux tirs directs AP et aux tirs indirects IND hors piéges. Exception : un lance-roquettes AC peut faire un tir direct AC contre un hélicoptère en rase-mottes adjacent ou dans le même hex.

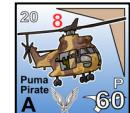
Les lignes de vue ne sont limitées que par les incendies et fumigènes, les terrains plus élevés, les haies et bocage, les bosquets / vergers, les cocoteraies, les forêts, les maisons et les ruines.

- Vol tactique : tirs limités aux tirs AA et aux tirs directs AP. Pour les tirs directs AP, ne pas oublier l'éventuel modificateur pour tir vers le haut (-1 colonne).

- La puissance AP n'est doublée que si la cible est adjacente et en rase-mottes, ou si la cible est dans l'hex du tireur (en rase-mottes ou en vol tactique).

* Hélicoptères

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



Un hélicoptère qui subit un résultat immobilisé se pose au sol. Il est éliminé si le terrain est interdit au rase-mottes ou aux véhicules à roues, il est immobilisé sinon.

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 en **vol tactique** font un test de survie à 5 (au lieu de 7).

Un hélicoptère Sonné doit en plus passer en rase-mottes (il est détruit si le terrain interdit le rase-mottes).

* Drones

Un drone ignore les résultats Nx, N, Immobilisé et Sonné.

Aucun drone ne transporte de passager.

15.8 Véhicules amphibiies

Il y a deux types de véhicules amphibiies.

* Véhicules terrestres amphibiie

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

Un véhicule terrestre amphibiie utilise la colonne « amphibiie » 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 ».



15.9 Transports lourds

Certaines unités ont une capacité Transport lourd. Elles peuvent transporter plus qu'un groupe de combat, et éventuellement des véhicules. Le détail figure sur la fiche du véhicule.

Les véhicules débarquent vers l'avant d'une barge de débarquement (opérations amphibies) et vers l'arrière de tout autre véhicule de transport lourd.

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.

16. Armes lourdes (AL)

Une AL uniquement recto (verso = unité cachée) est une AL sans mise en batterie. Toutes les AL (même en batterie/enrayée) ont, par défaut, une valeur d'autodéfense AP=1, de cadence 6, de portée 1 (hex adjacent).

Une arme lourde peut avoir une portée minimale, indiquée « Min/Max ». En deçà de la portée minimale, le tir est impossible. Si elle vaut 1, le tir est possible contre un hex adjacent mais la puissance n'est pas doublée.

Une arme lourde peut avoir une portée efficace, indiquée « Eff(Max) ». Le tir au-delà de la portée efficace est pénalisé (-1 colonne par hex, cumulatif).

16.1 Mitrailleuses

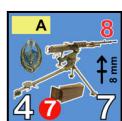
Les mitrailleuses sont les seules AL qui peuvent tirer à demi-puissance à double portée.

Les mitrailleuses peuvent se mettre en batterie dans les hex de bâtiments.

Certaines mitrailleuses sont indiquées AA. Leur puissance AA est égale à leur puissance AP. La portée AA est la portée normale.

Les mitrailleuses légères ne se mettent pas en batterie, mais suivent toutes les autres règles relatives aux mitrailleuses.

Une mitrailleuse est enrayée sur 11 ou 12 au test de cadence (7.9).



16.2 Mortiers

Les mortiers utilisent le tir indirect, avec une portée Min/Max.

Un mortier en batterie 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). Si l'hex cible contient un véhicule blindé, le groupe de tir ne s'applique pas au blindé (faire un jet de dé par mortier et par blindé présent).

Un mortier léger (sans mise en batterie) peut aussi faire un groupe de tir avec des unités tirant en AP (sa puissance devient une valeur AP additionnelle).

Un mortier est en munitions basses sur 12 au test de cadence (7.9).

16.3 Canons sans recul

Un canon sans recul (SR) possède des valeurs AC/AP.

Un canon SR est en munitions basses sur 12 au test de cadence (7.9).



16.4 Lance-roquettes

Un lance-roquette possède une valeur AC., et peut avoir une portée Eff(Max).



Un lance-roquette n'a plus de munition sur 10 ou plus au test de cadence (7.9).

* Panzerfaust

Un Panzerfaust est un lance-roquette, mais il est considéré comme une capacité intrinsèque de certaines unités d'infanterie (selon les scénarios ou les nationalités, sans indication spécifique sur le pion).

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

Pour éviter d'avoir à comptabiliser les Panzerfaust dans le jeu, le test de tir inclus également un test de dotation. Pour cela, il faut utiliser un dé blanc et un dé coloré. Si, lors du test de toucher, 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.

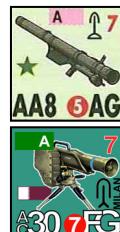
En cas d'échec du test de dotation, on considère que l'unité n'a pas tenté de tirer (elle ne reçoit pas de marqueur Test tir ou ne retourne pas son marqueur sur Fin des tirs, et ne peut pas subir un tir d'opportunité), mais elle ne peut pas tenter un nouveau tir de Panzerfaust pendant le tour en cours.

