

- 1.0 Introduction
    - 1.1 définitions.
  - 2.0 Matériels
    - 2.1 Pions
    - 2.2 Plateau de Jeu (Cartes)
    - 2.3 Scénarios
    - 2.4 Echelle.
  - 3.0 Séquence de Jeu
    - 3.1 Segments d'Action
    - 3.2 Activation Subordonnée
    - 3.3 Activation de VBA
  - 4.0 Empilement
    - 4.1 Limites
  - 4.2 Unités de transport et Officiers
    - 4.3 Transport de Troupe Blindé
    - 4.4 Pénalités
    - 4.5 Effets sur le Mouvement.
  - 5.0 Déplacement
    - 5.1 Type de Mouvement
    - 5.2 Routes
  - 5.3 Unités Alliées et Ennemis dans le même Hexagone.
  - 5.4 Mouvement en Combat
  - 5.5 Mouvement nocturne
  - 5.6 Transport
  - 5.7 Traversée de Fleuve.
- 6.0 Officiers
    - 6.1 Sélection des Officiers
    - 6.2 Activation des Officiers
    - 6.3 Mouvement
    - 6.4 Combat
    - 6.5 Moral
    - 6.6 Kommissaires
    - 6.7 Pertes.
  - 6.8 Officiers de chars d'assauts
    - 6.9 Officiers de Cavalerie.
- 7.0 Combat
    - 7.1 Types
    - 7.2 Restrictions et Limitations
    - 7.3 Valeur de Tir et Portée
    - 7.4 Effets d'un Tir
    - 7.5 Modificateur de Colonne
    - 7.6 Pas de Perte
- 8.0 Repérage
    - 8.1 Portée de Repérage
    - 8.2 Terrain Limitatif
    - 8.3 Ligne de Mire
- 9.0 Bombardement

- 9.1 Repérage de Cible
- 9.2 Artillerie Hors Carte
- 9.3 Tir Combiné
- 9.4 Procédure
- 9.5 Tir Ami
- 10.0 Tir Direct
  - 10.1 Tir Obstrué
  - 10.2 Procédure
- 10.3 Modification de Colonne Maximum.
- 11.0 Tir AntiChar (?TA?)
  - 11.1 Procédure
  - 11.2 Efficacité des Blindés
  - 11.3 Portée Accrue
- 12.0 Assaut
  - 12.1 Mouvement d'Assaut
  - 12.2 Combat Requis
  - 12.3 Combat Optionnel
  - 12.4 Procédure d'Assaut
  - 12.5 Restrictions
- 13.0 Tir d'Opportunité
  - 13.1 Procédure
  - 13.2 Restrictions
- 14.0 Moral
  - 14.1 Jet de Moral
  - 14.2 Désorganisation
  - 14.3 Démoralisation
  - 14.4 Récupération
- 15.0 Types d'Unité Spéciale
  - 15.1 Quartiers Généraux (QG)
  - 15.2 Aviation
  - 15.3 Trains Blindés et Barges
  - 15.4 Cavalerie
- 16.0 Règles Spécifiques
  - 16.1 Fumigènes
  - 16.2 Se Retrancher
  - 16.3 Carcasses
  - 16.4 Fortifications
- 16.5 Entrer et Sortir de la Carte
- 16.6 Unités Dissimulées
- 16.7 Champs de Mines
- 16.8 Bunkers
- 17.0 Règles Optionnelles
  - 17.1 Consolidation
  - 17.2 Excédent d'Initiative
  - 17.3 Mouvement Stratégique
  - 17.4 Événements Aléatoires
  - 17.5 Règles Multi-Joueurs

## Crédits

### 1.0 Introduction

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

Chacune des sections des règles est numérotée et les paragraphes à l'intérieur de ces sections qui relatent des concepts importants sont identifiés par un second numéro, tel que celui-ci : 2.2. Quand cette section inclus des sous sections, elles seront identifiées tel que : 2.24.

Quand les règles se réfèrent à un autre paragraphe en relation, elles auront le numéro identifiant cette règle inclus entre parenthèses, de cette manière (2.2). Ceci vous aidera à retrouver cette règle pour vous y référer.

Cette règle devant servir aux joueurs francophones se servant de l'édition américaine, les termes anglais sont rappelés pour référence lorsque nécessaire entre parenthèse, précédé de la notion trad. et soulignés.

### 1.1 définitions

Segment D'action : Activation d'une unité, Officier, Pile d'unités ou groupe d'unité sous la direction d'un seul Officier. Les Unités activées peuvent conduire soit un Tir ou un Mouvement.

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

Tir Antichar (TA) : Tir dirigé par une seule unité Allié ayant une valeur de tir Antichar, contre un véhicule. Plus la valeur TA est élevée, meilleur elle est. (Trad. Anti-Tank Fire(AT)).

Force de Blindage : L'habilité d'un véhicule blindé d'assaut a résister aux Tirs Antichar ennemi. La Force de blindage est imprimée sur les pions en Jaune sur fond Brun. (trad.. Armor Strength)

Voiture Blindée : Un véhicule d'assaut blindé sur roue. Les voitures blindées ont toujours un Officier (6.84) et sont motorisées plutôt que mécanisés. Le livret de scénario définira les unités définies comme voiture blindée. (Trad. Armored Car)

Véhicule Blindé D'Assaut (VBA) : Toute unité possédant une valeur de défense de blindage, à l'exception des Transports de Troupe Blindée, qui sont des transports d'unités. (voir ci-dessous) (Trad. Armored Fighting Vehicle (AFV)).

Transport de Troupe Blindé (TTB) : Transport de Troupe Blindé et Armé possédant des caractéristiques communes avec les Unités de Combat. (voir 4.3) Ce ne sont pas des VBA. Le livret de scénario définira les unités considérées comme Transport de Troupe Blindé ;

habituellement se sont des Half-tracks et des véhicules similaires tel que le transporteur britannique BREN. (Trad. Armored Personnel Carrier (APC)).

Assaut : Combat au Corps à Corps entre 2 unités opposées occupant le même Hexagone.

Hex d'Assaut : Un Hexagone contenant à la fois des unités de combat ennemies et alliées.

Tir de Bombardement : Tir d'une arme utilisant une parabole plutôt qu'un tir tendu, tel que le mortier et la plupart des pièces d'artillerie. Les tirs indirects affectent l'Hex ciblé entièrement et devra être repéré (8.0) par l'unité faisant feu ou par un Officier allié. (trad. Bombardement fire)

Modificateurs de Colonne : Quelques conditions changent la colonne utilisée sur les tables de bombardement, de Tir direct ou d'assaut. Quand une colonne est additionnée ou soustraite, vous devez augmenter ou diminuer d'un nombre de colonne égal au modificateur. Par exemple, un modificateur de colonne de +2 changera une attaque de bombardement de la colonne 5 à la colonne 12. Reportez-vous aux tables des Tirs pour la liste des modificateurs de colonne qui s'appliquent pour chacun des types de Tir.

Résultat de Combat : Un résultat sur les tables de Tir direct, Antichar, de bombardement ou d'assaut, requiert que l'unité ciblée fasse un Jet de Moral ou subisse un pas de perte.

Unités Combattantes : Unités (autre qu'un TTB) possédant une valeur de Tir Direct, de Tir Indirect ou de Tir Antichar. Les transports sans armes, TTB et Officier ne sont pas des unités combattantes.

Control : Un Hex est contrôlé par un des joueurs lorsque ses unités combattantes ou TTB l'ont occupé en dernier. Au début d'un scénario, les Hex sont contrôlés quel que soit le camp qui aura ses unités le plus proche de l'Hex, à moins que les règles du scénario en spécifient autrement.

Démoralisé : Une unité démoralisée est presque complètement inefficace parce que ses troupes ont perdu toute volonté de combattre. Les unités deviennent démoralisées à la suite d'un résultat de combat. (Trad. Demoralized).

Tir Direct : Tirs dirigés vers tout Hex repéré par l'unité faisant feu.

Désordonnée : Les troupes d'une unité Désordonnées sont dispersées. Ses valeurs de mouvement et de puissance de Feu sont alors réduites. (Trad. Disrupted)

Fractions : De nombreuses fonctions du jeu demandent que les chiffres soient divisés par 2 voir par 4. Toutes les fractions sont arrondies à l'entier supérieur. Par exemple : 2.5 sera arrondi à 3 tout comme 2.5.

Alliés : Unités du même camp. Par exemple, toutes les unités allemandes sont alliées entre elles, quelles s'apprécient mutuellement ou non. (Trad. Friendly)

Ordre de Bataille : Une unité ou Officier qui n'est ni Désordonnée ni Démoralisée. (Trad. Good Order)

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

Officiers : Individus qui dirigent et organisent les autres unités. (Trad. Leaders)

Type de Mouvement : Une unité à l'un des 4 mode de déplacement suivant : Mécanisé, Motorisé, tracté ou à pied. (5.1)

Mouvement Alloué : La distance maximum qu'une unité peut parcourir dans un segment d'action, mesuré en point de mouvement (PM). Les points de mouvement d'une unité sont notés en haut et à droite des pions.

Tir d'Opportunité : Tir à l'encontre d'une unité ennemie en déplacement. Puisque les unités se déplacent individuellement, seulement une unité à la fois peut être affectée par un Tir d'opportunité. (Trad. Opportunity Fire)

Troupe : Unité d'INF, CAV, GEN, ML, MLg, Motocycliste ou Mortier. (Trad. Personnel Unit, ENG=GENie, HMG=Mitrailleuse Lourde, SMG= Mitrailleuse Légère.)

Portée : La distance en Hexagone par-dessus de laquelle une unité peut utiliser sa valeur de TIR. (trad. Range)

Grades : La mesure de la supériorité de l'Officier. Ils sont notés du moindre au plus important : Caporal (CPL), Sergent (SGT), Lieutenant (LT), Capitaine (CPT), Major (MAJ), Lt. Colonel (LTC) et Colonel (COL). (Trad. Rank)

Repérage : L'acte de noter visuellement une unité ennemie. Toute unité peut repérer des unités ennemies se trouvant dans l'Hex ou dans un Hex adjacent. Au-delà, la portée du repérage dépend directement du terrain, des intempéries, et d'autres facteurs. (Trad. Spotting)

Pas : La plupart des unités sont représentées avec 2 niveaux de puissance. Chaque incrément de puissance est nommé « Pas ». Les pas peuvent être perdus pour de multiples raisons, en général suite au résultat d'un combat . Quand une unité perd un pas (on dit en général subir un « pas de perte »), son pion est retourné sur sa face réduite ou est retiré de la carte s'il a qu'un seul pas (de perte) ou qu'il a déjà été réduit. A moins que les instructions d'un scénario en statut autrement, les unités sont installées en jeu à leurs pleines puissances.

(trad. Steps)

Unité de transport : Véhicules utilisés pour transporter des troupes ou remorquer des armes qui ont une équipe pour s'en occuper. Elles incluent, les chariots, Camions, Traîneaux et TTB. Dans certain scénario, les VBA peuvent servir d'unité de transport. (voir les règles spécifiques des scénarios) (Trad. Transport Unit)

Unités d'Armes Lourdes : Des unités Antichar, d'artillerie ou Antiaérienne qui pour la plupart nécessitent d'être remorquer par une unité de transport pour se déplacer. (Trad. Weapons Units)

## 2.0 Matériels

### 2.1 Pions

La plupart des pions représentent les unités militaires qui prennent part aux combats couvert par la série du jeu. Les autres pièces sont des marqueurs, utilisées pour indiquer la présence de fortifications, de fumigène, et champ de mines et pour indiquer le statut du Moral.

### 2.2 Plateau de Jeu (Cartes)

Les cartes sont divisées en hexagones (dénommés Hex) qui sont utilisés de la même manière que les cases d'un échiquier. Chaque Hex est repéré par un nombre pour aider à l'installation des pions du jeu. La Table des Effets de Terrain (TET) (trad. Terrain Effect Chart TEC) expliquent les effets du terrain sur les mouvements et les combats. Les demi-Hex sur les rebords des cartes peuvent être utilisés (Ils sont jouables) et les Hex figurant sur 2 cartes différentes sont considérés comme se trouvant sur les 2 cartes en ce qui concerne l'installation des pions et les conditions de victoire.

