

# Borodino 41

*Même règles que Black Sea\* Black Death et Aachen.  
(Mises à jours avec l'errata du 1er Janvier 97)*

## **1.Introduction**

*Ce jeu reproduit la bataille cruciale, mais peu connue pour le contrôle de l'autoroute de Moscou qui se déroula du 9 au 18 Octobre 1941. Cette bataille se passe à coté du lieu où Napoléon livra l'ancienne bataille de Borodino. La 10<sup>ème</sup> Panzer Division ainsi que la Division SS Das Reich sont détachées afin de mener à bien cette tâche. Elles sont à mi chemin de Moscou. On s'attend à une résistance de faible importance. En fait toutes les forces que peut trouver la Stavka sont envoyées en bloc avec quelques brigades de chars pour ralentir l'avance des Allemands vers Moscou. Ainsi des cadets d'écoles se jettent sur le chemin des panzers tandis que des trains partants de Sibérie ramènent à toute vapeur la dernière carte de la Stavka : les vétérans de la 32<sup>ème</sup> Division de Fusiliers. Plus tard les allemands avanceront que seule la boue avait empêché la chute de Moscou, un examen des combats pour l'autoroute Varsovie-Moscou, la seule permettant de circuler par tout temps, donne un aperçu différent de ce qui c'est passé. Choc de titans mettant face à face deux divisions d'élite Allemandes à une des meilleures divisions de l'armée rouge.*

*La bataille est retranscrite à l'échelle de 1Hex (hexagone) pour 800mètres de terrain réel, 5ou 6 impulsions valent un jour, 1 point de force égale 100 hommes, 5 à 6 tanks ou 6 canons.*

## **2. Modifications de l'errata ne concernant pas les règles en elles même.**

*-Feuille de décompte : Allemande, Les batteries anti-char des deux divisions ont 4 pertes, en fait elles ne devraient en avoir que 2. Le Nebelwerfer est noté comme 107 en fait c'est un 100mm. Les 20 et 88mm du 7ème aa sont, de 1 à 3 de 88mm et de 5 à 6 de 20mm. Idem les 1 et 2 du 2/26 sont de 88mm et le 3 de 20mm. Les pions eux sont corrects.*

*-Tables : l'entrée sur la colonne moral avec assaut sur la table des effets du terrain sur les tirs contre des fortifications doit marquer -2 (pas -1) pour un assaut de flanc sur une fortification.*

*Les pions : la portée des Pz3 n'a pas de parenthèses, Le HQ Soviétique en bas de la grille de pions est le 322/32. Il y a un 59aa regt, pas un 54. Dug in = tranchées. Le 12Rec/32 soviétique n'est pas compté dans l'OB de la 32ème division, ce qui lui donne 32 unités au lieu de 31. Idem, le 465 eng bat donné est bien le 467. La 10ème panzer division compte 35 unités et pas 33. Le bataillon d'artillerie lourde est le 637 et pas le 627comme indiqué sur le pion. Le 20mm aa du 2/26 est le 3/2/26. Le 3/93 aa à une puissance de 2-2-2 et pas de 2-1(-1). Le pion donne 1/61 et l'OB donne 2/AR1 et la feuille dit 2/AR61. Le 2/61 est une batterie de 105mm motorisée. Il faut noter que les*

canons du 509AT sont des canons de 85aa et pas AT, les 85AT ne viendront que bien plus tard.

### 3. Comment lire les pions.

Le GW 38 et le Sig sont représentés avec la même silhouette, dans le jeu il n'y en a en fait qu'un, le Sig du 10<sup>th</sup> panzer.

<u>Table des matières</u>			
4.séquence de jeu	p2	18.les unités spécialisés	p18
5.météo	p4	19.scénarios	
6.initiative	p4		
séquence de jeu possible	p5		
7.le mouvement	p6	<u>Abréviations et traductions :</u>	
8.empilement	p7	Pm (points de mouvement)	
9.les terrains	p7	ZC (zone de contrôle)	
10.les zones de contrôle	p8	AT (anti-char)	
11.la ligne de vue	p9	aa (anti-aérien)	
12.combat	p10	OB (ordre de bataille)	
13.le ravitaillement	p15	AM (matin)	
14.frappes aériennes	p15	PM (après midi)	Fox hole (trou

## 4. Séquence de jeu et description.

### Séquence de jeu :

#### 1. Section de détermination Météo, Support Aérien et Initiative.

Si aucun joueur ne veut pratiquer d'assauts on passe directement à la section 4 nuit

#### 2. Section du Matin (AM)

##### *A Impulsion Initiale :*

1-Mouvement initial (12 points de mouvement)

2-Combat : a- Frappes aériennes.

b- Option de retraite du défenseur.

c- Tir défensif (régulier ou anti-char)

d- Option de retraite de l'attaquant.

e- Tir offensif (Régulier ou AT)

f- Tir défensif (Régulier ou AT, celui non employé au premier tir)

g- Tir offensif (régulier ou AT, celui non employé au premier tir)

h- Option de retraite des unités motorisées du défenseur.

i- Assaut.

3-Challenge d'initiative.

##### *B Seconde impulsion du matin. :*

1-Mouvement limité (8 points de mouvement)

2-Phase de combat (comme plus haut)

##### *C Phase de remise en état.*

#### 3. Section de l'après midi (PM)

*A* si le joueur initial à joué les deux impulsions du matin le second joueur joue alors une impulsion initiale (12 points de mouvement). Si les deux joueurs ont joués une impulsion le matin, chacun d'eux prend une impulsion limité (8pts de mouvement), c'est le joueur initial qui bouge le premier. Mouvement et combat comme plus haut.

##### *B Phase de remise en état.*

#### 4. Section de nuit.

##### *A Phase d'initiative de nuit.*

*B Première impulsion de nuit.*

*1-Mouvement (8 pts)*

*2-combat (déterminer la surprise)*

*C Deuxième impulsion de nuit.(comme plus haut).*

*D Phase de remise en état.*

*E Phase de ravitaillement.*

## *5.Indication de tour.*

*En fait le premier tour commence avec un repli de nuit du joueur soviétique. Il ne peut pas utiliser ses Mp pour créer des fortifications et il doit terminer son mouvement à 5 hex ou plus du bord de carte Ouest.*

## Description

Chaque tour de jeu représente une journée, elle est divisée en trois sections (matin, après midi et nuit). Chaque section de tour consiste en une ou deux impulsions et quelques phases. Pendant les phases les deux joueurs peuvent entreprendre différentes activités tandis que pendant les impulsions un joueur effectue la plupart des actions.