En cas d'assaut contre véhicule, 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.

16.5 Lance-missiles

Un lance-missile possède une valeur AC ou AA.

Il est autoguidé (AG) ou filoguidé (FG).



Il peut avoir une portée minimale (P/-, il n'y a pas de portée maximale).

Un missile FG ne peut pas traverser un hex incendié. Une végétation de type "gêne visuelle" (vergers, champs, ...) a sur le tir 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, la puissance du tireur est divisée par deux.

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'opportunité de missiles.

Les lance-missiles n'ont plus de munitions sur 10 ou plus au test de cadence (7.9).

16.6 Tireurs d'élite (TE)

Un TE a une portée Min/Max.

Sa puissance n'est pas doublée contre un hex adjacent.

Sa puissance AP est indiquée "(P)" car son tir suit les règles ci-après :

- Un TE ne peut atteindre qu'une unité par tir (s'il y a plusieurs unités dans l'hex visé, il choisit sa cible).

- Contre une unité clouée, Sx/S devient Nx/N et Nx/N/1/2/3 devient « 1 ».

- Contre un groupe de combat non cloué, un résultat 1/2/3 est remplacé par une neutralisation automatique.

- Contre une autre unité non clouée, le tir est résolu normalement.

- De plus, en cas de stoppage, de neutralisation ou de perte, l'unité visée reçoit un marqueur Cloué (les véhicules ne sont donc pas concernés). Une unité clouée est considérée comme stoppée. Le marqueur Cloué n'est retiré en phase administrative que si l'unité n'a subi, ni stoppage, ni neutralisation, ni perte, par un tir de TE, durant ce tour.

Un TE n'a plus de munitions sur 10 ou plus au test de cadence (7.9).



17. Unités d'infanterie particulières

17.1 Pièces de soutien

Une pièce de soutien s'oriente comme un véhicule.

Elle possède des valeurs AC/AP. Elles ne peuvent jamais être dans un hex de bâtiment.



Longueur du canon : elle est précisée après le calibre (L / M / C).

Portée : elle n'est pas indiquée sur le pion car considérée comme infinie (sauf cas particuliers).

Mouvement : les pièces de soutien légères peuvent faire un mouvement normal limité à un hex (tout tir leur est alors interdit ce tour). Les autres pièces de soutien ne peuvent pas bouger par elles-mêmes.

Rotation : une pièce de soutien dotée d'un affût AA (cercle sous le pion) fait feu à 360° sans modificateur et tire en AA. Une pièce de soutien légère (Le sur le pion) peut faire feu dans toutes les directions mais avec un AC un malus de -1 col-1 col (flanc/arrière). Une pièce de soutien autre ne peut faire feu que sur son front. Toute pièce de soutien peut pivoter librement une fois quand elle est activée, sans modificateur au tir.



Bouclier : une pièce avec bouclier possède une protection de -1 face à un tir de front.

Cas particuliers : certaines pièces de soutien peuvent



être des mortiers lourds (portée min / max) ou des mitrailleuses sur affût (portée limitée) et portent le symbole correspondant (sans longueur de canon après leur calibre).



* 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 si elle est tractée ce tour.

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 dételer une pièce de soutien est équivalent à embarquer ou débarquer de l'infanterie. **Une pièce de soutien qui dételle se réoriente librement.**

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

17.2 Equipes de combat

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 aux PC/AL pour les règles d'empilement (demi-groupe), de transport et d'assaut.



* Demi-groupes

Certaines équipes de combat sont définies comme demi-groupes dans les règles de scénario. Deux demi-groupes similaires (même formation et même repère alphabétique - N/x et N/y) peuvent, s'ils sont empilés et pas stoppés :

- Cumuler leur puissance (groupe de tir) pour des tirs d'opportunité.
- Être activés simultanément (mouvement plus assaut, mouvement plus tir, ...) et se comporter comme un groupe de combat (deux pas de perte, cumul des puissances de tir, effet des tirs d'opportunité, ...). Une perte élimine une des équipes et l'autre redevient une simple équipe de combat.

17.3 Groupes à trois pas de perte

Pour représenter la taille plus importante de certaines unités, des règles de nationalités ou de scénarios peuvent définir que des groupes de combat possèdent trois pas de pertes. Ce troisième pas de perte est indiqué par un marqueur 3^e pas. 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. 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.



17.4 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 ;
- ils ne font pas de marche forcée ;
- s'ils n'ont pas de valeur de moral indiquée, les tests de moral sont toujours réussis, sauf sur 12 naturel (neutralisation 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.

18. Aménagement du terrain

18.1 Positions défensives

Les positions défensives représentent les travaux pour améliorer la protection individuelle. Elles sont disponibles et sont placées selon les indications du scénario, et ne peuvent jamais être aménagées en cours de scénario. Les positions défensives ne bénéficient pas aux véhicules. Elles remplacent la protection intrinsèque de l'hex, sans s'y ajouter.