### 2.3 Scénarios

Les scénarios donnent les instructions à suivre (trouver dans les livrets de scénario des différents volumes de la série), la liste des unités des 2 camps, où elles seront installées, les cartes utilisées et leurs orientations, les informations historiques et les conditions de victoire. Les règles spécifiques utilisées dans certains scénarios seront incluses à ce moment.

### 2.4 Echelle

Chaque tour de jeu représente une durée de 15 minutes de temps réel. Chaque Hex a une étendue de 200 mètres. Les unités représentent un peloton d'infanterie (15 ? 40 Hommes), les armes lourdes et batterie et les pelotons s'en occupant (2 ? 4 pièces et 16 ? 28 Hommes), les pelotons de véhicules (3 ? 5 véhicules). Les Officiers représentent des individus et l'Aviation représente entre 3 et 12 Avions.

## 3.0 Séquence de Jeu

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

Phase de Détermination de l'Initiative.

Chaque joueur lance un dé et additionne son chiffre d'initiative déterminé (trouvé dans les instructions du scénario) au résultat. Comparez les 2 totaux. Le joueur totalisant le plus fort total gagne l'initiative. Si les totaux sont équivalents, répétez la procédure.

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

Exemple : Le joueur A, avec un chiffre d'initiative de 4, obtient un 5 au dé, pour un total de 9. Le joueur B, avec un chiffre d'initiative de 2, obtient un 3 au dé, pour un total de 5. Le joueur A gagne l'initiative et pourra avoir 2 Segment d'action avant que le joueur B ne

puisse en conduire un.

#### Phase d'Action.

Le joueur qui a gagné l'Initiative conduit un nombre de segment d'action (3.1) tel que déterminé ci-dessus. Une fois que le joueur a complété le nombre de segment d'action déterminé durant la phase de détermination de l'initiative, le joueur inactif conduit un segment d'action. Les joueurs alors alternent, conduisant un segment d'action chacun et pour autant de segment qu'il sera nécessaire pour compléter le Tour de jeu. Les joueurs peuvent passer et ne pas activer d'unité durant un segment s'il le désire. Si un joueur passe et que l'autre joueur en fait autant immédiatement après, le tour de jeu prendra alors fin. Si l'un des joueurs passe, l'autre joueur peut exiger qu'un Officier ou unité non-activé et Démoralisés appartenant au joueur qui passe son segment d'action fasse un jet de récupération de Moral. (14.4)

#### Phase de Retrait des Marqueurs.

Chacun des joueurs ôte tous les marqueurs ?TIR? (trad. FIRED) et ?MOUVEMENT? (MOUV.) (Trad. MOVED) de la carte et essaient d'enlever les marqueurs de Fumigènes (FUMEE) (Trad. SMOKE).

### 3.1 Segments d'Action

Un segment d'action consiste en l'activation d'une unique unité ou Officier, d'un nombre d'unités empilées ensemble dans le même Hex., ou d'un nombre d'unités à l'intérieur de plusieurs Hex dirigées par un ou plusieurs Officier les activant ensemble. Toute unité (ou Unités rassemblées dans le même Hex) peut s'activer sans l'assistance d'un Officier. Un Officier en Ordre de Bataille peut activer des unités et Officiers d'un grade inférieur dans le même Hex que lui plus tous ceux des Hex adjacents, un Officier Désorganisé peut activer des unités ou Officiers d'un grade inférieur dans son Hex., un Officier Démoralisé ne peut activer qui que ce soit. Un Officier peut uniquement activer les unités au début de sa propre activation (il ne peut pas se déplacer et ainsi activer des unités avec lesquelles il n'était pas adjacent ou empilé au début de son déplacement).

L'unité activée, Officier ou groupe exécute ces actions sans ordre spécifique, néanmoins toutes les actions doivent être déterminées avant que la première ne soit exécutée. Les actions sont soit un Mouvement ou un Tir. Les joueurs n'ont pas besoin de pré-désigner la direction du mouvement ou la cible visée ? ils doivent juste définir quelles unités vont se déplacer et lesquelles vont faire feu dans ce segment. Les Mouvements inclus les Déplacements (5.0), Se Retrancher (16.2) Atteler/Dételer (5.63) ou les essais de récupération lors de Démoralisation ou de Désorganisation (14.4). Faire Feu inclus le Tir Direct (10.0), le Bombardement (9.0), le Tir antichar (11.0) et l'Assaut (12.0). Une fois que les unités ont fini de se déplacer ou faire Feu, elles seront marquées d'un pion ?MOUV? ou de ?TIR?. Toute unité avec un pion ?MOUV? ou ?TIR? ne peut pas être activé de nouveau durant le Tour de jeu en cours excepté à la suite d'un événement provenant de la Table des Evènements Aléatoires. (17.4) (trad. Random Events Table)

#### 3.11 Support Aérien et Artillerie hors Carte.

Le Tir d'une ou plusieurs unité d'artillerie Hors Carte (9.2) ou l'attaque d'unité aérienne (15.2) constitue un segment d'action plein. Aucune unité sur la carte ne peut être activée

dans le même segment d'action pendant lequel le tir d'artillerie Hors-Carte ou d'attaque Aérienne est exécutée.

### 3.12 Tir d'Opportunité.

Le joueur inactif peut être amené à conduire des Tirs d'opportunité (13.0) à l'encontre d'unité ennemie pendant le segment d'action du joueur adverse.

### 3.2 Activation Subordonnée

Un Officier peut activer des Officiers inférieurs qui occupent le même hexagone ou un hex. Adjacent et ces Officiers peuvent en retour activer des unités et/ou Officier de grade inférieur. Tout cela se produira dans le même segment d'activation.

Ainsi un MAJ activé pourra activer un LT se trouvant dans un Hex adjacent et ce LT pourra à son tour activer un SGT. Si cela est soigneusement planifié, les unités déployées sur un large front pourront toutes être activées par l'activation d'un seul Officier supérieur.

### 3.3 Activation de VBA.

Les VBA ont leurs propres Officiers (voir Officier de chars d'assaut, 6.8). Ceci limite la capacité de Officier standard (trad. Regular Leader) à activer des blindés, et aux Officiers de chars d'assaut à activer des unités autres que VBA. Un Officier de chars d'assaut ou un Officier standard peut toujours activer toutes unités qui se trouvent dans son propre hexagone. Cependant, les Officiers de chars d'assaut ne peuvent pas activer des unités non-VBA dans un Hex adjacent et les Officiers standard ne peuvent pas activer d'unité VBA dans un Hex adjacent. Les Officiers de Chars d'assaut n'ont pas de grade ; une chaîne de Officiers de char d'assaut ne peut pas se substituer en tant qu'activation subordonnée. (3.2). Un Officier de char d'assaut peut seulement activer des unités dans son propre hex et des VBA dans les 6 Hex qui lui sont adjacents. Les Officiers de Chars d'assaut peuvent ordonner aux VBA d'exécuter tous types d'action, mais il y a une limitation à ce que des Officiers standard peuvent ordonner aux VBA de faire.(6.82)

### 4.0 Empilement

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

#### 4.1 Limites

Le nombre maximum d'unités qui peuvent occuper tout Hex est :

Trois unités de combat, PLUS

Trois transports (incluant les TTB voir ci-dessous) PLUS

Un nombre illimité de Officiers.

#### 4.2 Unités de transport et Officiers

Les unités de transport (autre que les TTB) et les Officiers ne comptent pas dans l'empilement en ce qui concerne la détermination des modificateurs de Colonne des tables de combat. (se reporter aux Tables). Ainsi un Hex comprenant 3 camions et 3 Officiers ne subira pas le modificateur de colonne de +1 sur les Tables de Tir direct et de Bombardement.

#### 4.3 Transport de Troupe Blindé

Les TTB comme leurs noms l'indiquent sont des transports Blindés. Leur valeur en point de blindage leur donne une immunité à la plupart des résultats provenant des tables de Tir direct et de Bombardement. Cependant, se sont des transports et non des unités de combat ou des



VBA. Trois d'entre eux peuvent être empilés dans un même Hex même si trois unités de combat l'occupent concomitamment. Un TTB exerce un contrôle sur un Hex et une unité ennemie ne peut pas y pénétrer sans initier un Assaut (voir 5.3). Les TTB sont comptés lors de la détermination du modificateur de +1 des tables de Tir direct ou Bombardement contre un Hex comprenant trois unités à l'intérieur.

#### 4.4 Pénalités

Les restrictions d'empilements s'appliquent pendant et à la fin de chaque segment d'action. Toutes unités dépassants les limitations d'empilement à la fin d'un segment seront éliminées. (Au choix du joueur les contrôlant) Dans un Hex d'assaut chacun des camps pourra avoir le maximum autorisé d'unité présente (Ce qui implique que chacun des camps peut avoir jusqu'à trois unités de combat, trois transports (incluant les TTB) et un nombre illimité d'Officier, pour un total de 12 unités plus les Officiers dans un même Hex.)

Un Hex contenant trois unités de combat et / ou de TTB subira un modificateur de colonne de +1 sur les Tables de Tir Direct et de Bombardement. Les unités de transport autres que les TTB ne compte pas lors de l'application de cette pénalité.

#### 4.5 Effets sur le Mouvement.

Des unités de combat se déplaçant NE PEUVENT PAS pénétrer dans un Hex contenant trois unités de combat de son propre camp. Les unités de transport se déplaçant ne peuvent pas pénétrer dans un Hex contenant trois unités de transport appartenant à leur propre camp.

#### 5.0 Déplacement

Le Joueur actif déplace ses unités activées UNE PAR UNE (une à la fois) d'un Hex à un Hex adjacent. EXCEPTIONS : Un Officier peut choisir de se déplacer avec une unité qu'il a activé et les unités transportées se déplacent en même temps que l'unité de transport les accueillants.

Les points de mouvement alloués à une unité sont imprimés dans le coin supérieur droit du pion, exception faite des pions Officier (qui ont 4 points de mouvement), des Officier de cavalerie (qui ont 6 points de mouvement), ainsi que les unités aériennes qui elles ont dans le coin supérieur droit de leur pion leur puissance de Tir.

Les unités dépensent des points de mouvement (MP) provenant de leurs points de mouvement alloués pour entrer dans un Hex. Payant le coût spécifié sur la TET (Table des effets de Terrain). Tous les points de Terrain sont cumulatifs. Une unité ne peut pas dépasser ses points de mouvement alloués lors d'un seul segment d'action à moins qu'elle ne se déplace que d'un seul Hex durant ce segment. Une unité possédant au moins 1 point de mouvement peut toujours se déplacer d'un seul Hex quel que soit le coût pour pénétrer dans cet Hex. Cependant, certaine caractéristique de Terrain telle que les Fleuves Majeurs peuvent prohiber l'entrée de certaines unités. Les unités qui commencent le segment d'action dans un même Hex ne sont pas obligées de se déplacer ensemble.

#### 5.1 Type de Mouvement

Chaque unité possède une classe de mouvement. Le cout du Terrain varie en fonction du mouvement de cette classe :

**Mécanisé** : les Blindés, Canon d'assaut et les unités qui utilisent des véhicules à chenille ou demi-chenille comme mode de propulsion principal. Toutes unités possédant une valeur de Blindage et un facteur de mouvement (à l'exception des voitures blindées) sont considérées comme mécanisé.

**Motorisé** : Unités qui utilisent des véhicules à roues comme mode de propulsion principal. Toutes les unités qui ne sont pas considérées comme mécanisées sont considérées comme motorisées. Les unités de voitures blindées, les cyclomoteurs sont aussi des unités motorisées.

**Tracté** : Les unités qui ne comportent pas de point de mouvement alloué qui peuvent uniquement se déplacer à l'aide d'unité de transport. Les unités Tractées ont un "T" sur leurs envers, sur leur face attelée en lieu et place de leur point de mouvement. Peu d'unités tractées ont un mouvement de "1" sur leur face Attelée et peuvent être tractées ou se déplacer de leur propre chef lorsqu'elles sont attelées

**À pied** : Les unités qui utilisent uniquement leurs pieds ou ceux d'un animal. Toutes les unités non décrites ci-dessus en tant que mécanisées, motorisées ou tractées sont des unités à pied.