### **-Administration et initiative.**

Le tour commence avec la détermination de la météo par le joueur soviétique, les deux joueurs regardent ensuite quels renforts entrent en jeu, enfin ils déterminent leur support aérien pour ce tour.

Maintenant on joue pour l'initiative. Chaque joueur inscrit secrètement le nombre d'hex sur lesquels il veut lancer un assaut, ce chiffre sera ajouté au jet de 1D6. Le joueur ayant le plus haut score gagne l'initiative, il devient le joueur initial pour le matin et l'après midi. Il reçoit un avantage en Points de mouvements (PM) et un certain contrôle sur le déroulement de la journée.

### **-Impulsion du matin.**

Le joueur initial prend l'impulsion initiale, il peut bouger ses unités de 12 PM, placer des marqueurs d'assaut sur ses unités voulant conduire des assauts sur les unités ennemies et pratiquer les destructions ou reconstructions de son choix. Il doit lancer autant d'assauts que le chiffre qu'il a inscrit sur le papier au moment de la mise en jeu de l'initiative..

### **-Combat.**

On résout maintenant les combats. D'abord le joueur initial conduit ses frappes aériennes en utilisant ses décalages de colonnes pour attaquer les unités au sol. Ensuite il indique un hex pointé par un marqueur assaut. Le défenseur peut tenter de replier ses unités de l'hex.

S'il ne le fait pas, ou s'il ne peut pas le faire, il fait ses tirs défensif. Si les attaquants comprennent des unités blindées et non blindés il doit choisir d'utiliser sa puissance de feu régulière ou anti-char (AT). S'il n'arrive pas étouffer (**suppress**), désorganiser (**disrupt**) ou éliminer les unités attaquantes, l'attaquant peut alors mener des tirs offensif ou reculer volontairement ses unités attaquants. Si l'hex en défense contient des unités blindés et non blindés, l'attaquant choisi de faire feu avec sa puissance régulière ou sa puissance anti-char. Ensuite si le défenseur à encore de quoi riposter il peut faire feu avec la puissance de feu (régulière ou AT) qu'il n'avait pas utilisé au premier tir défensif. Idem pour l'attaquant s'il a encore des unités valides et que le type de cible existe.

Si l'hex en défense contient des unités motorisées ou chenillées n'étant ni étouffées ni désorganisées, elles peuvent maintenant tenter de reculer hors de l'hex si le joueur en défense le désire.

S'il y a encore des unités ennemies sur l'hex et des unités attaquantes portant le marqueur assaut, celles-ci peuvent maintenant résoudre l'assaut. le résultat sera l'élimination d'unités d'un camp et/ou leur retraite.

Une fois qu'il n'y a plus d'assauts à effectuer, les unités de l'attaquant qui n'ont pas tirés peuvent le faire contre tout hex contenant des unités ennemies en vue et à portée. Le défenseur peut reculer en échange..

### **-Challenge d'initiative, seconde impulsion du matin et remise en état.**

*Une fois tous les combats finis, il y a une phase de challenge d'initiative. si le joueur initial veut prendre la seconde impulsion de la matinée (limitée), il l'annonce et le second joueur peut laisser faire ou tenter de prendre la seconde impulsion du matin pour lui. On résout le problème comme une initiative normale mais le joueur initial à +1 à son jet de dés. Si le joueur initial garde l'initiative, le second joueur peut pratiquer ses frappes aériennes. Le joueur gagnant le challenge d'initiative gagne la seconde impulsion de la matinée et doit lancer un nombre d'assauts égal au chiffre qu'il avait inscrit pour ce challenge.*

*Il dispose de 8Mp pour bouger, construire ou détruire et placer les marqueurs d'assaut. ensuite on résout les combats. A la fin il y a une phase de remise en état pendant laquelle les unités étouffés n'étant pas dans des zones de contrôle ennemies enlèvent leur marqueur suppress et les unités désorganisées retournent leur marqueur du coté étouffés si elles ne sont pas aussi dans des zones de contrôle ennemies.*

### ***-Impulsions de l'après midi.***

*La section de l'après midi commence, on détermine le soutien aérien pour l'après midi. Si le joueur initial a joué les deux impulsions du matin le second joueur prend alors une impulsion initiale (12 Pm) suivit par une phase de remise en état et par les frappes aériennes du joueur initial. Si les deux joueurs avaient joués une impulsion du matin, les deux joueurs joueraient une impulsion limité (8Pm), le joueur initial jouant le premier, suivit par une phase de remise en état.*

### ***-Impulsion de nuit.***

*D'abord détermination de l'initiative, les deux joueurs sont limités dans le nombre d'assauts qu'ils peuvent mener de nuit. Le joueur gagnant l'initiative commence une impulsion limité de mouvement suivit par l'autre joueur, le tout suivit par une phase de remise en état. Ensuite on détermine les unités non ravitaillées des deux camps et on place un marqueur Cut Off (isolé) sur celles-ci. Enfin l'indicateur de tour avance de 1 jour.*

## 5. Météo

### *Historique mésentente*

*Au début d'octobre 1941 les Allemands ont encerclé trois fronts soviétiques (Ouest, réserve et Bryank's) en ce qui fut appelé la bataille Vyazma-Bryank's. Il n'y avait pratiquement plus aucune force n'ont encerclé entre Moscou et les Allemands. L'explication Allemande sur la non exploitation de cette occasion est le mauvais temps, les routes étant devenues boueuses et inutilisables. Le mouvement ne reprenant qu'avec l'arrivée du gel. Dans cette bataille nous entrons au moment le plus critique de la campagne, une vision différente des événements s'entreaperçoit.*

*Dans les rapports Soviétiques et Allemands à part le temps nuageux du 12 au 16 et les chutes de neiges importantes de la nuit du 14 au 15 le temps paraît clair et dégagé les autres jours. Le 17, le journal de marche de la division SS Das Reich note une faible visibilité mais des attaques aériennes dévastatrices des deux cotés. Quand au conditions au sol il n'y a pas de commentaires des deux cotés, les manœuvres sur les routes secondaires et en pleine campagne se font sans difficultés.*