Exemple : une tranchée ne sert à rien en forêt.

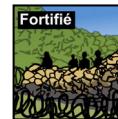
* Retranchement

Une tranchée ou des trous individuels apportent une protection moyenne (-2 colonne).



* Fortification

Un hex fortifié apporte une protection importante (-3 colonnes).



* Bunker

Un bunker est une fortification qui a un champ de tir limité aux hex de sa zone avant, comme un véhicule avec casemate.



Une unité en bunker ne peut pas faire de tir AA et ne peut pas tirer contre une cible dans son hex (aéronef, aéroportés). Ses occupants sont invulnérables, à l'exception des tirs par leur zone avant (tirs directs AP, tirs AC – exception : une unité AC/AP utilise au choix sa valeur AC ou AP contre un bunker, char lance-flammes), des assauts sapeurs (y compris lance-flammes), et des bombardements (tirs indirects d'aviation et d'artillerie).

Si un bombardement donne un résultat 2/3, le bunker est détruit (le remplacer par une tranchée - exception à 13.4).

Note : on peut placer armes légères et pièces de soutien légères (hors mortier) à l'intérieur d'un bunker. Les seules AL qui peuvent tirer depuis un bunker sont les mitrailleuses. L'empilement y est limité à l'équivalent d'un groupe de combat (ou un PC plus une pièce de soutien légère).

18.2 Obstructions

* Barbelés

Un hex de barbelés est interdit à toutes les unités terrestres, sauf sapeurs, bulldozer et véhicule entièrement chenillé.



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

* Obstacle routier

Un hex d'obstacle routier est interdit à tout véhicule terrestre sauf bulldozer et



véhicule entièrement chenillé de taille Petite, Moyenne Grande ou Très grande. Il coûte 1,5 PM à l'infanterie et lui assure une protection de -1 colonne.

Tout véhicule entièrement chenillé (sauf taille Très petite) entrant dans l'hex détruit l'obstacle.

* Obstacle antichar

Un hex d'obstacle antichar est interdit à tout véhicule terrestre sauf bulldozer.



Il coûte 1,5 PM à l'infanterie et lui assure une protection de -1 colonne.

18.3 Pièges

Un terrain piégé (champ de mines ou IED) est placé avec son recto « Terrain piégé » sur la carte. Il est retourné si une unité (hors aéronef en vol) pénètre dans son hex.



Si le pion est un leurre, il est retiré du jeu. Sinon, il fait immédiatement une attaque en tir indirect avec la puissance indiquée.

Un véhicule blindé entièrement chenillé bénéficie d'un modificateur de -1 colonne. Sur un résultat Nx/N, un véhicule blindé est immobilisé et non détruit.



* Champ de mines

Une fois révélées, des mines restent sur place et attaqueront toute unité qui pénétrera ultérieurement dans leur hex.

* IED

Suivant la puissance indiquée sur le pion, un IED qui explose attaque, soit uniquement les unités dans son hex, soit les unités dans son hex et dans les six hex adjacents (IED majeur). Un IED n'explose qu'une seule fois. Une fois l'explosion résolue, retirer le pion.



* IED porté (engin suicide)

Un IED peut être porté (engin suicide) par un véhicule ou une équipe de combat (il figure au verso du pion) : l'unité explose et fait un tir indirect, soit à tout moment sur décision du joueur propriétaire (même si l'unité est passive), soit si elle est éliminée. Un porteur d'IED peut pénétrer dans un hex interdit (barbelés, bâtiment pour un véhicule, ...) au coût d'1 PM, à condition d'y exploser immédiatement.

Un véhicule IED qui explose ne laisse pas d'épave.

19. Unités du génie

Seule une unité du génie commandée et non hésitante peut utiliser ses capacités spécifiques au génie. Un véhicule ne doit pas être immobilisé.

19.1 Actions propres au génie

Il existe deux actions spécifiques propres aux unités du génie (un groupe qui rate un test de stoppage peut prendre une perte pour continuer la destruction ou l'assaut sapeur).

* Destruction sapeur

Cette action permet d'éliminer un aménagement du terrain (position défensive, obstructions, pièges). L'unité, présente dans l'hex, doit rester immobile

un tour complet, sans tirer, et ne doit pas être stoppée / neutralisée / éliminée (ou sonnée / immobilisée / détruite pour un véhicule) d'ici la fin du tour. Un seul marqueur peut être retiré par tour et par unité. Le joueur annonce son action et quel marqueur il vise en début de phase d'opérations. Les pièges ainsi détruits, si sur leur face cachée, ne sont pas révélés (pour préserver l'incertitude).

* Assaut sapeur

Cette action consiste en un assaut **en mouvement** tactique contre une **fortification** ou un **bâtiment** (avec ou sans étage) occupé par l'ennemi. Les sapeurs peuvent subir un tir d'opportunité (mais pas de la part des unités attaquées), qui peut atteindre les unités attaquées. Les sapeurs ne bénéficient pas de la protection de la fortification ou de la maison.