## 5.2 Routes

Pour obtenir le bénéfice de mouvement sur route, le déplacement de l'unité doit suivre la route le long des hexagones qu'elle traverse et non simplement en entrant ou en sortant d'un hex la contenant. Si un mouvement, le long d'une route, traverse un hex. comprenant un pont intact, l'unité en mouvement payera le coût d'un mouvement sur route et non le coût d'entrée dans un Hex de fleuve.

## 5.3 Unités Alliées et Ennemis dans le même Hexagone.

Une unité ne peut entrer dans un Hex occupé par des unités de combat ennemi ou par des TTB à moins quelle ne conduise un Assaut (12.0). Elle peut librement entrer et sortir d'Hex contenant des Officiers ennemis uniquement. (voir 6.71 pour une perte potentielle de cet Officier). Elle peut aussi librement entrer et sortir d'Hex contenant des camions, chariots ou traîneaux vides et non armés. De telles unités de transport sont éliminées si l'unité s'y déplaçant est une unité de combat adverse. Si l'unité en mouvement est elle-même un camion, chariot ou traîneau, non armé, elle n'aura alors aucun effet sur l'unité de transport ennemi.

Les unités donnant l'assaut ne peuvent se déplacer que d'un unique Hex et vers un Hex adjacent occupé par les unités ennemi. (EXCEPTIONS : Charge de Cavalerie, 15.4). Une unité peut sortir d'un Hex contenant des unités de combat ennemi, mais ne pourra alors se déplacer à ce moment là que d'un unique Hex(12.12). Les unités quittant un Hex contenant des unités de combat ennemi ne pourront pas, durant le même segment, entrer un autre Hex contenant d'autres unités de combat ennemi.

## 5.4 Mouvement en Combat

Les unités de combat peuvent approcher près d'une unité ennemie qui pourrait obtenir un résultat de combat sur elles ce tour SEULEMENT SI elles sont activées par un Officier allié.

S'il n'y a pas de Officier allié disponible pour activer les unités (voir 3.1), les unités ne pourront approcher auprès des unités ennemies. Cette restriction s'applique même si les unités ennemies sont engagées dans un assaut et donc sont incapables de faire feu depuis leur Hex. Les unités possédant uniquement une valeur de Tir Antichar n'entravent pas les mouvements d'unités de Troupe et les unités avec seulement une valeur de tir direct n'entravent pas les mouvements des VBA (même s'il existe une faible chance qu'elles obtiennent un résultat de combat contre un VBA avec un tir direct). Une unité n'a pas besoin d'un Officier pour pénétrer un Hex à une distance supérieure ou égale des unités ennemies. Un Officier peut choisir de se déplacer avec l'unité activée mais n'y est pas obligé. Le mouvement d'une unité n'est pas restreint par la possibilité de subir un bombardement ennemi (9.0).

5.41 Types d'Officier. Les unités ont besoin d'Officiers de leur propre type pour avancer vers ce qui pourra les endommager. De plus, un Officier standard ne pourra pas faire avancer un VBA à portée de tir Antichar d'unités ennemi, de même un Officier de Char d'assaut (6.8) ne pourra pas ordonner à une unité non-VBA d'avancer à portée de Tir Direct d'unités ennemi.

5.42 Unités Non-VBA. Les unités de transport (excepté les TTB), de troupes et/ou d'armes lourdes qui ont des points de mouvement peuvent approcher auprès d'unités ennemies qui pourront les prendre pour cible avec un tir direct ce tour SEULEMENT SI elles ont débuté leurs activations empilées ou adjacentes d'un Officier activé et en ordre de bataille ou empilées dans le même Hex qu'un Officier activé et désorganisé.

5.43 Unités VBA. Les VBA peuvent seulement s'approcher auprès d'unités ennemies qui peuvent les prendre pour cible avec un Tir Antichar ce tour SEULEMENT S'ILS commencent leur activation empilée ou adjacents d'un Officier de Blindé activé.

## 5.5 Mouvement nocturne

De nuit (tout tour durant lequel la pénombre fait que la visibilité en terrain dégagé est réduite à un Hex), les unités ne peuvent pas pénétrer dans des Hex qui ne sont pas contrôlés par une unité alliée à moins que l'unité en déplacement ne commence son activation avec un Officier (voir 5.42, 5.43).

## 5.6 Transport

Une unique unité de transport peut transporter une unité de troupe (exception faite d'unité de cavalerie) OU tracter une unité d'arme lourde. Jusqu'à trois Officiers peuvent être transportés par toute unité de transport même si d'autres unités sont tractées ou transportées. Une fois chargées l'unité de transport ainsi que les unités transportées se déplacent ensemble comme une unique unité. Lors du chargement ou Déchargement, l'unité de transport et l'unité transportée doivent se trouver dans le même Hex.

5.61 Transport de Troupe. Une unité de Troupe (exception faite d'unité de cavalerie) peut être chargée ou être déchargée de l'unité de transport au coût de 1 point de mouvement CHACUNE toutes les fois que l'unité est chargée ou déchargée. Les unités de troupe sont chargées, sont transportées et sont déchargées dans la même phase de mouvement, mais ne peuvent pas entrer un autre Hex après avoir été déchargées. L'unité de transport qui vient de décharger une unité de troupe peut continuer son mouvement.

5.62 Transport d'armes Lourdes. Les unités d'armes lourdes ont deux faces. Le recto montre l'unité déployée pour faire feu et le verso montre l'unité préparée au déplacement (Attelé). Seul les unités possédants un facteur de mouvement sur leur recto peuvent être déplacées sans attelage. Pour être transportées, une unité d'armes lourdes, sans point de mouvement et avec un « T » sur leur verso, doit être sur leur verso (?Attelé?).

5.63 Attelé et Dételé. Une unité d'arme lourde peut être attelée et Chargée (accrochée pour être tractée ) au coût de tous les points de mouvement de l'unité de transport et le l'unité de l'arme. Cela requiert un segment d'action complet. Ainsi, une unité de transport ne peut pas se déplacer et charger une unité d'arme lourde pendant le même segment d'action. Décharger ne coûte aucun point de mouvement aux deux unités, mais Déteiler nécessite tout le segment d'action de l'arme lourde. Ainsi, une arme lourde qui commence son segment d'action peut être déchargée et dételée dans le même segment et l'unité de transport sur laquelle il a été chargé pourra se déplacer et charger une autre unité dans l'Hex et durant le même segment. (trad. Limbering en Unlimbering)

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

5.65 Subir des dommages. Si une unité de transport, transportant une autre unité est prise pour cible, l'unité transportée subira le même sort que son transporteur. Ainsi, bien qu'une unité de troupe soit immunisée aux tirs antichars, elle sera éliminée si le transporteur est lui-même détruit par un tir antichar.

5.66 Déchargement Forcé. Si une unité de transport devient désorganisée ou Démoralisée toute unité qu'elle transportait subira le même résultat et sera immédiatement déchargée. Les armes lourdes et Mortiers seront déchargées sur leur face Attelée.

5.67 Restrictions. Les unités transportées ne peuvent conduire aucun type de Tir. Si l'unité de transport à une valeur de Tir, ce transport pourra faire feu durant le transport d'une unité. A l'intérieur d'un Hex contenant des unités ennemies, une unité transportée pourra être déchargée, se qui comptera comme une action de mouvement, mais l'unité de transport ne pourra pas prendre en charge d'autres unités.

Exemple : Le joueur allemand déclare que son half-track SdKfz 251 transportant une unité d'infanterie conduira une action de Tir et se déplacera dans un Hex adjacent et initiera un assaut. Le joueur Allemand pourra compter la valeur de tir direct du half-track dans le total de sa force d'assaut, mais pas la valeur de tir de l'unité d'infanterie qu'il transporte. Le tour suivant, le half-track pourra déclarer une action de MOUVEMENT et décharger l'unité d'infanterie transportée. Du fait que ce soit une action de MOUVEMENT, aucune des deux unités ne pourra conduire d'assaut ce tour (bien qu'elles puissent se défendre contre un assaut de l'ennemi).

5.7 Traversée de Fleuves.

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

5.71 Type de Fleuve. Toutes unités traversant un fleuve majeur à tout point autre qu'un pont ou un guet (les ponts sont imprimés sur la carte ; les guets sont spécifiés dans les instructions du scénario) requière l'assistance d'un ingénieur. Seul les unités motorisées ont besoin d'un ingénieur pour traverser un fleuve mineur. (Les autres unités peuvent traverser sans assistance).

5.72 Procédure. Une unité d'ingénieur du Génie assistant la traversée d'unités doit être en ordre de bataille et avoir occupée l'hex de fleuve pour un tour complet de jeu sans s'être déplacé. L'unité traversant doit payer deux points de mouvement pour entrer l'hex de fleuve ou l'ingénieur est situé et ne peut plus se déplacer durant ce tour. Dans les tours de jeu suivants l'unité tentant la traversée peut essayer de quitter l'hex de fleuve. Si l'unité est une unité motorisée traversant un fleuve mineur, elle pourra quitter l'hex automatiquement. Si l'unité traverse un fleuve majeur, alors le joueur la possédant devra jeter deux dés ; si le jet est inférieur ou égal à la Valeur de Traversée spécifiée dans les instructions du scénario, l'unité aura réussi la traversée et pourra quitter l'hex de fleuve. Si le résultat est supérieur à la valeur de traversée, l'unité restera en place sur l'hex de fleuve et ne pourra pas se déplacer ce tour.

Quelle que soit la largeur du fleuve, l'unité tentant la traversée ne pourra se déplacer que d'un hex durant le tour pendant lequel elle quittera l'hex de fleuve.

5.73 Limitations. Jusqu'à trois unités de combat, plus trois transports, plus un nombre illimité d'Officiers peuvent être empilés sur le même hex de fleuve avec une unité du Génie. Dans ce cas, l'ingénieur NE COMPTERA PAS dans la limite d'empilement, mais sera décompté en ce qui concerne la détermination des modificateurs de colonne sur la table de tir direct ou de bombardement. (Par exemple, deux ou trois unités tentant la traversée plus un ingénieur du génie dans le même hex donnera à l'ennemi une modification de +1 sur la table des combats).

5.74 Mouvement du Génie. Les ingénieurs peuvent toujours traverser un hex de fleuve. Le coût pour l'ingénieur pour entrer un hex de fleuve majeur est de 3 points de mouvement.

5.75 Statut du Génie. Si un ingénieur assistant une unité lors de sa traversée se retrouve désorganisé ou démoralisé, toutes les unités dans le même hex que lui seront alors elles aussi désorganisées ou démoralisées. D'autres unités ne pourront pas entrer dans l'hex de fleuve. Si l'ingénieur rate son jet de récupération et quitte l'hex de fleuve, les autres unités devront en faire autant.

## 6.0 Officiers

Les Officiers sont les unités les plus importantes du jeu. Leur présence est requise pour que la plupart des unités de combat opèrent efficacement.

### 6.1 Sélection des Officiers.

A moins que les instructions du scénario en fasse état autrement, les Officiers sont sélectionnés aléatoirement pour chacun des scénarios. Placez tous les Officiers du grade approprié

spécifié dans le scénario dans un récipient opaque. Prélevez-s'en un et jetez le à la manière d'une pièce de monnaie comme lorsque l'on joue à pile ou face. Chacun des pions Officiers comporte deux faces (avec un Officier différent par face) ; utilisez l'Officier dont la face a atterri sur le dessus. Continuez à prélever et à jeter en l'air les pions jusqu'à ce que le nombre approprié d'Officier soit sélectionné.

## 6.2 Activation des Officiers

Les Officiers peuvent être activés tant qu'ils n'ont pas été marqués par un pion ?TIR? ou ?MOUV?. Les Officiers ainsi marqués peuvent assister des unités alliées lors de leur jet de moral (14.1) ou à défendre contre un assaut (12.4), mais ne peuvent pas activer d'unités alliées (3.1), aider les unités à récupérer (14.4) ni initier d'assaut (12.11).