### *Règles.*

*Les joueurs ont deux choix, ils ne doivent en utiliser qu'un seul à la fois*

- a) Historique, on utilise le temps indiqué sur le compteur de tours et on applique ses effets grâce à la table météo.*
- b) Au début de chaque tour le joueur russe lance 1D10 : 8-9 = chute de neige intermittente (réduit le support aérien Allemand de 5 et les Russes de 3), 10 = dégel (chaque hex coûte 1Pm de plus, sauf route primaire et secondaire en colonne).*

## 6 Initiative

### *Comment*

*Chaque joueur note secrètement le nombre d'hex qu'il compte attaquer par assaut dans cette impulsion (s'il gagne il devra attaquer au moins ce nombre d'hex par assaut). Ensuite il révèle ce chiffre et y ajoute le score donné par 1D6, si le joueur possède des formations qui n'ont pas participé à des combats en aucune manière il peut ajouter +1 au total par formation (brigade, régiment). Le joueur avec le plus grand total est le joueur initial, en cas d'égalité on relance le D6 jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.*

### *Quand.*

*Trois situations potentielles, avant la première impulsion du matin (détermination d'initiative), après la première impulsion du matin (challenge d'initiative) mais celle-ci n'a pas toujours lieu, au début du tour de nuit (détermination d'initiative de nuit). La détermination d'initiative du matin donne le joueur initial de la journée et la détermination d'initiative de nuit donne le joueur initial pour la nuit.*

### *Challenge d'initiative.*

*Légalement différent, il donne au second joueur l'occasion de reprendre le contrôle de la journée. Il doit annoncer sa tentative à la fin de la première impulsion du matin. On joue l'initiative comme toujours mais le joueur initial reçoit un +1 à son jet*

*de dés. Si le second joueur gagne il prend une impulsion limitée (8pm), les deux joueurs auront une impulsion limitée (autrement le second joueur aurait une impulsion initiale (12Pm) et le joueur initial rien, le joueur initial joue le premier.*

*Le joueur gagnant l'initiative doit attaquer par assaut dans cette impulsion le chiffre qu'il avait noté sur le papier, il peut en attaquer plus mais pas moins. Dans la seconde impulsion il sera libre, sauf si le second joueur l'oblige à un challenge d'initiative. Le perdant n'a pas d'obligation d'assaut.*

### ***.Accalmie.***

*Si aucun camp ne veut attaquer d'hex par assaut, une accalmie est déclaré pour la journée entière. Chaque joueur lance 1D6 et le plus grand commence, si égalité relancer. Le gagnant joue une impulsion limitée suivit par le perdant. Toute unité étouffée ou désorganisé pendant le tour précédent récupère. Ensuite le joueur initial suivit du second joueur reprennent une impulsion limitée. Si aucun joueur ne déclare d'attaque durant la nuit on applique la même formule.*

*Pendant une accalmie il est interdit d'entrer dans les zones de contrôle ennemies, de placer des marqueurs d'assaut, de pratiquer des tirs d'artillerie ou des frappes aériennes. En d'autres mots, pas de combat.*



## *Séquence de jeu possible.*

*1. un joueur gagne la détermination d'initiative et il n'y a pas de challenge d'initiative.*

*Détermination de l'initiative.*

*Matin : Impulsion initiale  
Frappes aériennes du second joueur  
Impulsion limitée du joueur initial  
Remise en état*

*Après midi Impulsion initiale du second joueur  
Remise en état  
Frappes aériennes du premier joueur*

*Nuit Détermination de l'initiative  
Impulsion limitée du joueur initial  
Impulsion limitée du second joueur  
Remise en état*

*2. Challenge d'initiative gagné. Après l'impulsion initiale.*

*Détermination de l'initiative*

*Matin Impulsion initiale  
Challenge d'initiative (gagné par le second joueur)  
Impulsion limitée du second joueur  
Remise en état*

*Après midi Impulsion limitée du joueur initial  
Impulsion limitée du second joueur  
Remise en état*

*Nuit Idem cas 1*

*3. Accalmie car aucun des joueurs ne veut faire d'assaut.*

*Détermination de l'initiative*

*Matin Impulsion limitée joueur initial  
Impulsion limitée second joueur  
Remise en état*

*Après midi Impulsion limitée joueur initial  
Impulsion limitée second joueur*

*Nuit Impulsion limitée joueur initial*

*Impulsion limité second joueur*

## 7 Mouvement

Pendant la portion de mouvement d'une impulsion amie le joueur peut bouger toutes, aucunes ou une partie de ses unités jusqu'à la limite de leur mouvement. Le maximum de points de mouvement dont dispose une unité dépend du type d'impulsion en cours, initiale 12Pm (points de mouvements) ou limité 8Pm. Les unités désorganisées, hors commandement ou les unités motorisées hors ravitaillement ont leur nombre de Pm divisés par 2. Les unités étouffées perdent 2 Pm.

La dépense des Pm se fait selon le type de terrain sur l'hex et sur le coté de l'hex traversé ainsi que selon le type de transport qu'utilise l'unité (à pied, à roues, chenillés). Chaque type de mouvement est référencé sur la table des effets du terrain sur le mouvement. Le type de mouvement utilisé par l'unité dépend de son pion (voir section 3). Les coûts de terrains sont cumulables.

Les Pm peuvent servir pour accomplir d'autres actions, toujours pendant la phase de mouvement, comme placer un marqueur d'assaut (1Pm), changer de formation (variable), construire ou détruire (ponts, tranchés, trous d'hommes).

On ne peut pas garder des Pm d'une section de mouvement à une autre, ceux non utilisés sont perdus. Les unités peuvent bouger en piles en utilisant toujours le coût de terrain le plus élevé par rapport au mode de transport. On fini le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de passer à une autre. Une fois que l'on bouge une autre unité celle que l'on venait de bouger ne pourra plus bouger pour cette impulsion même s'il lui reste des Pm.

### **-Assaut et mouvement**

Les unités voulant lancer un assaut à la phase de combat doivent recevoir un marqueur d'assaut durant le mouvement de cette impulsion. Placer un tel marqueur vaut 1Pm, celles ne pouvant le payer ne peuvent pas lancer d'assaut. Même si un seul marqueur suffit pour une pile il faut que toutes les unités voulant lancer l'assaut paye 1Pm, celles ne voulant pas le payer ne pourront pas participer à l'assaut et son placer au dessus du marqueur.