Les unités attaquées ne peuvent réagir (et ne peuvent plus agir **tant que les sapeurs restent présents dans leur hex**). Si les sapeurs ne sont pas stoppés ou neutralisés d'ici la fin du tour, les **unités attaquées** sont éliminées. 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 autre hex adjacent si leur hex de départ est occupé par l'ennemi).

19.2 Groupe de sapeurs

Un groupe de sapeur peut entrer en mouvement tactique (sans assaut, ou avec assaut si l'hex est occupé par l'ennemi) dans un hex de barbelés, et dans un hex de pièges sans les révéler (s'ils étaient cachés) ni subir leur attaque.



Un groupe de sapeurs peut faire un assaut sapeur.

Un groupe de sapeurs peut faire une destruction sapeur contre tout type d'aménagement du terrain.

19.2 Equipes spécialisées

* Démineurs

Une équipe de démineur peut entrer en mouvement tactique (avec ou sans assaut) dans un hex de piège sans les révéler ni subir leur attaque.



Une équipe de démineur peut faire une destruction sapeur contre des pièges.

* Bengalore

Une équipe de bengalore peut faire un assaut sapeur contre un hex, libre d'unités ennemis, contenant des barbelés et/ou des pièges (sans révéler ni subir l'attaque des pièges).



En cas de réussite, barbelés et pièges sont éliminés, et le bengalore est retiré, munitions épuisées (l'unité ne compte pas dans les pertes pour le moral des formations et les points de victoire).

* Lance-flammes (LF)

Une équipe lance-flammes peut faire un assaut sapeur contre un hex de bâtiment ou de fortification.



En cas de réussite, outre l'effet sur la cible, l'équipe lance-flammes jette 2d6 et

vérifie sa cadence (sur fond orange). Si elle la perd, elle est retirée, munitions épuisées (l'unité ne compte pas dans les pertes pour le moral des formations et les points de victoire).

19.3 Véhicules spécialisés

* Véhicule démineur

Un véhicule démineur peut entrer dans un hex de piège en dépensant la moitié de ses PM (demi-action de mouvement), sans les révéler ni subir leur attaque.

Un véhicule démineur peut faire une destruction sapeur contre des pièges.

* Bulldozer

Un bulldozer peut entrer dans un hex d'obstruction en dépensant la moitié de ses PM (demi-action de mouvement).

Un bulldozer peut faire une destruction sapeur contre une obstruction.

* Véhicule LF

Un véhicule lance-flammes ne peut tirer que contre un hex adjacent de bâtiment ou de fortification (y compris bunker si le véhicule lance-flammes est devant sa face avant). Les éventuels tirs d'opportunités contre le véhicule sont résolus en premier. Si le véhicule lance-flammes n'est pas sonné ou détruit, 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, l'hex est incendié (verso = *Epave + Incendie*).



20. Vague humaine

20.1 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.

20.2 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 l'une d'elles 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 hex qui serviront de cible. Toutes les unités répondant au critère précédent, et au moins trois (en plus du PC), doivent participer à la vague humaine. Les AL 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 contigus.

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.

20.3 Résolution

Toutes les unités sélectionnées avancent simultanément en direction des hex cibles,

hex par hex, en faisant abstraction du terrain de chaque hex parcouru (mais il doit être accessible à l'infanterie, et libre d'ennemi sauf hex cibles). 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.

20.4 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 groupes 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).

21. Missions aériennes

21.1 Généralités

Les missions aériennes mettent en œuvre les appareils de bombardement, d'appui au sol (chasseur-bombardier, hélicoptère d'attaque et drone d'attaque) de transport (planeur, posé d'assaut ou évacuation aérienne) et le largage des parachutistes.

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 omme les missions d'artillerie, mais sans définir l'hex attaqué (il sera choisi par l'appui aérien lorsqu'il arrivera). Les règles d'annulation (voir 14.2) et de pré-enregistrement (voir 14.6) 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

Il y a plusieurs types d'appui aérien :

- Bombardement guidé

(altitude haute ou moyenne) : l'hex cible et les couronnes concentriques d'hex autour

(voir 13.4) sont attaqués en tir indirect.

- Missile AC guidé (altitude haute ou moyenne) : l'hex cible est attaqué en tir indirect AC (qualité = ligne).

- Bombardement

(altitude haute ou moyenne) : les trois hex cibles et les couronnes concentriques d'hex autour (voir 13.4) sont attaqués en tir indirect.

En cas de bombardement au napalm

(puissance en rouge) une fois l'attaque résolue, les trois hex cibles reçoivent un marqueur « Incendie », et ceux autour des fumigènes

(en fonction de la puissance du marqueur, voir 13.4).

Exemple : le King Cobra peut faire, soit une attaque au sol puissance 12, soit un bombardement au napalm.

- Attaque au sol

(altitude moyenne ou basse) : les unités des trois hex cible sont attaquées 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.