## 6.3 Mouvement

En ce qui concerne les mouvements, les Officiers sont traités comme des unités à pieds et ont un mouvement possible de 4 à l'exception des Officiers de cavalerie (6.9) qui ont eux un mouvement de 6. Le mouvement des Officiers peut être modifié par les instructions du scénario. Tous Officiers à l'exception des Officiers de cavalerie peuvent être transportés. (5.6)

## 6.4 Combat

Des unités dans des hex. différents ne peuvent pas combiner leurs tirs directs ou indirects en une seule attaque sans l'aide d'un Officier possédant un modificateur de combat.

6.41 Tir combiné. Un Officier activé et en ordre de bataille possédant un modificateur de combat peut combiner les valeurs de tir direct OU indirect de toutes unités dans son propre Hex, plus toutes celles dans un nombre d'hex adjacents égal à son modificateur de combat (1 ou 2) en une seule valeur de Tir. Un Officier NE PEUT PAS combiner le Tir direct et indirect en une seule valeur de tir en même temps.

6.42 Augmentation de la puissance de Tir. Un Officier activé et non Démoralisé peut ajouter son modificateur de combat à la valeur de Tir d'une unité se trouvant dans son Hex (par exemple, un Officier allemand avec un modificateur de combat de 1 peut incrémenter la valeur de tir d'un peloton d'infanterie de 5 à 6).

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

## 6.5 Moral

6.51 Jets de Moral. Un Officier peut assister les unités dans un même hex ou dans une hex adjacent entreprenant un jet de morale. Un Officier n'a pas à être activé pour assister lors de jet de moral.

6.52 Récupération. Un Officier activé peut assister des unités essayant de récupérer d'un statut désorganisé ou démoralisé (14.4). Additionnez le modificateur de moral de l'Officier au moral de l'unité tentant la récupération. Une unité donnée ne peut bénéficier seulement que d'un modificateur de moral d'un seul Officier ? n'additionnez pas les modificateurs de moral de plusieurs Officiers.

6.53 Officiers, en ordre de bataille, désorganisés et démoralisés. Un Officier en ordre de bataille peut assister des unités se trouvant dans son hex ou un hex adjacent pour effectuer des jets de moral ou de récupération. Un Officier désorganisé peut assister les unités se trouvant dans son Hex. Un Officier démoralisé ne peut assister personne.

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

6.55 Restrictions. Un Officier ne peut pas se déplacer dans un hex différent ou participer aux actions de Tir durant le même segment d'action pendant lequel il assiste une unité à un essai de récupération.

## 6.6 Kommissaires

Les soviets, communiste de Chine ou d'autres forces du bloc Communiste inclus occasionnellement des Kommissaires. Les kommissaires sont traités comme des Officiers en ce qui concerne la possibilité de les tuer (6.7) ou pour les jets de moral, mais sinon ils ne se comportent pas de la même manière que les autres Officiers. Les Kommissaires ne servent qu'à assister les unités à récupérer (14.4). Les Kommissaires ne peuvent pas assister les Officiers démoralisés.

6.61 Mouvement requis. Un Kommissaire doit se déplacer vers l'unité alliée démoralisée la plus proche par le chemin le plus court (en terme de point de mouvement) possible.

6.62 discipline du Parti. Le Kommissaire doit être activé et débiter le segment d'action empilé avec les unités démoralisées. (qui devront-elles aussi être activées). Utilisez la valeur de moral du Kommissaire en place et lieu de celle de l'unité et faite un jet de récupération pour chacune des unités.

6.63 Assistance Bienfaisante. Si l'essai de récupération est réussi l'unité revient en ordre de bataille (pas désorganisée). Si l'essai de récupération est un échec, l'unité subira un pas de perte et restera démoralisée. Si l'unité démoralisée doit se déplacer (14.31) le Kommissaire devra se déplacer avec elle.

6.64 Auto-critique. Bien que désorganisé les kommissaires pourront néanmoins assister les unités démoralisées à récupérer, les kommissaires démoralisés ne le pourront pas.

6.65 Rééducation Obligatoire. Si un kommissaire est empilé avec une unité démoralisée, le kommissaire devra à un moment ou un autre durant le tour être activé et assister l'unité à récupérer. Le joueur Soviet ne peut pas passer s'il a un kommissaire non activé empilé avec une unité démoralisé et inactivé.

6.66 Jugement de la Bête. Si deux Kommissaires sont en jeu, il sera exigé que de l'un des deux qu'il se déplace vers une unique unité démoralisée.

6.7 Pertes.

Les Officiers peuvent être éliminés de plus d'une manière. Un Officier démoralisé qui sera de nouveau démoralisé sera enlevé du jeu (voir 14.12). Sinon, si un Officier se trouve dans un hex où des unités subissent un pas de perte, ce dernier pourra être tué ou gravement blessé. Après que tous les jets de moral auront été réalisés, le joueur le possédant jettera deux dés. Soustrayez un pour chaque pas de perte subit par les unités alliées se trouvant dans l'hex. Sur un résultat modifié de 2 ou moins, le Officier est ôté du jeu.

6.71 Officiers Isolés. Un Officier isolé dans un hex sur lequel il est fait feu grâce à la table de tir de bombardement ou la table de tir direct subira le résultat indiqué par la table. Si un Officier est seul dans un hex et qu'il est entré par une unité de combat ennemi ou un TTB, jetez deux dés. Sur un résultat de 9 ou plus l'Officier est supprimé du jeu. Sur un résultat inférieur à 9, l'Officier est déplacé vers un hex adjacent qui est soit vacant soit contrôlé par une unité alliée. Si tous les hex adjacents sont occupés par des unités ennemies, l'Officier sera éliminé.

6.72 Décapitation. Si l'Officier du grade le plus élevé de son camp est éliminé, aucune unité alliée se trouvant dans les trois hex de là où il a été tué ne pourra se déplacer pour le reste du tour en cours ou du tour suivant. Les unités pourront tout de même faire feu, mais ne pourront pas se déplacer.

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

#### 6.8 Officiers de chars d'assauts

Tous les VBA allemands, tous les VBA de la Garde Soviet dans les scénarios ayant lieu en 1943 ou plus tard, ainsi que tous les VBA Polonais ou Américains dans les scénarios se situant en 1944 et plus tard sont considérés comme possédant des Officiers. Pour les autres nationalités, les instructions du scénario désigneront combien d'Officier de chars d'assaut un camp pourra déployer. Le joueur assignera secrètement les Officiers de chars d'assaut auprès de ses unités de VBA (Notez le numéro de l'unité de VBA possédant un Officier de Char). Les Officiers d'unités Blindés n'ont pas de grade, ils ne modifient pas les combats ou jet de moral et ont un effet limité envers les unités alliés qui ne sont pas des VBA. (6.83).

6.81 Effets. Pour qu'un VBA initie un assaut ou entre un hex proche d'une unité ennemie capable de faire feu sur lui par l'utilisation d'un tir antichar ce tour, le VBA devra avoir été activé par un Officier de chars d'assaut allié se trouvant à son bord, occuper le même Hex en tant qu'Officier de char allié ou occuper un hex adjacent à un Officier de blindé allié.

6.82 Les autres Officiers. Un Officier activé et en ordre de bataille empilé avec une unité INF/MLg/ML (MLg=mitrailleuse légère, (trad. SMG), ML=Mitrailleuse Lourde (trad. HMG)) peut activer des unités de VBA se trouvant dans son Hex. (uniquement). Les Officiers ne peuvent pas modifier le moral d'une unité de VBA ou leurs valeurs de combat et ne peuvent pas inviter les VBA à entrer dans un hex proche d'une unité ennemie pouvant obtenir un résultat de combat sur elles par un tir antichar.



6.83 Unités non VBA. Un Officier de chars d'assaut activé et en ordre de bataille peut activer des unités INF/MLg/ML qui occupe le même hex (uniquement). Les Officiers de chars d'assaut ne peuvent pas inviter des unités non VBA à s'approcher d'une unité ennemie pouvant obtenir un résultat de combat par un tir direct.

6.84 Voitures Blindées. Les unités de voitures blindées (définies dans le livret de scénario) sont toujours considérées comme possédant un Officier. Un Officier de voiture blindée peut activer toute autre unité, à l'exception d'une autre voiture blindée.

## 6.9 Officiers de Cavalerie.

Dans les scénarios où des unités de cavalerie figurent, les joueurs pourront désigner n'importe lequel de leur Officier en tant que Officier de cavalerie à moins que les règles du scénario en établissent différemment. Les Officiers de cavalerie ont un mouvement potentiel de 6, et sont les seuls Officiers pouvant ordonner une charge de cavalerie (15.4).

## 7.0 Combat

### 7.1 Types

Les unités qui choisissent de ?TIRER? durant leur segment d'activation peuvent faire n'importe lequel des quatre types de TIR suivant :

Tir de Bombardement

Tir Direct

Tir Antichar

Assaut.

Parallèlement, les unités inactives peuvent utiliser le Tir D'opportunité pour attaquer les unités adverses en mouvement et repérées à l'aide d'un Tir direct ou Antichar.

### 7.2 Restrictions et Limitations.

7.21 Les Unités doivent être capables de repérer (8.0) les unités ennemies pour pouvoir leur tirer dessus, à l'exception des unités utilisant des tirs de bombardement. Un Officier allié non démoralisé à portée de repérage (8.1) de la cible peut repérer la cible pour les unités bombardant.

7.22 Une unité ne peut pas conduire plus d'un type de tir en un seul tour de jeu. Les unités ne peuvent pas être activées ou conduire aucun type de tir ou de mouvement durant la phase d'action du joueur si elle a fait un tir d'opportunité (13.0) durant la phase d'action du joueur adverse.

7.23 Une unité doit appliquer toute sa valeur de Tir contre une unique cible ? elle ne peut pas diviser son tir pour attaquer plus d'une cible durant un seul segment d'action.

EXCEPTION : Une unité de ML (trad HMG) peut diviser sa valeur de tir direct durant le même segment d'action. Cette division du tir peut être, normalement, combinée avec les valeurs de tir d'autres unités. Le plus petit nombre possible pour lequel la valeur de Tir d'une ML pourra être divisée est 3 (ainsi une unité de ML allemande 9-5 peut faire feu sur trois cibles séparées avec une force de 3 sur chacune). Une unité de ML ne peut pas diviser son tir lorsqu'elle conduit un tir d'opportunité.

7.24 Tir Obstrué. Les unités ne peuvent pas cibler un hex contenant des unités alliées lors d'un tir direct, ni ne peuvent tracer une ligne de tir direct à travers un hex contenant des unités alliées non VBA. (EXCEPTION : voir 10.1) Elles peuvent cibler un tir de bombardement sur un hex d'assaut. Elles peuvent également cibler un tir antichar sur un Hex d'assaut S'IL n'y a pas d'unité de véhicule allié dans cet Hex.

7.25 Les VBA et TTB sont immunisées envers tous les résultats sauf sur un résultat produisant un X ou un #X provenant des tables de Tir Direct ou de Bombardement.

### 7.3 Valeur de Tir et Portée

La valeur de Tir d'une unité ainsi que sa portée sont imprimées sur le pion représentant l'unité sous la forme de deux nombres séparés par un tiret. Le premier chiffre (avant le tiret) représente sa valeur de Tir ; le second chiffre sa portée. Certaines unités ont plus d'une valeur de Tir. Les valeurs de tir sont répertoriées par un code de couleur et par type comme indiqué ci-dessous :

Noir : Tir Direct

Blanc : Tir de Bombardement

Rouge sur Jaune:Tir Antichar.

7.31 Les unités doivent avoir la valeur de Tir appropriée pour pouvoir effectuer un type de tir spécifique (par exemple, une unité de mortier ne peut pas conduire de tir antichar).

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

### 7.4 Effets d'un Tir

Les attaques de Tir direct ou de Bombardement affectent toutes les unités dans l'hex ciblé à l'exception des unités possédant une valeur de blindage en défense imprimé (même une valeur égale à 0), qui elles ne seront affectées que si un résultat de X ou #X survient.

Le Tir antichar affecte uniquement l'unité individuelle de véhicule sur laquelle il est fait feu (ainsi que les unités qu'elle transporte).

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

Le Tir d'opportunité affecte uniquement l'unité individuelle en déplacement sur lequel il est fait feu.

Les résultats sont déterminés sur la table des résultats de combat du type de tir approprié et varieront pour l'unité(s) de la perte de pas de perte (7.6) au tirage d'un jet de moral (14.1) et allant jusqu'à aucun effet du tout sur les unités ciblées.