### **-Formations de mouvement.**

Les unités sont considérées comme étant déployées en temps normal. Aussi pour pouvoir bénéficier des avantages donnés par les routes, les ponts, les gués (forés), les rails et les coupes feux (fire trails) elles doivent être en colonne. Elles ignorent alors le type de terrain sur l'hex. Il faut 1Pm à une unité pour passer en colonne et cela ne peut se faire que sur des hex contenant des routes, des rails ou des coupes feux.. On place alors un marqueur en colonne sur l'unité. Quand elle se déploie elle paye le coût plein de l'hex qu'elle occupe avant de bouger, elle paye le coût de la route, du rail ou du coupe feu plus celui de l'hex. Si elle n'a pas suffisamment de Pm elle ne peut pas se déployer. Une unité peut garder un marqueur en colonne d'une impulsion à une autre.

Les unités en colonne souffrent de pénalités pour les combats, +2 décalages en faveur de l'unité leur tirant dessus, leur puissance de feu est divisé par 2, -2 à leur moral pour les assauts et elles ne bénéficient pas de la protection du terrain où elles se trouvent. Elles ne peuvent pas construire de fortifications ni de ponts et elles ne peuvent pas entrer dans les fortifications. Les unités en colonnes ne peuvent pas s'empiler ou traverser d'autres unités en colonne, elles peuvent le faire avec des unités déployées. Les unités en colonne recevant ou lançant un assaut passent automatiquement en mode déployé à la fin du combat (après l'avance) et cela gratuitement, sauf si le terrain interdit le déploiement.

### ***-Restrictions et réductions de mouvement.***

*Les unités étouffées perdent 2Pm, celles désorganisées, non commandées ou les motorisées/chenillées hors ravitaillement en perdent la moitié. Toutefois les unités motorisés d'infanterie et de génie peuvent bouger à pied, il suffit au joueur de le déclarer. Les unités peuvent toujours bouger d'au moins 1 hex par impulsion, sauf si les hex sont occupés par des ennemis ou interdits. On ne peut jamais entrer ou traverser des hex occupés par des unités ennemies.*

### ***-Mouvement hors carte.***

*Les unités peuvent être forcées de reculer hors carte s'il n'y a pas d'alternative. Elles devront revenir sur la carte par la route amie la plus proche du point de sortie et cela dès la prochaine impulsion amie., autrement elles seront perdus bien que ne comptant pas pour les conditions de victoire. Elles rentrent en colonne et dont non empilées, la première unités paye le coût de la route , la seconde paye le double, la troisième le triple, ..., cela uniquement pour le premier hex..*

*Tous les renforts Allemands entrent par l'autoroute où par une route ou rail se trouvant à 6 hex maximum de celle-ci. Pour éviter les tactiques absurdes le joueur Ruse ne peut pas se placer initialement sur les hex d'entrée Allemands au premier tour.*

### ***-Mouvement par rail.***

*Les unités soviétiques du 32ème fusilier arrivent dans le jeu par rail. Elles sont déposées à la gare de Mozhaïsk (station). Il leur faut 1Pm pour être déchargées après quoi elles peuvent bouger normalement. Si le joueur Allemand possède des unités ou des zones de contrôle sur la ligne de chemin de fer entre la gare et le bord est de la carte les unités devant arrivé par rail entrent alors par la route primaire de Mozhaïsk en colonne.*

### ***-Routes ennemies***

*Les unités Allemandes utilisant des routes où aucune autre unité Allemande n'est passé avant doivent payer le double de Pm pour utiliser celle-ci, les autres unités ne payeront que le coût normal. Cette pénalité ne s'applique pas à l'autoroute. Si pendant le jeu une grande partie de la carte est au main des Allemands même sans avoir fait passer une unité par chaque route, on considérera les routes dans cette partie de la carte comme amies.*

## **8. Empilement.**

On peut placer plusieurs unités amies sur le même hex jusqu'à la limite de 12 points de force.. les points de forces sont indiqués en bas à gauche sur le pion. Ils représentent aussi les pertes qu'elles peuvent absorber.

Les unités peuvent bouger en piles mais doivent alors payer le coût de terrain le plus élevé si elles utilisent des modes de transport différents

Les unités déployées peuvent librement traverser d'autres unités amies, la limite d'empilement ne s'applique pour elles qu'à la fin des mouvements. Les unités en colonne ne peuvent pas traverser des hex contenant des unités amies en colonne et ne peuvent pas s'empiler avec elles. Elles peuvent le faire avec des unités déployés.

Les unités forcés de reculer peuvent le faire à travers des unités amies et doivent continuer jusqu'à ce qu'elles trouvent un hex où elles pourront s'empiler légalement. Si cela est impossible à cause d'unités ennemies ou du terrain elles devront s'empiler illégalement. Elles devront corriger cela dès que possible. Même empilées illégalement elles doivent tenir compte des limites de l'empilement pour le tir et les assauts, même s'il y a plus de 12 points de force sur un hex seulement 12 seront utilisés pour le tir et les assauts. Par contre toutes les unités de l'hex sont sujettes aux tirs contre l'hex, même les points en trop.

Un joueur ne peut examiner une pile ennemie qu'au moment des combats et seulement si elle peut être légalement observée (une fois les mouvements fait et les marqueurs d'assauts mis en place).

## **9. Les terrains.**

Le terrain autour de Borodino est relativement plat et boisé.. Les collines n'ont pas plus de 300m de haut. Il comprend beaucoup de villages, coupé de plusieurs rivières dont la plus importante est la Moskva. Occasionnellement le sol est marécageux. Le morceau de terrain le plus important est l'autoroute allant de Varsovie à Moscou. Cette autoroute est la meilleure route de toute l'URSS , parallèlement il y a une ligne de chemin de fer allant aussi à Moscou. Dans les jours précédents la bataille, des défenses composées de casemates, bunkers et tranchées ont été construits à la hâte pour former la ligne de défense de Mozhaïsk, dernier rempart avant Moscou. Ses constructions ont été incorporés aux anciennes lignes de défense Napoléoniennes dont la fameuse redoute de Bagration et les flèches construites en 1812 pour repousser cet autre envahisseur

**Dégagé** : fermes, champs et prairies.

**Boisé** : forêt de pins et bouleaux.

**Marais** : sol trop humide pour les véhicules mais passable à pied.

**Collines** : points hauts de la région formés des pentes douces. Les unités sur les hauteurs reçoivent des avantages quand elles reçoivent ou pratique des tirs ainsi que pour les assauts si toutes les unités ennemies se trouvent hors de la montagne.