- Show of force (altitude basse) : les règles de scénario peuvent autoriser tout avion (pas hélico ni drone) à faire un Show of force, traité comme une attaque au sol sans tir, mais toute unité ennemie au sol dans un des trois hex cible et la couronne d'hex autour fait un test N (un véhicule qui le rate est sonné).

* 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 inocupé, 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 choisit 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.

21.3 Opérations aéroportées

Les opérations aéroportées sont gérées en fin de phase d'appui, après avoir fait les demandes d'appui pour le tour suivant. Elles comprennent plusieurs étapes. Toutes les unités terminent une étape avant de passer à l'étape suivante.

Précision : si une DZ (pas un Planeur) dérive dans un hex contenant déjà une DZ, prolonger sa dérive d'un hex.

* Parachutistes

Les étapes d'un largage de parachutistes sont les suivantes :

A - Sens de largage : le joueur choisit le sens du largage. Ce choix s'applique à tout le scénario, même si le largage est réparti sur plusieurs tours.

B - Zone de saut : pour chaque section larguée, le joueur choisit librement l'hex de saut (Drop Zone DZ). Un PC de compagnie et les AL associées sont traités comme une section pour le saut ; si ce PC est seul, l'associer à une section.

Pour chaque section larguée ce tour, une DZ est placée dans l'hex choisi (une seule DZ par hex), la flèche étant orientée en respectant le sens de largage retenu pour ce scénario.

C - Dérive : le joueur détermine la dérive de chaque DZ en direction (1d6) et en distance (1d6) en fonction de la météo et de la visibilité (voir table de dérive).



D - Tir AA : chaque arme AA n'ayant pas encore tiré peut tirer sur un avion DZ, qui est en basse altitude. Si le tir est réussi, la dérive est prolongée de 3 hex (plus les pertes éventuelles). Si la DZ est détruite, la section est éliminée.

E - Dispersion : pour chaque unité larguée, 1d6 donne la dispersion au sol. L'unité est placée à 1d6 de sa DZ, en avant d'elle, dans la direction indiquée par la flèche

(sens du largage). En cas de surempilement, augmenter la dispersion d'un hex.

F - Tirs d'opportunité en l'air : le parachutage est un mouvement qui est soumis aux tirs d'opportunité. Il y a un seul tir d'opportunité possible par unité tirant, et chaque unité qui tire vise un seul hex avec des parachutistes (les unités ayant déjà fait un tir AA ce tour ne peuvent pas tirer de nouveau). Le tir est traité comme un tir AA ou AP contre aéronef en vol tactique (voir 15.7), sans modificateur de mouvement (aéronef immobile).

G - Effets du terrain : si une unité atterrit :

- dans un hex interdit (eau libre, barbelés, incendie), l'unité est détruite ;
- dans un terrain difficile (colline escarpée, bâtiment ou ruine, vergers / bosquets / cocoteraie, cimetière, forêt / jungle, obstacle antichar), 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.

- hors carte : l'unité entrera sur carte au tour suivant. Si c'est la DZ qui est hors carte, toutes ses unités sont hors carte. Les unités larguées hors carte arrivent en renfort le tour suivant en bord de carte, en ayant dépensé tous leurs PM (marqueur Mouvement), en appliquant la règle de dispersion (1d6 par unité, compté le long du bord de carte, à partir de l'hex de sortie de l'unité ou de la DZ, si possible dans le sens du largage, sinon dans une direction tirée au hasard).

- sous un tir d'artillerie : résoudre l'effet du tir IND (avec modificateur aéroporté).

H - En phase d'opération

Le joueur propriétaire des unités aéroportées a automatiquement l'initiative lors du tour où a lieu le parachutage. Il active successivement toutes ses formations aéroportées ce tour, sans test. Si une unité atterrit dans un hex occupé par l'ennemi, il y a assaut, avec le malus d'unité parachutée (assaut au rez-de-chaussée si bâtiment avec étages). Les paras survivants sont stoppés.

En cas d'assaut contre un véhicule, si le véhicule n'est pas détruit, décaler l'unité parachutée d'un hex (choix libre, hex libre d'ennemi) après l'assaut.

Une unité parachutée ne fait aucune autre action et reçoit un marqueur Mouvement (sauf si stoppée ou neutralisée).

* Planeurs

Les planeurs sont, soit non armés (avions), soit armés (véhicules). Leur capacité de transport est indiquée sur le pion, en nombre de groupes ou équivalent. Une jeep peut prendre place dans un planeur (taille = 1 groupe).

Un planeur Horsa (Plan 2.5) peut transporter, par exemple, un PC et deux groupes, ou un PC, une jeep et deux AL.