Une fois qu'une unité a accompli son tir attribué (quelque en soit le type) pour le tour,

placez-lui sur le dessus un pion marqueur de ?TIR? pour indiquer qu'elle ne pourra plus effectuer aucune action ce tour.

### 7.5 Modificateur de Colonne

Certaines conditions changeront la colonne utilisée sur les tables de Tir Direct, bombardement ou d'assaut. Lorsqu'une colonne est incrémentée ou décrétementée, avancez ou reculez d'un nombre de colonnes égal à ce modificateur. Par exemple, un modificateur de colonne de +2 déplacera une attaque par bombardement de la colonne 5 à la colonne 12. Reportez-vous à la tables de Tir en question pour connaître la liste des modificateurs de colonne qui s'appliquent à chaque type de Tir. Aucune attaque n'est jamais modifiée en deçà de la colonne 1. Ce minimum s'applique APRES que tous les modificateurs positifs ou négatifs aient été calculés.

### 7.6 Pas de Perte

Le pas de perte peut être honoré en éliminant des pas de force de(s) l'unité(s) ciblée(s). Les unités sans second pas de perte qui subissent un pas de perte sont ôtées du jeu. Les unités à pleine puissance possédant deux pas qui subiraient un pas de perte seront retournées sur leurs faces réduites. Si de telles unités subissaient un second pas de perte elles seront éliminées.

7.62 Tir Direct et Bombardement. Lorsqu'un résultat ?X? survient sur la table des Tir direct ou de Bombardement, le Tir éliminera un pas d'une unité de troupe dans cet hex. (si présent) ET un pas provenant de tout Chariot, Camion, Traîneaux ou armes Lourdes présentes. Un résultat de ?2X? ou ?3X? survenant, ce résultat éliminera 2 ou 3 (respectivement) pas de perte de Troupe et Chariot/Camion/Traîneaux/Armes Lourde dans l'hex ciblé. Le joueur possesseur des unités choisira quelles unités de l'hex subiront les pertes. Exemple : un résultat de ?2x? survient contre un hex contenant une infanterie de deux pas, deux canons antichar et trois chariots. Ce résultat éliminera complètement les deux pas de l'unité d'infanterie, les deux canons antichar et deux chariots, laissant seulement un chariot dans cet hex.

7.62 Tir Antichar. Les résultats de combat infligés par un tir antichar, affecteront uniquement les unités individuelles sur lequel il a été fait feu.

7.63 Assaut. Si un résultat de ?1?, ?2? ou ?3? survient sur la table d'assaut, ce tir éliminera ce nombre de pas d'unités de troupe, TTB OU VBA PLUS autant de pas provenant d'unité de Chariot, Camion, Traîneaux. Si ce chiffre est ?2? ou ?3? au moins un pas de VBA devra être éliminé s'il est présent.

Le premier pas de perte lors d'un assaut doit provenir d'une des unités pouvant être affecté par une désorganisation ou démoralisation (dans cet ordre). Les unités en ordre de bataille subissent le premier pas de perte avant les unités désorganisées, qui subiront elles le premier pas de perte avant les unités démoralisées si aucune unité en ordre de bataille n'est présente. Les seconds ou tous les autres pas de pertes pourront être pris de n'importe quelle unité (aux choix du joueur possesseur) aussi longtemps qu'au moins un pas de VBA sera éliminé s'il est présent. Les pertes sont uniquement prises sur les unités dans l'hex qui participent à l'assaut (voir 12.3).

7.64 Tir d'Opportunité. Le Tir d'opportunité affecte uniquement une seule unité en déplacement et qui est la cible du tir. Qui plus est, les pas de perte et jet de moral infligés par un tir d'opportunité ne s'appliqueront pas sur les autres unités ne se déplaçant pas et qui se trouveraient dans l'hex avec l'unité en déplacement.

## 8.0 Repérage

Les tirs directs ou de bombardement affectent l'hex ciblé entièrement. Pour pouvoir effectuer un tir direct ou de bombardement, au moins une unité ennemie se trouvant dans l'hex ciblé doit avoir été repérée (visible d'une unité alliée la repérant). Une fois qu'une telle unité est localisée, l'hex peut être sujet à un tir et toutes les unités s'y trouvant seront affectées normalement qu'elles aient été repérées ou non (voir 8.2 ; exception 7.64).

Pour les tirs antichars ou d'opportunité, l'unité individuelle ciblée doit avoir été repérée pour pouvoir être sujette à ce type de tir, que les autres unités se trouvant dans cet hex aient été repérées ou non (8.2)

## 8.1 Portée de Repérage

La portée de repérage est la distance en hex depuis l'emplacement de l'unité qui peut voir les unités ennemies. De jour, les unités en terrain dégagé peuvent voir jusqu'à 12 hex. Cette portée peut être augmentée ou diminuée par la configuration du terrain, les intempéries ou l'heure du jour. La distance de repérage de nuit est normalement d'un Hex (celui adjacent). Certains scénarios incluent des règles de repérage spécifiques.

## 8.2 Terrain Limitatif

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

8.21 Une unité occupant un terrain limitatif ne pourra être repérée que par des unités se trouvant au plus à trois hex de son emplacement, à moins que la distance de repérage utilisée soit inférieure à trois du aux intempéries etc., ou à moins que la ligne de mire de l'hex de l'unité ne soit obstruée par un autre terrain limitatif. (voir 8.31).

8.22 Lorsqu'une unité occupant un terrain limitatif fait feu, le maximum de trois hex de distance de repérage est ignoré et elle devient immédiatement repérée par toutes les unités se trouvant dans les 12 hex et ayant une ligne de mire sur l'hex en question (voir 8.3). Placez un marqueur de "REPERE" (trad. spotted) sur l'unité. Les autres unités dans l'hex ne seront pas repérées au-delà des 3 hex à moins qu'elles ne fassent feu. Une unité repérée sur un terrain limitatif ne le sera plus, une fois qu'elle se sera déplacée (à condition qu'elle ne puisse pas être repérée sur son nouvel emplacement ou à moins qu'elle ne fasse feu).

8.23 Un hex contient un terrain limitatif si le dessin dépeignant ce terrain remplit plus d'un dixième de l'hex. Par exemple, l'hex 1007, sur la carte numéro 1, est considéré comme dégagé parce que le champ ne fait pas plus d'un dixième de l'hex. Dans la plupart des cas, il sera évident de déterminer si le dessin remplit plus d'un dixième de l'hex, mais en cas de désaccord vous devrez considérer alors que l'hex CONTIENT un terrain limitatif.

### 8.3 Ligne de Mire

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

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

8.32 Une ligne de mire peut entrer un hex contenant un terrain limitatif mais ne peut pas passer à travers lui.

8.33 Les unités n'obstruent jamais une ligne de mire

8.34 Les lignes de mire généralement fonctionnent dans les deux sens. Si vous pouvez le voir il pourra vous voir aussi, à moins que l'une des unités occupent un hex de terrain limitatif et que l'autre unité soit à plus de 3 hex de là.

8.35 Une ligne de mire qui passe par l'arrête se situant entre deux hex sera considéré comme passant à travers l'un des deux. (au choix du joueur).

Exemple : Une unité A peut repérer l'unité ennemie X puisque la ligne de mire est tracée sur l'arrête entre 2 hex et peut ainsi être tracée à travers les l'un ou l'autre des hex, et ne sera donc pas tracée à travers l'hex de ville. L'unité ennemie en Y ne pourra pas être repérée par l'unité A puisque la ligne de mire est tracée à travers un hex contenant un terrain limitatif (La ville).

### 9.0 Bombardement

Les unités actives possédant une valeur de bombardement peuvent attaquer des hex contenant des unités ennemies repérées.

#### 9.1 Repérage de Cible

Les unités utilisant le tir de bombardement n'ont pas à repérer elles mêmes leurs cibles. Un Officier allié, non démoralisé peut repérer la cible pour elles à moins que les instructions du scénario ne disent le contraire. Repérer pour un bombardement ne requiert pas de l'Officier qu'il soit activé (un Officier inactif ou un Officier marqué par un pion de ?TIR ou de ?MOUV? peut repérer pour un bombardement) Un Officier peut repérer pour autant de bombardement différent que désiré. Les Officier de Blindé ne peuvent PAS repérer.

## 9.2 Artillerie Hors Carte

A moins que les règles spécifiques d'un scénario ne disent le contraire, chacun des facteurs d'artillerie hors carte d'un scénario pourra tirer une fois par tour sur toutes unités repérées sur la carte. (elles ont une portée illimitée).

## 9.3 Tir Combiné

Les unités de Tir indirect qui occupent le même hex peuvent combiner leurs valeurs de tir. Jusqu'à trois valeurs de tir indirect hors carte pourront être combinées en une seule valeur de tir, mais ne pourront pas se combiner avec les unités se trouvant sur la carte.

Les unités de tir indirect qui occupent des hexes adjacents peuvent combiner leurs valeurs de tir si un Officier en ordre de bataille et possédant un modificateur de combat est présent dans l'un de ces hex.

Exemple : Les instructions d'un scénario donnent au joueur Américain une valeur d'artillerie de  $3 \times 20$ . Elles pourront être combinées en une seule valeur de bombardement de  $60$ , ou une de  $40$  et une de  $20$ , ou en trois valeurs séparées de  $20$ . Elles ne pourront pas être combinées avec aucune autre unité d'artillerie sur la carte.

## 9.4 Procédure

Pour chacun des hex bombardés le joueur actif jettera deux dés. Intersectez le résultat avec la colonne de la table de bombardement dont la valeur est soit égal ou n'excède pas la valeur de tir de toutes les unités bombardant cet hex ce segment. Notez que certaines conditions peuvent modifier la colonne utilisée (voir la table de bombardement), l'incrémentant ou décrémentant.

## 9.5 Tir Ami

Si l'hex ciblé contient ou est adjacent à un hex contenant des unités alliées, les unités alliées pourront être affectées.

9.51 Dans le même Hex. Si le tir de bombardement touche un hex d'assaut, les unités tant alliés qu'ennemis seront affectées. Faites deux attaques de bombardement ? un pour chacune des unités des deux camps. Les modificateurs de colonne pourront faire que les unités d'un des camps seront attaquées sur une colonne différente de celle de l'autre camp

9.52 Dans un Hex Adjacent. Si les unités alliées occupent un hex adjacent à l'hex ciblé par le bombardement, le joueur à qui elles appartiennent jettera un dé pour chacun de ces hex. Additionnez un au résultat pour le tir de bombardement provenant des Allemands, Britanniques ou Américains. Sur un résultat modifié de 1 ou 2, l'hex est touché par le tir ami. Plusieurs hex adjacents pourront être touchés de cette manière. Si un hex adjacent est touché par un tir ami et contient des unités tant alliées qu'ennemis, SEULE LES UNITES ALLIES seront touchés. (Note : Cette règle empêche les joueurs de tirer ?accidentellement? sur des unités ennemies non repérés à l'aide d'un tir ami)

Si un hex est touché par un tir ami, jetez un autre dé et consultez la ligne du ?nombre du tir ami? sur la table de bombardement. Résolvez l'attaque de bombardement, sur les unités alliées dans l'hex, en utilisant la colonne de la table contenant le nombre du tir du jet ami

obtenu.

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

## 10.0 Tir Direct

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

### 10.1 Tir Obstrué

Les tirs directs peuvent être tracés à travers des hex vides, des hex occupés par l'ennemi ou des hex contenant seulement des VBA alliés. Les tirs directs ne peuvent pas être tracés à travers des hex contenant des unités alliées différentes des VBA à moins que l'unité faisant feu soit des unités de ML, de VBA ou Antiaériennes. Ces unités peuvent diriger leurs tirs directs à travers un hex contenant n'importe quelle unité alliée si le tir est aussi tracé à travers au moins un hex qui ne contient aucune unités alliées et qui se trouverait entre l'hex occupé allié et l'hex ciblé.