**Ruisseaux** : de taille variés, aucun n'est un obstacle sérieux pour l'infanterie mais ils gênent considérablement les véhicules. Les cartes disponibles ne sont pas claires quand à l'emplacement des ponts et des guées.

**Rivière** : il n'y en a qu'une , la Moskva. Elle est large et profonde, seuls les véhicules amphibies et les embarcations peuvent la traverser. On peut aussi la traverser avec l'aide du génie.

**Villages** : exclusivement des cabanes en rondins de bois avec de larges potagers autour des bâtisses le tout entourés de champs.

**Villes** : Mozhaïsk, composé de buldings à plusieurs étages, certains en maçonnerie mais la plupart en bois. Inclus un monastère de renom.

**Gares ferroviaires, camp d'été de Komsomol :** traités comme des villages.

**Routes :** les six terrains suivants étant considérés comme des routes.

- (1) **Coupes feux :** taillés aux milieux des forêts, non pavés mais passables par les véhicules.
- (2) **Routes secondaires :** routes non pavés en très mauvais état.
- (3) **Routes primaires :** surface de graviers, bon état.
- (4) **Autoroute :** Moscou-Minks-Varsovie, très bonne.
- (5) **Rails :** double voie allant de Moscou à Brest-Litovsk
- (6) **Talus :** l'autoroute et la voie ferrée passent par endroits sur des talus. Ils peuvent être traversés par des véhicules chenillés ou par des troupes à pied mais pas par des véhicules à roues. Ils traversent des hex par leur milieu et pas par les cotés, une unité voulant obtenir un avantage grâce au talus devra déclarer de quel coté elle se situe par rapport au talus.

**Guées et ponts :** petites esplanades nécessaires pour traverser les ruisseaux et rivières.

**Fortifications :** terminées à 50% par manque de temps, casemates avec tourelles de tanks, lances flammes électroniques, fortifications en pin,...Elles sont différentes des autres terrains dans le sens où on peut être sur leur hex sans être dans elles. Les véhicules ne peuvent jamais les occuper. Les autres unités le peuvent mais ne sont pas obligées. On le déclare au moment où l'on reçoit un tir ou un assaut, une fois déclaré elle y reste jusqu'à la fin de l'impulsion en cours. Les fortifications ont un front de 3 cotés d'hex, les unités les occupants reçoivent 3 décalages de protection en leur faveur contre les tirs reçus et peut importe d'où vient le tir. En tir défensif elles reçoivent un bonus d'une colonne si leur tir passe par un de ses trois cotés d'hex. Quand elles reçoivent un assaut elles ont un bonus au moral de +1 si toutes les unités les attaquants le font à travers ces trois hex de front, autrement elles reçoivent un malus de -2 à leur moral. Les zones de contrôle s'étendent hors des fortifications mais les unités les occupants ne sont pas affectés par les zones de contrôle ennemies. Les redoutes et les flèches sont traités comme les autres fortifications.

### **-Effets du terrain.**

Les unités payent le coût du terrain selon leur type de mouvement et leur formation. Les unités en défense reçoivent un bonus de terrain selon leur type et leur formation. Des unités dans des bois reçoivent un bonus quand on leur tire dessus,, idem pour un village, villes et fortifications, parfois pour les collines. Les unités partant à l'assaut ne reçoivent aucun bonus de terrain. Les unités du joueur dont c'est l'impulsion ne pratiquant pas d'assaut reçoivent le bénéfice du terrain.

L'effet du terrain sur les tirs n'est pas cumulable, sauf pour les collines qui s'ajoute à celui existant déjà. Des unités défendant certains type de terrain reçoivent des modificateurs positifs à leur propres tirs (collines, bois, fortifications, talus, villages et villes), là encore seul celui des collines est cumulable.

Le terrain peut aussi pénaliser ou aider les unités recevant un assaut. Les unités se défendant dans un bois, village, ville ou colline reçoivent +1 à leur moral. Les unités dans des fortifications sont soit aidés ou pénalisées selon que l'attaque vient entièrement des trois hex de front ou non. Celles en défenses derrière des ruisseaux ou la rivière reçoivent un bonus si toutes les attaques traverse l'obstacle, idem pour les talus (faire marcher la logique).

Pour le mouvement il faut voir sur la **table de mouvement**. Le mouvement au coût de route ne peut se faire que si les unités sont en colonne et passe d'un hex de route à

un autre hex de route connecté par la même route. Si une unité n'a pas assez de Pm pour entrer dans un hex elle ne peut pas y entrer. Il faut noter que des unités en colonne sur une route situé sur un hex non dégagé voulant aller sur un hex sans route doit payer le coût du terrain plus celui de la route en prime de celui de l'hex où elle entre.

Pour déterminer l'effet du terrain sur les combats il faut consulter la table des effets du terrain sur le combat. Il y a trois catégories dans cette table.

- (1) **Tirs dans /au travers** : (hex ou cotés d'hex), détermine l'effet du terrain sur les tirs reçus par les défenseurs.
- (2) **Tirs défensifs à partir** : donne les effet du terrain occupé par les défenseurs sur les tirs exécutés par les défenseurs.
- (3) **Moral du défenseur contre les assauts** : donne les effets du terrain occupé par le défenseur sur le moral du défenseur quand il subit un assaut.

Il y a deux autres types de terrain qui sont les trous d'hommes et les tranchés. Ils ne sont pas représentés sur la carte et sont construits pendant la partie. Ils sont représentés par des marqueurs et sont décrits plus loin dans la section des constructions.

## 10. Zones de contrôle.

Une unité pouvant tirer sur un hex adjacent exerce normalement une zone de contrôle sur cet hex. Les exceptions sont : les villes, les fortifications, les tranchés et la rivière.