Les planeurs suivent les mêmes règles que les parachutistes, aux précisions suivantes près (remplacer DZ par Planeur) :

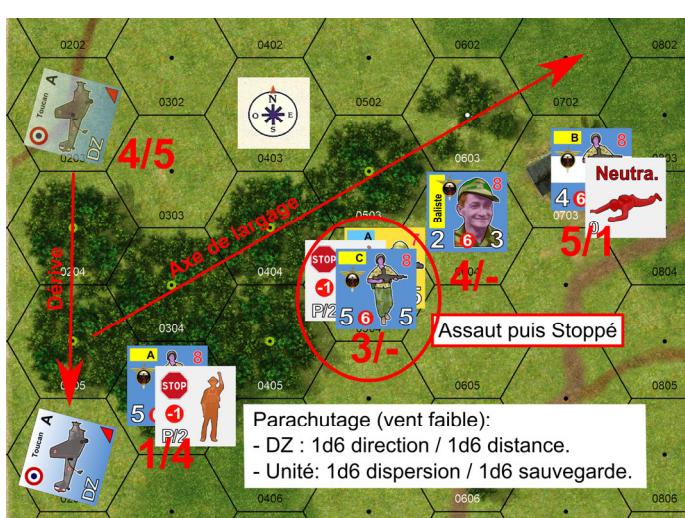
A - Sens de largage : idem parachutistes.

B - Zone de saut : idem parachutistes.

C - Dérive : idem parachutistes.

D - Tir AA : idem parachutistes.

E - Dispersion : non applicable. Par



contre, si l'hex d'arrivée du planeur est interdit à ses passagers, le planeur peut prolonger sa dérive d'un hex.

F – Tirs d'opportunité en l'air : non applicable. A la place, **test de collision** : si plusieurs planeurs dérivent dans un même hex, tous doivent faire un test de collision avec 1d6 (identique au test pour planeur en terrain difficile).

G – Effet du terrain : les planeurs subissent un malus de -1 au d6 s'ils atterrissent en terrain difficile (et un planeur d'une vague précédent constitue pour eux un terrain difficile). 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. Ce test peut s'ajouter à l'éventuel test de collision.

En présence d'artillerie, le tir IND est appliqué à chaque passager.

H – En phase d'opération

Les unités transportées par planeurs doivent débarquer : débarquement automatique sans mouvement si neutralisée, stoppée ou sonnée suite à l'atterrissement, sinon les règles normales s'appliquent (voir 15.4).

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

Dans tous les cas, une fois que les unités transportées ont débarqué, le planeur reste sur place sans bouger, et constitue une gêne visuelle (comme une épave).

* Planeur armé

Un planeur armé qui fait un test de collision ou qui atterrit en terrain difficile est automatiquement détruit.



L'atterrissement est considéré comme un mouvement (tir de réaction à mi puissance le tour de l'atterrissement).

Après l'atterrissement, le planeur ne peut plus se déplacer. Il peut être détruit par un tir (règle normale), et est automatiquement détruit en cas d'assaut dans son hex.

21.4 Posé d'assaut / Evacuation

Posés d'assaut et évacuation aérienne se font 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'atterrissement (il peut en parcourir plus tant qu'il reste sur la piste d'aviation).

Décollage : l'avion doit parcourir 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.

Tirs AA : au décollage et à l'atterrissement, des tirs d'opportunité AA sont possibles. Pour les tirs AA, l'avion est hors carte, à

basse altitude. Par simplification, pour déterminer la LdV, utiliser comme cible l'hex de la piste d'aviation en limite de carte. Un tir AA réussit avant l'atterrissement 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.

Atterrissage et débarquement des passagers, comme embarquement de passagers 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.

22 Opérations amphibies

* Assaut amphibie (débarquement)

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



Un transport amphibie ignore les résultats sonné et immobilisé pendant l'assaut amphibie. Pour le couler (le détruire), il faut un ou plusieurs tirs avec résultat « détruit » selon sa taille : 4 si sa taille est très grande, 3 si sa taille est grande, 2 si sa taille est moyenne, 1 sinon. Chaque résultat « détruit » ne provoquant pas le coulage du transport amphibie provoque des pertes prises au hasard sur les passagers : 1 pas pour résultat 1/Nx/N, 2 ou 3 pas pour résultat 2 ou 3.

Si le transport est coulé, il est remplacé par une épave, et les passagers subissent un test de survie (voir 15.4). Rappel : pas d'épave et passagers éliminés en eau libre, pas d'épave en eau profonde.

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 « détruit » ou immobilisé, il s'échoue définitivement (le remplacer par une épave). Sinon il se retire (enlever le pion qui ne compte pas parmi les pertes). Nota : un transport amphibie, en dehors d'un assaut amphibie, se comporte comme un véhicule normal (et applique les résultats des tirs normalement).

* Chars équipés en amphibie

Pour un débarquement, des chars peuvent arriver 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).

23 Règles de nationalité

23.1 Allemands / SS 1939 - 1945

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

Assaut contre véhicule (utilisation de mines magnétiques) : modificateur de -1, modificateur de -2 pour les unités de sapeurs (PC et groupes de sapeurs).

Panzerfaust pour tous les groupes de combat en 1944 et 1945 (dotation 1-2).

Nahrverteidigungswaffe (Nw) : véhicule équipé de lance-grenades antipersonnel.

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.