Exemple : Une unité de ML, A, veut faire feu sur les unités ennemies Y et Z, mais l'unité d'infanterie alliée C se trouve sur le chemin. Elle pourra tirer sur l'unité ennemie Y parce qu'il existe un Hex ne contenant pas d'unité alliée entre l'unité d'infanterie C et l'unité ennemie Y. Elle ne pourra pas faire feu sur l'unité ennemi Z puisque la ligne de feu passe à travers l'hex de l'unité alliée C et qu'il n'y a pas d'hex vide entre elle et l'unité ennemie.

## 10.2 Procédure

Pour chaque attaque de tir direct, le joueur actif détermine si l'unité tire individuellement ou si de multiples unités vont combiner leurs tirs. Il jette alors deux dés et regarde le résultat sur la colonne de la table de tir direct qui est soit égale ou n'excède pas le total de la valeur du tir de toutes les unités faisant feu.

## 10.3 Modification de Colonne Maximum.

Les modificateurs de colonne utilisés pour résoudre les tirs directs ne peuvent être incrémentés de plus de trois ou décrémentés de moins de 2. Ces maximum/minimum s'appliqueront seulement APRES que tous les modificateurs tant positifs que négatifs auront été calculés. Le Tir direct est le seul type de tir comprenant ces maximums.

Exemple : Un peloton d'infanterie Italien avec une puissance de tir de 4 attaque un hex adjacent Britannique contenant trois unités d'artillerie. L'attaque sera résolue sur la colonne ?16? de la table de tir direct (une incrémentation de trois colonnes), même si les modificateurs listés sur la table incrémenteraient les colonnes de cinq. (deux pour la portée à bout portant (trad point blank), un parce que trois unités sont dans l'hex ciblées, deux du fait que se sont des unités d'artillerie se trouvant dans l'hex ciblé).

## 11.0 Tir AntiChar (?TA?)

Le Tir Antichar est ciblé contre une unité de véhicule individuelle ennemi ? aucunes autres unités dans l'hex avec l'unité ciblée ne pourra être affecté en aucunes manière. Seul les

camions et unités possédant une valeur de blindage en défense pourront être attaquées avec une valeur de tir Antichar.

### 11.1 Procédure

Pour chaque attaque antichar, le joueur actif désignera l'unité faisant feu et sa cible. Il jettera deux dés, ajoutera la valeur de TA utilisée, et soustraira la valeur de blindage de la cible (les camions ont une valeur de blindage de ?1), et appliquera tout modificateur listé sur la table de tir Antichar. Consultez la table de tir antichar pour déterminer le résultat.

11.11 Tir Croisé. La table de tir antichar contient un modificateur de « +2 » si la cible est attaquée durant le tour à travers deux ou plus d'hex non adjacents. Ceci s'applique uniquement à la seconde attaque et celles d'après faite contre un véhicule pendant un tour donné. (mais pas nécessairement pendant le même segment d'action). Le modificateur ne s'applique pas si l'unité ciblée se déplace après que la première unité ait fait feu sur celle-ci et avant que la seconde attaque ne soit résolue.

Exemple : Si l'unité Y a déjà fait feu sur la cible A avec un tir Antichar, le modificateur s'appliquera au Tir d'attaque Antichar de l'unité X.

### 11.2 Efficacité des Blindés

Une unité de VBA Allemande à pleine puissance (non réduite), une unité de VBA de la Garde Soviet à pleine puissance dans les scénarios prenant place en 1943 ou plus tard, ou une unité de VBA Américaine ou Polonaise à pleine puissance dans les scénarios prenant place en 1944 ou plus tard pourront conduire deux attaques de TA par segment d'action pendant lesquels ces unités feront feu. Les attaques n'ont pas à se faire contre la même cible.

### 11.3 Portée Accrue

Les unités possédant une valeur antichar d'au moins ?1? peuvent tirer sur des cibles à une distance comprise entre 100% et 150% de leur portée imprimée à un demi de leur valeur antichar.

## 12.0 Assaut

Les combats d'assaut prennent place entre des unités opposées occupants le même hex.

### 12.1 Mouvement d'Assaut

12.11 Pénétrer un Hex. Des unités activées et ordre de bataille dirigées par un Officier pourront entrer un hex adjacent occupé par des unités ennemis. Elles ne pourront le faire que si elles commencent leur activation adjacentes aux unités ennemis (EXCEPTION : la charge de cavalerie 15.4). Cela initiera un assaut (ou renforcera un assaut existant). Les unités assaillantes seront « l'attaquant » et leurs opposants seront « les défenseurs ».

12.12 Quitter un Hex. Une unité active peut quitter un hex d'assaut mais ne pourra se déplacer que d'un seul hex. L'Hex dans lequel elle se déplacera ne pourra pas être occupé par l'ennemi. Si toutes les unités de combat d'un joueur quitte un hex d'assaut (ne laissant pas d'unités de combat pour protéger leur retraite), elles pourront être attaquées par les unités ennemies dans l'hex d'assaut en utilisant la table d'assaut. Les unités en déplacement ne pourront pas faire feu et aucun modificateur négatif de colonne en faveur d'unité



défendant en ville, bois ou de fortifications ne sera appliqué.

**12.13 Restrictions de Moral.** Les unités désorganisées ne peuvent PAS pénétrer d'hex contenant des unités de combat ennemi., mais pourront assaillir des unités ennemies déjà dans l'hex qu'elles occupent. Les unités démoralisées ne peuvent PAS pénétrer un hex d'assaut ou assaillir des unités dans l'hex qu'elles occupent déjà. Elles pourront se défendre contre les unités assaillantes à un quart de leur puissance de tir direct normal ; si les unités démoralisées commencent leur activation dans un hex d'assaut, elles devront essayer d'effectuer une récupération de moral, et si elles échouent, elles devront quitter l'hex. Si aucun hex adjacent n'est dépourvu d'unités ennemies, l'unité démoralisée sera éliminée.

### 12.2 Combat Requis

Le combat d'assaut devra être résolu immédiatement lorsque les unités actives pénètrent dans l'hex et qu'aucunes unités alliées ne s'y trouvent. Résolez l'assaut une fois que toutes les unités dirigées par un Officier donnée ont finies de pénétrer dans l'hex . Toutes les unités se trouvant dans l'hex devront participer.

### 12.3 Combat Optionnel

Si une unité active pénètre un hex déjà occupé par des unités alliées et des unités ennemies, ou si le tour commence par des unités dans l'hex d'assaut, le joueur actif pourra choisir s'il désire ou non déclarer un assaut avec ces unités ce tour ci. S'il déclare l'assaut, toutes unités qui se sont déplacées dans l'hex ce tour, plus toutes unités alliées non démoralisées et Officier qui auraient commencés le tour dans l'hex d'assaut et qui n'ont pas été activés ce tour, pourront participer s'il le désire. Toutes les unités ne devront pas nécessairement attaquer. Cependant, toutes les unités ennemies dans l'hex défendront en une seule force combinée.

### 12.4 Procédure d'Assaut

Chaque joueur totalise la valeur de tir direct des ses unités dans l'hex, possiblement modifiée par leur désorganisation ou démoralisation. Chaque joueur trouve la colonne sur la table d'assaut dont la valeur est soit égal ou n'excède pas son total modifié de valeur de tir direct pour l'hex. Appliquez tout modificateur de colonne (voir la table d'assaut ? il n'y a pas de modificateurs minimums ou maximums). Chaque joueur jettera alors un dé et intersectera le résultat sur la colonne approprié. Les résultats seront implémentés simultanément. (EXCEPTION : Premier Tir 12.43) Notez que les unités en défense durant l'assaut NE sont PAS considérées comme ayant été activées et ne sont donc pas marquées d'un pion ?TIR? ou ?MOUV?.

**12.41 Modificateurs de colonne.** Tous les modificateurs de terrain, plus le retranchement (trad dug-in), les fortifications et les modificateurs de bunker, avantagent uniquement le défenseur durant l'assaut.

**12.42 Puissance minimum.** Toutes les unités ne possédant pas de facteur de tir direct, à l'exception des camions, traîneaux et chariots, ont une valeur de puissance d'assaut de 1. Les Officiers n'ont pas de puissance d'assaut, mais peuvent ajouter leur modificateur de combat à la force d'attaque de n'importe quelle unité se trouvant dans l'hex.

12.43 Premier tir. Lors de la conduite d'un assaut contre des unités ennemies qui sont retranchées, dans des fortifications ou dans un bunker, ces unités en défense occupant de telles fortifications résoudront leur assaut les premières. Les résultats du combat seront appliqués envers les unités attaquantes avant la résolution de leur assaut. Si l'hex contient des unités en défense qui occupent de telles fortifications ET des unités en défense qui ne les occupent pas, le joueur défenseur pourra choisir de résoudre l'assaut en utilisant uniquement les unités qui sont dans les fortifications, OU d'utiliser toutes les unités présentes et résoudre l'assaut simultanément avec l'attaquant.

## 12.5 Restrictions

12.51 Officiers. Un Officier adjacent à un hex d'assaut ne peut influencer les unités se trouvant dans l'hex d'assaut. Seuls les Officiers dans l'hex d'assaut peuvent influencer les unités dans les hex adjacents pour qu'elles pénètrent dans l'hex d'assaut, mais ne peuvent pas les influencer en aucune autre manière.

12.52 Types de tir. Les unités dans un hex d'assaut ne peuvent pas conduire d'attaques de tir direct ou de bombardement, et peuvent conduire des attaques de tir antichar contre des VBA ennemis dans le même hex. Les unités ne peuvent pas conduire de tir d'opportunité contre des unités ennemi pénétrant leur hex pour initier ou renforcer un assaut. (EXCEPTION : Charge de cavalerie 15.43).

12.53 types d'unités. Divisez par deux les valeurs de tir direct des ML ou des unités Antiaériennes initiant un assaut, à moins qu'au moins une unité d'infanterie alliée, de MLg, ou une unité du génie ne participe elle aussi à l'assaut.

## 13.0 Tir d'Opportunité

Les unités inactives qui n'ont pas encore été activées ce tour peuvent attaquer une unité ennemie individuelle en déplacement à portée, à l'aide d'un tir direct ou antichar. Toute unité éligible peut conduire jusqu'à deux tirs d'opportunité par tour en utilisant un tir direct. Plusieurs unités peuvent combiner leurs tirs directs normalement contre l'unité en déplacement. Les VBA peuvent conduire autant de TA d'opportunité que ce qu'ils leurs seraient normalement permis dans un segment d'action. (voir 11.2). Les unités d'armes lourdes possédant des capacités de TA peuvent conduire un seul tir antichar d'opportunité par tour uniquement. Les unités d'armes lourdes possédant à la fois des capacités de tir direct ou TA pourront utiliser l'une ou l'autre durant un tour en tant que tir d'opportunité. (Mais pas les deux). De telles unités pourront utiliser leur capacité de tir direct deux fois dans le tour.

### 13.1 Procédure

Le joueur inactif désigne le(s) unité(s) faisant feu et sa cible pendant le déplacement de l'unité. Résolez l'attaque en utilisant la procédure des tirs directs ou Antichars. Dans le cas de tir direct ou de tir antichar fait par des VBA qui peuvent tirer deux fois par tour, dès le premier tir d'opportunité placez un marqueur de ?TIR? et de ?MOUV? sur l'unité. La deuxième fois, ôtez le marqueur ?MOUV? et laissez le marqueur ?TIR? uniquement. Cela indiquera que cette unité ne peut pas tirer ou être activée de nouveau ce tour. Dans le cas d'un tir TA d'unités qui ne peuvent tirer qu'une seule fois par tour (Tir de TA tiré par des unités d'armes lourdes et quelques VBA), placez un marqueur ?TIR? sur l'unité après quelle ait tiré une fois pour indiquer qu'elle ne peut plus tirer ou être activée de nouveau ce tour.

13.11 Une unité ciblée peut être attaquée, lors de son mouvement, dans tous les hex, de son chemin, dans lesquels elle entre. Pendant, le mouvement de l'unité, le joueur inactif devra demander au joueur déplaçant son unité de l'arrêter momentanément pour qu'il puisse conduire un tir d'opportunité. Le tir doit être résolu avant que l'unité entre un nouvel hex. Le joueur faisant feu ne peut pas attendre, avant d'annoncer un tir d'opportunité, de voir où l'unité va terminer son déplacement.