### - Entrer et sortir

Les unités peuvent y entrer librement. Quand une unité veut en sortir l'unité la contrôlant ainsi que toute unité pouvant l'observer et tirer sur elle dans l'hex d'où elle veut sortir, peut pratiquer un tir de Zone de Contrôle (ZC) sur l'unité sortant. Ce tir empêche pas les unités le pratiquant de générer d'autres tirs plus tard pendant cette impulsion. Les unités pouvant pratiquer ce tir de ZC combinent leur force en un seul tir. Si l'unité est étouffée ou désorganisée elle ne pourra pas sortir de l'hex et ne pourra plus bouger dans cette impulsion. Autrement elle peut continuer son mouvement, elle peut même entrer et sortir d'autres ZC. Si elle fait cela elle recevra d'autres tirs de ZC.

Une unité peut pratiquer un nombre de tirs de ZC illimité dans une impulsion. Si un ennemis commencent adjacent à une unité fait un mouvement en cercle autour d'elle restant adjacent et dans des ZC, il pourra recevoir 6 tirs de ZC par la même unité. En plus cette unité pourra faire normalement ses tirs défensif. Une unité quittant une ZC donne un bonus de +2 aux unités tirant sur elle, sauf si elle a commencé l'impulsion sur cet hex auquel cas elle reçoit un bonus de -1.

Les unités changeant de formation dans une ZC peuvent recevoir un tir de ZC et on traite la cible en colonne.

### -Tirs de ZC et blindés.

Les modificateurs de ZC ne s'appliquent pas aux blindés. Les unités avec seulement deux chiffres inscrits aux bas de leur pion ont une portée AT de moins de 1 hex et elles ne peuvent tirer avec elle que sur les blindés leur lançant un assaut ou sur ceux où elles lancent un assaut. Leurs puissance AT ne peut donc pas servir pour les tirs de ZC contre les blindés. Les fortifications amènent aux unités les occupants une puissance de ZC AT de 2 sur tous les hex adjacents a leurs hex de front. Cela représente les mines.

## **11. Ligne de vue, observation, reconnaissance et leurres.**

### **-Observations.**

*La distance d'observation d'une unité dépend de sa hauteur, du terrain entre elle et la cible, du terrain de la cible, du type de cible et du moment de la journée. A partir d'une colline elle peut voir jusqu'à une distance de 6 hex, on ne compte pas l'hex de l'observateur mais on compte celui de la cible. Dans un autre terrain elle peut voir jusqu'à 4 hex. La nuit on ne peut voir que sur les hex adjacents.*

### **-Ligne de vue.**

*Pour observer un hex il faut tracer une ligne droite partant du centre de l'hex de l'observateur jusqu'au centre de l'hex cible. Si cette ligne coupe un hex contenant une colline, un bois, un talus, une ville ou un village elle est bloquée, sauf si l'observateur est sur une colline et que les obstacles sont plus près de lui que de la cible. Si l'obstacle est une colline la ligne de vue est coupée. Si l'hex contient un talus et que l'unité cible se déclare à l'opposé du talus par rapport à l'observateur alors elle est cachée. On ne pourra la voir que quand elle fera feu par dessus le talus.*

### **-Camouflage.**

*Les unités dans des bois, villages, villes, fortifications, tranchés ou derrière un talus ne peuvent être observés qu'à partir d'hex adjacents. Les unités sur ces hex peuvent observer librement. Les unités tirant à partir de ces hex peuvent être vues par toute unité ennemie pouvant tracer une ligne de vue sur cet hex..*

### **- Pions inversés.**

*On peut jouer ce jeu avec les pions du côté unités et sans leurres, mais il est plus réaliste de ne pas connaître toutes ces informations. Il vaut donc mieux jouer avec les pions du côté neutre (étoile ou croix). Quand une unité neutre lance un assaut elle est retournée du côté visible. Quand le combat est résolu on retourne à nouveau l'unité du côté neutre sauf si elle est observable par une unité ennemie. Comme le joueur Allemand lance la plupart des assauts il n'est pas obligé de garder toutes ses unités du côté neutre, il peut gagner du temps si la plus grande partie de ses unités sont visibles, au choix. En plus les joueurs peuvent cacher des unités en les plaçant sous des marqueurs de tranchés et trous d'hommes. On peut aussi les placer sous des unités amies et ne mettre du côté neutre que l'unité du dessus de la pile.*

*Si une unité peut être observée elle peut être attaquée par des tirs, de l'artillerie et des frappes aériennes. Si une unité est observée le joueur la possédant doit indiquer son type (arme, blindé ou infanterie) si l'autre joueur le demande., la force , la désignation et le type exact ne sont pas dévoilés.*

### **-Les leurres.(dummies)**

*Chaque camp possède un certain nombre de leurres. Du côté neutre ils ressemblent aux autres unités. Ils permettent de tromper l'adversaire. Si un leurre est observé par une unité ennemie il est retiré du jeu momentanément. Sur un terrain amenant une protection il ne sera retiré que pendant la résolution du combat ou à la fin de la phase de combat, bien qu'il soit révélé dès que l'unité ennemie lui devient adjacente. Si le leurre est dans un bois et coupe une route, une unité ennemie peut devenir adjacente à lui et tenter de le traverser en pensant que c'est un leurre.. Quand l'unité tente cela on le révèle, on le retire du jeu et elle peut continuer son mouvement normalement, mais s'il s'agit d'une vraie unité ennemie elle doit s'arrêter et recevoir*



*un tir de ZC avec un modificateur de +2 au tireur. L'unité est stoppé quoi qu'il arrive et elle peut placer un marqueur d'assaut sur elle si elle a assez de Pm, le combat se déroulera normalement. Si l'unité préfère attendre de lancer un assaut sur un leurre suspecté, on ne le révélera qu'au moment de l'assaut et on le retirera du jeu alors. L'attaquant pourra bouger sur l'hex et réorienter son marqueur d'assaut normalement. L'unité pourra attaquer un nouvel hex. Si l'attaquant reste adjacent et ne veut pas attaquer on ne le révélera et on ne le retirera qu'à la fin de la phase de combat. Quand on tire sur un leurre, le joueur le possédant peut faire semblant de prendre des pertes, il le considère du type de cible qu'il veut.*

*Au début de n'importe quelle impulsion un joueur peut demander à l'autre de tourner la tête un instant pour remettre en jeu ses leurres retirés de la carte. Les leurres en jeu peuvent alors être déplacés vers d'autres lieux librement. On peut les empiler entre eux ou avec de vraies unités.*