Parachutistes en 1940 et 1941 (armes lourdes en containers) : le tour du parachutage, leur puissance de feu est de 1 pour les PC et AL et de 2 pour les groupes de combat. Les AL ne peuvent se mettre en batterie, ni le tour de leur atterrissage, ni le tour suivant.

23.2 Russes 1941 - 1945

Les véhicules ne peuvent pas faire de groupe de tir.

23.3 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 aux Japonais en cas d'échec.

Les **groupes** 6-6-6/4-6-6 (des demi sections) ont trois pas de pertes et 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 positions défensives ne sont pas placées sur la carte, elles sont mises de côté avec les unités cachées. La position défensive est placée sur carte avec la première unité située à l'intérieur à être révélée.

Snipers : Les tireurs d'élite japonais sont toujours placés en hauteur dans une cocoteraie (ils sont considérés en hauteur, comme une unité située au premier étage d'une maison). 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).

S'ils arrivent en renfort, ils peuvent se placer en hauteur lorsqu'ils sont dans un hex de cocoteraie (coût 2 PM). Ils ne peuvent ensuite plus bouger.

23.4 Français, Indochine 1945 - 1954

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

23.5 Viet-Minh, Indochine 1945 - 1954

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.

24 Liens avec Vae Victis

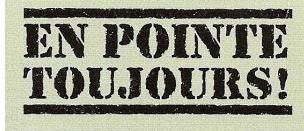
Pions et scénarios de la version **Troupes d'assaut** et d'**En pointe toujours !** sont compatibles. Pour utiliser **Troupes d'assaut** avec les pions d'**En pointe toujours !**, les valeurs à utiliser sont données dans le site EPT, page **Règles**.

Le design des pions de la dernière version de la règle n'est pas toujours respecté pour les pions parus dans d'anciennes versions **VaeVictis** ou **Amaury Game**.

25 EPT sur internet

Site : <https://enpointetetoujours.genebenoitdevandiere.fr>.

Forum : <https://www.lestafette.net/f48-en-pointe-toujours>.