13.12 Le modificateur de colonne de +1 contre un hex contenant trois unités ennemies ne s'applique pas pour les tirs d'opportunité, parce qu'une seule unité individuelle en déplacement peut être affectée.

13.13 Une unité en déplacement, forcée d'effectuer un jet de moral du fait d'un tir d'opportunité, pourra être assistée par un Officier se déplaçant avec elle, ou par un Officier en ordre de bataille ne se déplaçant pas et se trouvant dans le même hex ou dans un hex adjacent.

13.14 Une unité en déplacement et ratant son jet de moral devra s'arrêter immédiatement. Une unité qui subit un pas de perte mais ne rate pas son jet de moral pourra continuer son déplacement.

## 13.2 Restrictions

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

Exemple : Une unité de cavalerie Soviet se déplace à portée de deux pelotons d'infanterie Finlandais occupant le même hex. Dans le premier hex dans lequel l'unité Soviet entre, les unités Finlandaises peuvent conduire une attaque de tir d'opportunité contre elle (soit individuellement ou en combinant leurs tirs). Les unités finlandaises ne peuvent pas conduire leur seconde attaque de tir d'opportunité à moins que l'unité de cavalerie entre un autre hex à portée de leurs armes et de repérage

13.22 Les attaques de tir d'opportunité peuvent être effectuées par plusieurs unités dans n'importe quel ordre désiré. Les tirs d'opportunité seront désignés un à la fois, permettant au joueur d'attendre pour voir ce que devient un tir d'opportunité avant d'en effectuer un autre.

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

13.24 Un tir d'opportunité ne peut pas être effectué à l'encontre d'unités dans un hex occupé par des unités alliées.

## 14.0 Moral

Toutes les unités et Officiers ont une valeur de Moral. Les valeurs de moral des Officiers sont imprimées sur les pions. Les autres ont une valeur à pleine puissance et une autre pour leur

puissance réduite, spécifiées dans les instructions du scénario (Le nombre avant la barre oblique représente le moral à pleine puissance et après la barre oblique représente le moral à puissance réduite).

#### 14.1 Jet de Moral

Quand un résultat de combat requiert un jet de moral, le joueur devra jeter deux dés pour chacune des unités affectées ou Officiers et additionner tout modificateur applicable (par exemple, un M2 ajoutera deux au résultat). Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral de l'unité/Officier (parfois modifié par les bonus de l'Officier), l'unité ou l'Officier réussira et ne sera pas affecté. Si le résultat est supérieur au moral de l'unité ou de l'Officier, de un ou deux de plus, il échouera et sera désorganisé (14.2). Si l'unité ou l'Officier échoue de trois ou plus il deviendra démoralisé. (14.3)

Exemple : Deux pelotons d'infanterie Français plus un Officier sont forcés d'effectuer un jet de moral (M, sans pénalité supplémentaire). L'Officier possède un moral de 9 et un modificateur de moral de 1, et les pelotons d'infanterie ont un moral de 8. Premièrement, le joueur Français obtient un jet de dé de 7 pour l'Officier, qui réussit son jet de moral. Il ajoute le modificateur de moral de l'Officier au moral des pelotons d'infanterie leurs donnant un moral de 9. Il jette les dés et obtient un 10 pour le premier peloton, qui devient désorganisé. Il obtient un jet de 12 pour le second peloton. Puisque ce peloton échoue de 3 points de plus, il est démoralisé.

14.12 Echec aggravé de moral. Un Officier ou unité qui est déjà désorganisé et qui rate un autre jet de moral, deviendra démoralisé. Une unité ou Officier démoralisé et qui est de nouveau démoralisé (en échouant un autre jet de moral de 3 ou plus) subira un pas de perte. Il n'y a pas d'effet supplémentaire pour une unité ou Officier qui échouerait un jet de moral de 2 ou moins.

14.13 « Après vous, Monsieur ! » Faites les jets de moral des Officiers en premier, avant ceux des unités, et dans l'ordre de supériorité décroissante. L'échec au moral des Officiers s'applique immédiatement, ainsi si un Officier devient démoralisé il ne pourra pas ajouter son bonus de moral à aucune autre unité pendant le segment.

#### 14.2 Désorganisation

Une unité ou Officier désorganisé :

A sa puissance de combat divisée par deux.

Ne peut se déplacer que d'un hex par tour.

Ne peut pas pénétrer un hex occupé par l'ennemi.

#### 14.3 Démoralisation

Une unité ou Officier démoralisé :

Ne peut pas conduire de tir direct, indirect ou antichar ou initier d'assaut.

Peut défendre contre un assaut avec un quart de sa valeur de tir direct.

A son moral réduit de 1.

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

Si il échoue cette récupération, il doit s'éloigner des unités de combat ennemi qui sont à portée et seraient capable d'obtenir un résultat de combat sur elle grâce à un tir direct ou antichar. Ainsi, une unité VBA démoralisée n'a pas besoin de fuir une unité d'infanterie.

Marquez l'unité comme ?MOUV? une fois sa fuite terminée.

14.31 Les unités ou Officiers démoralisés qui échouent leur récupération doivent se déplacer vers un hex de ville, de cité ou de bois ou vers un endroit où les unités ennemies ne pourront pas les repérer ou leurs tirer dessus. Ils devront dépenser la totalité de leurs points de mouvement en s'éloignant des unités ennemies vers de tels hex. S'ils ne peuvent se déplacer vers de tels hex durant le premier tour et s'ils échouent leur jet de récupération durant les tours suivants, ils devront continuer à se déplacer jusqu'à ce qu'ils occupent un hex de ville, cité ou bois ou un autre hex depuis lequel ils ne pourront pas être repérés par une unité de combat ennemi.

**EXCEPTION** : Des unités ou Officiers démoralisés sur un hex contenant un bunker ou des fortifications n'ont pas besoin de se déplacer, mais pourront le faire s'ils le désirent.

14.32 Les unités ou Officiers démoralisés peuvent uniquement entrer dans des hex les plus éloignés des unités ennemies capables de les endommager ce tour. Si cela n'est pas possible, elles peuvent pénétrer des hex à une distance égale de telles unités ennemies. Si cela n'est pas non plus possible, elles resteront sur place.

14.33 Lorsqu'une unité d'armes lourdes possédant un facteur de mouvement égal à 0 rate un jet de récupération (14.4) et doit se déplacer, elle sera éliminée (L'équipage de l'arme l'abandonnant).

#### 14.4 Récupération

Les joueurs peuvent essayer d'augmenter le statut du moral de leurs unités désorganisées ou démoralisées. Ceci est nommé ?récupération?. Les unités essayant une récupération doivent être activées et ne peuvent conduire aucune autre action durant ce tour. Placez un marqueur ?MOUV? sur toute unité qui a essayé une récupération (quelle soit réussit ou non), et sur tout Officier qui aidera à la tentative de récupération. Un Officier ne peut pas se déplacer dans le même segment d'action pendant lequel il aide une tentative de récupération, sauf pour accompagner une unité démoralisée en fuite qui aurait échouée lors de sa récupération.

14.41 Procédure : Déterminez le moral des unités essayant la récupération. Ajoutez à ce moral le modificateur de moral d'un Officier aidant durant la tentative de récupération. Jetez deux dés. Elle récupérera, sur un résultat inférieur au moral modifié de l'unité. Une unité démoralisée qui récupère deviendra désorganisée, une unité désorganisée qui récupère reviendra en ordre de bataille.

14.42 Récupération Forcée. Toutes unités démoralisées doivent tenter de récupérer à un moment ou un autre pendant le déroulement du tour (au joueur possesseur de(s) l'unité(s) de décider quand). Ainsi, un joueur ne peut pas passer, s'il possède des unités démoralisées qui n'ont pas été activées ce tour ? elles doivent tenter de récupérer.

14.43 Récupération complète automatique. Une unité ou Officier démoralisé tentant une récupération reviendra immédiatement en ordre de bataille (sautant la désorganisation) sur un résultat non modifié de ??.

14.44 Désertion d'un Officier. Un Officier démoralisé tentant une récupération est immédiatement enlevé du jeu sur un résultat non modifié de ?12?.

14.45 Bonus de récupération. Ajoutez 1 au moral des unités essayant un jet de récupération si elles occupent un hex de ville, un bunker ou de fortification.

## 15.0 Types d'Unité Spéciale

### 15.1 Quartiers Généraux (QG)

Dans certains scénarios, les quartiers généraux seront présents en tant qu'unité. Les unités de QG indiquent le moral des forces de son camp. Les chiffres en blanc/rouge dans la partie inférieure droite de l'unité de QG correspondent au moral Plein/Réduit des unités de ce camp spécifiés dans les instructions du scénario (14.0)

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

### 15.2 Aviation

L'aviation apparaît dans certain scénario dans les règles spécifiques de ces scénarios ou grâce à la table des événements optionnels aléatoires inclus dans certaine ?gamette? de la série. Les valeurs de tir sont imprimées sur les pions. Un joueur recevant de l'aviation jettera le pion en l'air (telle une pièce de monnaie) pour déterminer la face utilisée du pion.

15.21 Attaques aériennes. Une unité aérienne peut attaquer tout hex sur la carte. Chacune des unités aériennes peut attaquer un hex par tour. Le joueur sélectionnera le(s) hex ciblé(s) et placera au moins une unité d'aviation dans chacun de ces hex. Jusqu'à trois unités d'aviation peuvent attaquer un unique hex. Il jettera un dé pour chacune des unités aériennes. Sur un résultat de 1 ou 2 l'avion ratera l'hex et sera enlevé de la carte et ne pourra plus attaquer ce tour. Sur un résultat compris entre 3 et 6, elle attaquera l'hex.

15.22 Tir Ami. Si un avion rate l'hex, utilisez la procédure de tir ami (9.5) pour déterminer si des unités alliées adjacentes seront touchées.

15.23 Dégâts. Totalisez les valeurs d'attaques de tous les avions qui ont réussi à toucher chacun des hex, jetez deux dés et consultez la table de tir direct. Réduisez la colonne utilisée d'un si une unité antiaérienne non démoralisée ennemi se trouve dans les trois hex de l'hex ciblé (les unités antiaérienne n'ont pas d'autres effets sur les unités aériennes). Une fois que l'attaque aérienne est résolue, enlevez les pions aériens de la carte.

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

### 15.3 Trains Blindés et Barges

Les trains blindés et les barges sont toujours traités comme possédant un Officier pour tout ce qui concerne les déplacements, mais ces Officiers ne peuvent pas activer d'autres unités ou repérer pour l'artillerie. Ils sont traités à la manière des VBA pour ce qui concerne les combats et peuvent être détruit par des tirs antichars. Ils peuvent se déplacer et tirer dans le même segment d'action, se déplaçant en premier lieu puis faisant feu. S'ils conduisent un tir

d'opportunité, ils pourront néanmoins se déplacer.

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

15.32 Les Barges. Les barges sur les fleuves peuvent uniquement pénétrer sur des hex de Fleuve majeur. Elles ont un potentiel de mouvement de 5.

#### 15.4 Cavalerie

Les unités de cavalerie activées par un Officier peuvent conduire un mouvement d'assaut (12.1) à deux hex de distance. Ceci est connu comme une "charge de cavalerie" (voir le déplacement de colonne sur la table d'assaut).

15.41 Les tirs d'opportunité (13.0) peuvent être conduit à l'encontre d'unités de cavalerie en pleine charge dans le premier hex dans lequel elles entreront, avant qu'elles n'entrent dans l'hex de l'assaut.

15.42 Les unités de cavalerie ne peuvent pas être transportées.

#### 16.0 Règles Spécifiques

##### 16.1 Fumigènes

Dans certains scénarios les joueurs peuvent tirer des fumigènes. Seul l'artillerie (incluant celle hors carte) et les unités de mortier peuvent tirer des fumigènes. Une unité ou une pièce d'artillerie hors carte tirant des fumigènes ne pourra pas faire feu de nouveau durant le même tour. (Placez un marqueur de "TIR" sur l'unité). Le joueur actif placera un marqueur de fumée sur la carte pour chaque unité ou unité d'artillerie hors carte tirant des fumigènes. Jetez deux dés pour chaque marqueur. Sur un résultat de 8 ou moins, le marqueur de fumée restera dans l'hex. Sur tout autre résultat le marqueur sera enlevé.