## **12. Combat.**

*Il y a deux sortes de combat dans le jeu, le tir et l'assaut. Le tir peut être fait pendant la phase de mouvement, Tir de ZC et frappes aériennes, ainsi que pendant la phase de combat. Le tir peut être offensif ou défensif, il peut être divisé en tir régulier et tir Anti-Char (AT). Le tir va de l'artillerie aux tanks, avions, infanterie, mortiers et mitrailleuses. Le combat par assaut ne se fait que pendant la phase de combat, il représente le combat de l'infanterie et des chars à courte distance, avec grenades, lance-flammes, charges explosives et armes de tous types. Le tir est basé essentiellement sur la puissance de feu, l'assaut principalement sur le moral. Les deux sont modifiés par le terrain, l'épaisseur du blindage, la visibilité et autres facteurs. Les HQ ne peuvent pas lancer d'assauts.*

### **-Séquence de combat.**

- 1- les unités d'artillerie des deux camps voulant participer aux combats de cette impulsion sont retournées face visible.*
- 2- L'attaquant choisit le premier hex sur lequel il veut résoudre un combat.*
- 3- Les unités occupant cet hex peuvent tenter de se replier. Si elles le font les unités lançant l'assaut peuvent occuper l'hex. Si elles ne peuvent ou ne veulent pas le faire :*
  - a. les unités en défense et les unités partant à l'assaut sont tournées face visible.*
  - b. les unités en défense ainsi que toute unité amie n'étant pas sous la menace d'un assaut et pouvant observer la cible ou tirer indirectement sur l'hex (artillerie) peuvent maintenant tirer sur les unités lançant l'assaut avec leur puissance de feu régulière ou AT.*
  - c. Les unités à l'assaut ont maintenant l'option de renoncer à l'assaut. on retire alors le marqueur assaut et elles peuvent reculer de 1 hex si elles le veulent. Si elles veulent continuer, alors. Les unités partant à l'assaut et toutes les unités amies sans marqueur d'assaut pouvant observer la cible peuvent y tirer dessus avec leur puissance de feu régulière ou AT.*
  - d. les défenseurs, s'il y a des cibles appropriées, peuvent utiliser maintenant leur puissance de feu qu'ils n'ont pas utilisé au premier tir défensif (AT ou Régulière) sur les unités leur lançant un assaut.*
  - e. L'attaquant, s'il y a des cibles appropriées, peut lui aussi maintenant utiliser la puissance de feu qu'il n'a pas utilisé à son premier tir offensif sur les unités qu'il attaque par assaut.*
  - f. Si des unités en défense sont motorisées ou chenillées elles peuvent tenter maintenant de se replier. Si elles ne le peuvent ou ne le veulent pas, on résout alors le combat par assaut. Il en résultera la destruction et/ou la retraite d'un des deux camps.*

- g. L'attaquant désigne maintenant un autre hex contre lequel on résoudra un combat. On suit la même procédure.
- h. Quand tous les hex pointés par des marqueurs d'assaut ont eu leur combat résolu, l'attaquant peut faire des tirs sur des unités ennemies qu'il peut observer et n'ayant pas subies un assaut avec ses unités n'ayant pas déjà ouvert le feu.

***-Retraite (replis) avant et durant le combat.***

*Si une unité veut se replier avant un combat, le joueur la contrôlant doit lancer 1D10. Si le jet est inférieur ou égal au moral de l'unité, elle peut se replier. S'il est supérieur elle doit rester là. Si le jet est un 0 elle devient étouffé. Les motocyclistes et les automitrailleuses peuvent reculer avant le combat sans faire de jet mais doivent reculer de 2 hex.*

*Une unité voulant reculer avant combat peut se replier de deux hex maximum. Les unités lançant l'assaut peuvent prendre l'hex abandonné tout en gardant leur marqueur d'assaut et réorienter ce dernier d'un coté d'hex maximum. Si le marqueur désigne encore un hex occupé par des unités ennemies n'ayant pas encore subies d'assaut dans cette impulsion, elles peuvent attaquer celui-ci pendant cette impulsion sans tenir compte du nombre de Pm dont elles disposent. Ainsi une unité s'étant replier d'un seul hex peut voir son agresseur capable de la suivre et tenter de l'attaquer de nouveau. En se repliant de deux hex elle règle le problème.*

*Si les unités en défense sont des blindés et si toutes les unités les attaquant ne le sont pas, le replis peut se faire sans jet de dés. Si les unités se repliant ne sont pas blindés et veulent se replier par des bois, villages, villes ou fortifications, on déduit 2 du jet de dés. Les unités étouffées ou désorganisées ne peuvent pas se replier avant le combat.*

*Les unités attaquant voulant abandonner leur assaut après avoir reçus les premiers tirs défensifs peuvent reculer d'un hex, les unités étouffées, désorganisés ou perdant leur marqueur d'assaut par les tirs défensifs peuvent faire de même.*

*Les unités reculant avant ou pendant le combat ne sont pas sujettes aux tirs de ZC des unités ennemies pointées par des marqueurs d'assaut ou en ayant subit un durant cette impulsion.*

### **-Combat par tir.**

On totalise la puissance de feu de toutes les unités tirant sur la même cible. On la reporte sur la table des combats par tir approprié (CRT), on recherche la colonne verticale égale ou inférieure à ce total. On décale ensuite vers la droite ou la gauche d'un nombre de colonne reflétant les effets du terrain et divers autres facteurs. On arrive ainsi à la colonne appropriée. On lance 2 d10, le rouge pour les Russes et le gris pour les Allemands, le résultat est lu par le parti tirant et le jet de moral requis, s'il y en a, est regardé avec le dés du défenseur. Un 0 =10.

Le tir régulier est utilisé contre les cibles non blindées, les cibles blindées sont reconnaissables à la silhouette sur le pion car ceux sont les seules à en avoir (exception : la compagnie de halftrack Allemande est considérée démontée sauf si elle est en colonne ou si le joueur le spécifie, monté on la traite comme des blindés). Les puissances de feu de toutes les unités tirant sur une cible non blindée sont totalisées, elle attaque ensuite chaque unité sur l'hex individuellement (si trois cibles sur l'hex on fait trois jets et chaque jet s'applique à une seule cible). Chaque cible peut avoir des modificateurs particuliers.