Version 7 des règles



Table des matières

0.	Matériel de jeu	2
0.1	Echelle.....	2
0.2	Cartes	2
0.3	Pions	2
0.4	Dés	2
0.5	Scénarios	2
0.6	Règles	2
1.	Unités de combat.....	2
1.1	Statut des unités.....	2
1.2	Poste de commandement (PC)	2
1.3	Armes légères	2
1.4	Armes lourdes (AL) en batterie	2
1.5	Empilement	2
1.6	Formations	2
2.	Séquence de jeu	2
A - Phase d'appui	2	
B - Phase de commandement	2	
C - Phase d'opérations	2	
D - Phase administrative	3	
3.	Organisation et commandement	3
3.1	Chaîne de commandement	3
*	Rattachement temporaire	3
*	Formations indépendantes	3
3.2	Sections et unités	3
*	Unité non commandée	3
*	Unités autonomes	3
3.3	Élimination d'un chef	3
4.	Activation des formations	3
4.1	Activer une formation	3
*	Formation hors portée	3
4.2	Activation automatique	3
4.3	Effet de l'activation	3
4.4	Échec au test d'activation.....	4
4.5	Fin de la phase d'opérations	4
5.	Actions des unités	4
5.1	Actions des unités actives	4
5.2	Réaction des unités passives	4
5.3	Actions de commandement	4
6.	Mouvement	4
6.1	Généralités	4
6.2	Points de mouvements (PM)	4
*	Marche normale	4
*	Mouvement tactique	4
*	Marche forcée	4
*	Infanterie sur route	4
7.	Tirs	4
7.1	Procédure de tir	4
7.2	Ligne de vue (LdV) et portée	5
7.3	Puissance de tir	5
7.4	Modificateurs de colonne	5
7.5	Jet de tir	5
7.6	Vérification de la cadence	5
7.7	Résultat du tir	5
7.8	Pertes au feu	5
7.9	Enrayage et manque de munition	5
7.10	Tirs groupés	5
7.11	Tirs d'opportunité	5
*	Cible en mouvement	6
*	Cible ayant tiré	6
8.	Assaut	6
8.1	Détermination de l'initiative	6
8.2	Résolution de l'assaut	6
*	Accélération des assauts	6
8.3	Repli avant assaut	6
9.	Ligne de vue (LdV)	6
9.1	Définition	6
9.2	LdV et obstacles	7
9.3	LdV et changements de niveau	7
*	Hex aveugle	7
*	Effet de plateau	7
9.4	LdV et nuit / visibilité réduite	7
10.	Effets du terrain	7
10.1	Types de terrain	7
10.2	Niveaux	7
*	Bâtiments avec étages	7
10.3	Gêne visuelle	7
10.4	Règles particulières	7
*	Murs et haies	7
*	Route et bâtiment	8
*	Bocage	8
*	Cocoteraie	8
*	Fumigènes	8
*	Incendie	8
*	Déférence de niveau	8
*	Talus	8
*	Fossé	8
*	Récif	8
*	Terrain enneigé ou boueux	8
*	Terrain escarpé	8
*	Milieux humides	8
*	Tunnels	8
11.	Conséquence des combats	8
11.1	Pas de perte	8
11.2	Unité neutralisée	8
11.3	Unité stoppée	9
11.4	Section hésitante	9
11.5	Section démoralisée	9
12.	Unités cachées	9
12.1	Unités cachées	9
12.2	Leurre	9
12.3	Découverte d'unités	9
12.4	Re-camouflage	9
13.	Différents types de tirs	9
13.1	Tirs direct AP	10
*	Tirs AP contre véhicule	10
*	Tirs direct AC contre cible AP	10
13.2	Tirs direct AC contre véhicule	10
*	Test de toucher	10
*	Modificateurs pour toucher	10
*	Test de destruction	10
*	Tir AC de lance-missiles	10
13.3	Tirs directs AA	10
13.4	Tirs indirect IND	10
*	Effets du terrain	10
*	Autres modificateurs	10
*	Effets sur le terrain	10
*	Fumigènes	11
14.	Artillerie	11
14.1	Résolution d'une mission	11
14.2	Annulation de tir	11
14.3	Délais de tir	11
14.4	Dérive	11
*	Observateur d'artillerie (OA)	11
14.5	Efficacité de l'artillerie	11
14.6	Tirs d'artillerie préenregistrés	11
15.	Véhicules	11
15.1	Caractéristiques des véhicules	11
*	Véhicule chef de peloton	11
*	Véhicule avec armement multiple	12
15.2	Orientation et mouvement	12
*	Influence sur les tirs	12
*	Zone d'impact	12
*	Véhicule sur route	12
*	Poursuite du mouvement	12
15.3	Résultat des tirs contre véhicule	12
*	Véhicule détruit	12
*	Véhicule immobilisé	12
*	Véhicule sonné	12
*	Tir IND/AP contre blindé	12
15.4	Transport d'infanterie	12
*	Capacité de transport	12
*	Embarquement et débarquement	12
*	Activation	12
*	Passagers d'un véhicule touché	12
*	Infanterie montée sur véhicule	13
15.5	Véhicule et assauts	13
*	Assaut contre véhicule	13
*	Assaut blindé	13
15.6	Protection d'un véhicule	13
*	Mouvement blindé	13
15.7	Aéronefs (hélicoptères, drones)	13
*	Tirs contre aéronef	13
*	Hélicoptères	13
*	Drones	13
15.8	Véhicules amphibies	13
*	Véhicules terrestres amphibie	13
*	Embarcations	14
15.9	Transports lourds	14
16.	Armes lourdes (AL)	14
16.1	Mitrailleuses	14
16.2	Mortiers	14
16.3	Canons sans recul	14
16.4	Lance-roquettes	14
*	Panzerfaust	14
16.5	Lance-missiles	14
16.6	Tireurs d'élite (TE)	14
17.	Unités d'infanterie particulières	14
17.1	Pièces de soutien	14
*	Pièces de soutien tractées	15
17.2	Equipes de combat	15
*	Demi-groupes	15
17.3	Groupes à trois pas de perte	15
17.4	Non-combattants	15
18.	Aménagement du terrain	15
18.1	Positions défensives	15
*	Retranchement	15
*	Fortification	15
*	Bunker	15
18.2	Obstructions	15
*	Barbelés	15
*	Obstacle routier	15
*	Obstacle antichar	15
18.3	Pièges	15
*	Champ de mines	15
*	IED	15
*	IED porté (engin suicide)	15
19.	Unités du génie	15
19.1	Actions propres au génie	15
*	Destruction sapeur	15
*	Assaut sapeur	16
19.2	Groupe de sapeurs	16
19.2	Equipes spécialisées	16
*	Démineurs	16
*	Bengalore	16
*	Lance-flammes (LF)	16
19.3	Véhicules spécialisés	16
*	Véhicule démineur	16
*	Bulldozer	16
*	Véhicule LF	16
20.	Vague humaine	16
20.1	Généralités	16
20.2	Déclenchement	16
20.3	Résolution	16
20.4	Effets particuliers	16
21.	Missions aériennes	16
21.1	Généralités	16
21.2	Missions d'appui aérien	16
*	Types de missions	17
*	Résolution des missions	17
21.3	Opérations aéroportées	17
*	Parachutistes	17
*	Planeurs	17
*	Planeur armé	18
21.4	Posé d'assaut / Evacuation	18
22.	Opérations amphibies	18
*	Assaut amphibie (débarquement)	18
*	Chars équipés en amphibie	18
23.	Règles de nationalité	18
23.1	Allemands / SS 1939 - 1945	18
23.2	Russes 1941 - 1945	18
23.3	Japonais, 1941-1945	18
23.4	Français, Indochine 1945 - 1954	18
23.5	Viet-Minh, Indochine 1945 - 1954	18
24.	Liens avec Vae Victis	18
25.	EPT sur internet	18

En Pointe Toujours ! est un jeu conçu par Théophile Monnier et Nicolas Stratigos, et initialement publié dans *Vae Victis*. 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.