16.11 Effets. Les marqueurs de fumée obstruent la ligne de mire. Un hex avec un marqueur de fumée à l'intérieur deviendra un "terrain limitatif" (8.2).

16.12 Dispersion et dérive. Pendant la phase de suppression des marqueurs, le joueur qui a placé le marqueur de fumée déterminera s'il reste en jeu. Jetez un dé pour chaque marqueur de fumée sur la carte. Sur un résultat de 1 le marqueur de fumée restera en place. Sur un résultat de 2 le marqueur de fumée se déplacera vers l'un des hex adjacents. Jetez un second dé et consultez le diagramme en dessous de cette section.

Placez le marqueur de fumée dans l'hex correspondant au résultat. Si le "Nord" ne se trouve pas là où il est indiqué, les joueurs devront se mettre d'accord sur l'alignement de l'hex avant le jet de dé. Sur un résultat de 3 à 6 le marqueur de fumée sera enlevé.

##### 16.2 Se Retrancher (trad. DUG In)

Les unités non démoralisées et activées peuvent se retrancher dans tout hex sauf ceux de ville, bois ou de fortifications. Placez un marqueur de "MOUV" sur l'unité qui se retranche. Tous les points de mouvement de l'unité sont nécessaires lorsqu'elle se retranche et cette

action compte comme une activation. Placez un marqueur ?Retranché? sous l'unité à la fin du premier segment d'action du retranchement. Une fois que le marqueur sera placé sur le dessus de l'unité, l'unité gagnera tous les avantages du retranchement. (voir les tables de combat et le Premier Tir dans la section de l'assaut).

16.21 Si, après le premier segment pendant lequel l'unité se retranche et avant le second, l'unité est interrompue en devenant démoralisée ou désorganisée, fait feu sur des unités ennemies, participe à un assaut en tant qu'assaillant ou se déplace, le marqueur ?retranché? sera enlevé. Le processus de deux tours devra recommencer à nouveau à un futur segment d'action.

16.22 Le modificateur de colonne ?Se retrancher? s'applique uniquement aux unités dans l'hex ciblé véritablement retranchées. NOTEZ : Les Officiers sont toujours considérés comme retranchés si une unité alliée dans l'hex est elle-même en retranchement. Si l'hex de cible contient à la fois des unités qui sont et ne sont pas en retranchement, le joueur actif ne fera pas deux jets de dés ? appliquez le résultat sur la colonne appropriée.

Exemple : Deux pelotons italien Bersagliere (puissance de feu de 10) tirent sur un hex contenant, un peloton d'infanterie Australien qui est en retranchement et un autre qui ne l'est pas. Le joueur italien jette deux dés pour un résultat de 4. Le peloton Australien qui est en retranchement doit faire un jet de moral normal (résultat M, provenant de la colonne 4 puisque la colonne a été diminuée d'un), mais le peloton Australien qui n'est pas retranché doit faire un jet de moral avec un modificateur de jet de dé de +1 (résultat de M1, provenant de la colonne 7 puisqu'il n'y a pas de diminution de colonne).

16.23 Les transports et cavalerie ne peuvent pas se retrancher.

16.24 Enlevez le marqueur de ?retranché? de la carte si l'unité en retranchement quitte l'hex.

16.25 Le statut ?Retranché? n'est pas transférable d'une unité à une autre. Chaque unité doit Creuser elle-même pour obtenir l'avantage du retranchement.

### 16.3 Carcasses

Lorsqu'un pas de VBA est éliminé sur un pont ou dans un hex de ville, placez un marqueur ?Epave? à cet endroit. Un véhicule se déplaçant dans un hex contenant une carcasse (ou pion ?épave?) dépensera un point de mouvement supplémentaire. Deux carcasses dans un hex coûtera aux véhicules y pénétrant 5 points de mouvement supplémentaires ; Aucun véhicule ne peut pénétrer un hex contenant 3 carcasses/épaves.

Un pion Epave peut être déblayé par une unité de VBA possédant une valeur de blindage de 2 ou plus. Le VBA devra passer deux segments d'action consécutifs dans l'hex sans bouger ni tirer. Le VBA devra être en ordre de bataille et activé chaque tour pour déblayer la carcasse. Placez un marqueur ?MOUV? à chacun des tours. Si l'unité de déblayage d'épave est interrompue de quelque manière que se soit (voir 16.22) le processus de deux tours devra recommencer à nouveau à un futur segment d'action.



16.4 Fortifications. (trad Entrenchements) Les marqueurs de fortifications donnent aux unités un bonus défensif contre les tirs directs ou indirects et un avantage lors des assauts. Les fortifications sont placées au début du jeu et ne peuvent pas être construites durant un scénario.

16.41 Les fortifications ne sont pas enlevées si les unités ennemies qui les occupaient quittent l'hex. De nouvelles unités de l'un des camps pourront les occuper.

16.42 Les unités de transport, de cavalerie ou de VBA peuvent pénétrer un hex contenant un pion de fortification, mais n'en bénéficieront pas.

## 16.5 Entrer et Sortir de la Carte

Les unités peuvent entrer ou sortir de la carte comme indiqué dans les instructions du scénario.

16.51 Entrer sur la Carte. Les unités qui entrent sur la carte au cours d'un scénario seront placées hors carte en respectant les limites d'empilement. Regroupez les unités autour des Officiers comme ci les unités se trouvaient sur la carte. Lorsque les unités sont sensées entrer sur la carte, activez les comme n'importe quelles autres unités et déplacez les sur la carte, en comptant le premier hex entré comme étant leurs premiers points de mouvement consommés.

16.52 Sortir de la carte. Les unités quittant la carte ne peuvent pas entrer de nouveau en jeu, mais ne seront pas considérées comme détruites à moins que les instructions du scénario en spécifient autrement. Aucune unité ne peut quitter la carte à moins que les instructions du scénario ne le permettent. Celles qui seront forcées de sortir (telles que des unités démoralisées fuyant un tir ennemi) resteront sur les hex des bords de carte.

## 16.6 Unités Dissimulées

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

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

## 16.7 Champ de Mines.

Certains scénarios incluent des champs de mines. Le joueur les possédants les placera sur la carte faces retournées, laissant seulement la face ou ne figure pas un chiffre ou un le mot "factice" (trad. Dummy) visible. Les champs de mines peuvent avoir une puissance de 1, 2 ou 3 points ou peuvent être factices.

16.72 Lorsqu'une unité ennemie entre un hex contenant un ou plusieurs champs de mines, les pions sont retournés sur leurs faces annotées et le joueur les possédant (celui qui a placé

les champs de mines) jette le nombre correspondant de dé pour chacune des unités qui a pénétré dans l'hex. Sur un résultat de 6 l'unité perdra un pas de perte. Sur un résultat de 5 l'unité est démoralisée. Sur un résultat compris entre 3 et 6 l'unité devra s'arrêter. Les résultats de 1 ou 2 n'ont aucun effet.

16.72 Si une unité du génie se trouve parmi elles, réduisez d'un le nombre de dé jeté. Si la(les) seule(s) unité(s) a entrer dans l'hex sont des unités du génie, réduisez le nombre de dé jeté de deux.

16.73 Les pions de champs de mines factices seront supprimés du jeu dès que révélés.

16.74 Si une unité du génie reste dans hex de champ de mines pour trois tours complets sans interruption (voir 16.22), un point de puissance du champ de mines (au choix du joueur possesseur si plusieurs pions de champs de mines se trouvent dans l'hex) sera supprimé de l'hex à la fin du troisième tour de jeu.

## 16.8 Bunkers

Les bunkers ont le même effet que les fortifications, excepté que le modificateur de colonne pour les unités attaquant le bunker est de ?3 (le modificateur normal pour les fortifications est de ?2). Ce modificateur s'applique aussi sur la table de tir direct, qui a un déplacement normal négatif de colonne d'un maximum de ?2.

16.81 Les assauts contre des défenseurs ; Soviet, finlandais, Japonais, se trouvant dans un bunker, sont conduit avec un modificateur de ?4.

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

16.83 Un bunker ne compte pas dans les limites d'empilement. Les valeurs de tir d'un bunker peuvent être utilisées comme le seraient celles d'une unité. Un bunker ne peut pas se déplacer, mais il peut utiliser à la fois ses valeurs de tir direct et antichar dans le même segment d'action.

16.84 Un assaut, pratiqué contre un bunker, par des unités incluant une unité du génie, sera incrémenté d'une colonne.

## 17.0 Règles Optionnelles

### 17.1 Consolidation

Un joueur peut combiner deux unités réduites d'un même type et de même condition de moral pour en faire une seule unité à pleine puissance. Les deux unités doivent commencer leurs activations dans le même hex et consommer tous leurs points de mouvement pour pouvoir se combiner. Placez un marqueur ?MOUV? sur l'unité combinée.

### 17.2 Excédent d'Initiative

Si un joueur gagne l'initiative (3.0) avec suffisamment de point pour pouvoir conduire trois segments d'action ou plus avant que son adversaire ne puisse en conduire un seul, il pour-

ra ?économiser? un segment d?action et pourra l'utiliser n'importe quand pendant le tour pour effectuer deux segments d'action consécutifs.

### 17.3 Mouvement Stratégique

Les unités en dehors de la ligne de mire des unités ennemies pourront se déplacer à deux fois leur mouvement potentiel. Les unités dissimulées (16.6) pourront attaquer de telles unités par tir direct avec une incrémentation de colonne de +2.

### 17.4 Evénements Aléatoires

Certain volume de la série inclus des tables d'évènements aléatoires. Pendant la détermination de phase d'initiative, si les deux joueurs obtiennent le même résultat non modifié sur leur tentative d'initiative, un évènement aléatoire prendra effet. Une fois que l'initiative aura été déterminée, chaque joueur jettera un dé. Ajoutez les résultats ensembles et consultez la table des évènements aléatoires du livret de scénarios.

### 17.5 Règles Multi-Joueurs

Panzer Grenadier peut être joué par plus d'un joueur par camp ; Pour ce faire, divisez toutes les unités d'un camp ainsi que les Officiers entre les joueurs de chaque camp dans les proportions qui ont été décidées. Chaque joueur contrôlera uniquement les Officiers et les unités qui lui ont été assignées. Les joueurs pourront désirer se référer aux ?notes historiques? (trad : Background section) du livret de scénarios pour construire des compagnies et bataillons avec une précision historique pour la séance de jeu.

17.51 L'Officier Supérieur. Avant que le processus de division des unités entre les joueurs ne commence, jetez un dé pour déterminer quel sera le joueur de chaque camp qui contrôlera le Officier de plus haut rang. S'il y a plus d'un Officier de plus haut par camp, sélectionnez un des Officiers de plus haut rang du tas de pion et ajoutez le à l'ordre de bataille, ou désignez un des Officiers de plus haut rang comme étant le supérieur hiérarchique. Le joueur qui gagnera son contrôle sera l'officier supérieur (OS) de ce camp. Le joueur OS sera le médiateur de la division des Officiers et des unités entre les joueurs. Pendant le jeu, l'OS déterminera quel joueur pourra activer ses unités pendant le segment d'activation de son camp. L'OS peut émettre des ordres supérieurs aux autres joueurs de son camp, et est en charge pour la détermination des supports d'artillerie hors carte ou aérien et où ils seront alloués. (Les joueurs très certainement vont souvent donner leurs avis sur le sujet ? l'OS devra s'interposer dans ces discussions).

17.52 Pertes d'OS. Si le Officier de plus haut rang d'un camp est tué, le joueur possédant le Officier survivant suivant de plus haut rang deviendra l'OS.; s'il y a une égalité pour la supériorité, le joueur qui contrôlera le plus grand nombre de pas d'unités de combat survivantes sera le nouvel OS (jetez un dé en cas d'égalité). Cela permettra à un autre joueur différent de l'OS originel de devenir le nouvel OS.

Note de conception : Panzer Grenadier est un système complet et n'est pas destiné à avoir de lien avec d'autres systèmes de jeu. Prenez les règles pour ce qu'elles valent et n'y lisez pas ce qui n'y est pas écrit. Si les règles ne disent pas que vous avez faire une chose particulière, vous n'avez pas à la faire.