Une fois que l'attaquant a calculé toutes les colonnes en sa faveur, le défenseur en fait de même et cela donne la colonne finale. Les décalages donnant une colonne supérieure à 60 ou inférieure à 0 sont ignorés.

Les unités lançant un assaut ne peuvent tirer que sur l'hex qu'elles assaillent. Les unités subissant un assaut ne peuvent tirer que sur les unités leur lançant l'assaut.

Les unités peuvent diviser leur puissance de feu pour tirer sur plusieurs hex. Les tirs défensifs ne peuvent se faire que contre des unités lançant des assauts.

### **-Puissances de feu.**

Une unité utilise sa force pour pratiquer les tirs réguliers (premier chiffre en bas à gauche du pion). Si elle a subi des pertes on utilise sa force actuelle. Les unités ayant une puissance AT supérieure à leur puissance régulière (chars et armes) peuvent utiliser leur puissance AT pour tirer sur des cibles non blindées si celles-ci se trouvent dans des villes ou des fortifications. Dans ce cas on traite leur puissance AT comme une puissance régulière classique que l'on ajoute à la puissance régulière des autres unités tirant sur la même cible., on utilise la table de tirs réguliers. Les unités avec une portée notée sur leur pion (3ème chiffre sur le bas du pion à gauche) peuvent utiliser soit leur puissance régulière ou leur puissance AT pendant une impulsion mais pas les deux. Les unités sans portée inscrite sur leur pion peuvent utiliser les deux dans la même impulsion.

Pour pouvoir tirer sur un hex l'unité doit pouvoir l'observer et être à portée. Dans le cas de l'artillerie et de certaines armes une unité amie peut observer l'unité ennemie pour elles.

Il faut noter qu'une unité n'a pas besoin de porter un marqueur d'assaut pour pouvoir tirer offensivement sur une unité ennemie, à portée et observée, durant son impulsion. Il faut bien distinguer le tir défensif et offensif.

### **-Armes.**

Les mortiers lourds et certains HQ (Quartiers Généraux) possèdent des armes pouvant attaquer les unités ennemies qu'ils ne peuvent pas observer directement mais qu'une unité amie peut observer. Certaines armes comme les canons Antiaériens(aa), Antichar (AT) et l'artillerie peuvent tirer sur des cibles non adjacentes.

Quand des unités trient directement sur des unités ennemies non adjacentes, on réduit leur puissance de feu de -1 par hex en plus de 1 les séparent de la cible, ainsi

une unité tirant sur une cible à 2 hex d'elle aura sa puissance de feu réduite de -1. La puissance de feu ne peut jamais être réduite ainsi en dessous de 1. Les mortiers lourds et les HQ ne sont pas affectés par cette règle, ils utilisent leur pleine puissance.

#### **-Tir minimal.**

Les tirs offensifs sur des cibles ne subissant pas d'assaut et contre lesquelles il n'y a qu'un seul point de puissance de feu de dirigé sont oubliées. Cela alourdit le jeu pour rien.

#### **-Tir Antichar (AT).**

Les blindés ne peuvent être touchés que par des tirs AT. On le résout comme un tir régulier mais une seule unité de l'hex est prise pour cible, pas toutes. On utilise la puissance AT sur la table de Tir AT. Les unités non blindés sur l'hex sont immunisés contre ces tirs.

Les blindés ne peuvent bénéficier que d'un seul décalage de colonne en leur faveur par le terrain. Ils ne peuvent pas bénéficier des trous d'hommes, tranchés ou fortifications et ne reçoivent pas le décalage de colonne d'une unité ayant une force inférieure à 5. Certaines unités blindés possèdent un petit cercle dans la partie droite haute de leur pion. Il s'agit d'un bonus de blindage, s'il est noir il donne droit à un décalage de colonne en sa faveur quand on reçoit un tir AT (le KV en possède deux et à donc droit à deux décalages en sa faveur). En assaut, offensivement ou défensivement, le bonus de blindage des deux camps est comparé et le plus grand bonus est ajouté au moral des unités du camp le possédant. Même si le joueur Russe peut avoir sur le mme hex le bonus du T34 et le double bonus du KV, on ne prendra en compte que le plus gros, pas les deux. On ne compare que les bonus les plus élevés, on ne fait pas leur somme.

Certaines unités ont ce cercle en blanc, un o blanc en fait. Il indique un faible blindage et donne un décalage de colonne en faveur des unités lui tirant dessus avec une puissance AT. Il n'a pas d'effet sur l'assaut.

### **-Puissance AT.**

Les unités sans portée sur leur pion (seulement deux chiffres au bas du pion) ont une portée AT inférieure à 1 hex qui ne peut servir que contre les blindés leur lançant un assaut ou sur ceux contre qui elles lancent un assaut. Les unités avec une portée entre parenthèse utilise leur portée inscrite pour les tirs réguliers et elles ont une portée de 1 hex pour les tirs AT. Les unités avec une puissance AT entre parenthèses (artillerie) ont une puissance AT de 2 et une portée de 1hex, le chiffre entre parenthèses est leur puissance régulière, leur force ne leur sert que pour décompter les pertes.

### **-Artillerie.**

Il y a différents types d'artillerie dans ce jeu. Il y a les canons antichar et les antiaériens qui peuvent attaquer par tir direct les unités ennemies. Les HQ de fusiliers et d'infanterie motorisés qui comprennent des canons d'infanterie et des mortiers lourds qui peuvent fonctionner comme de l'artillerie.. il y a un bataillon d'artillerie lourde Allemand et un Russe.. il y a un bataillon de lance roquettes Allemand de type Nebelwerfer de 100mm et des roquettes Katyusha Russes qui ne peuvent tirer qu'indirectement. Tous fonctionnent différemment mais ils ont tous des éléments en commun, ils peuvent tirer sur des cibles ne leur étant pas adjacentes. A part pour les tirs de ZC sur les unités qu'ils peuvent voir directement, ils ne peuvent tirer qu'une fois par impulsion. Exception : la compagnie de lance roquettes sur halftrack de la 10ème panzer ne peut tirer que directement.

Les unités d'artillerie étant isolées (Cut Off) et faisant feu deviennent sans ravitaillement (out of supply) et ne peuvent plus tirer tant qu'elles le restent. Dans ce jeu il n'y pas de décompte des munitions, comme dans les autres jeux de la série, car les deux camps sont proches de leurs dépôts et aucun des deux n'a souffert du manque d'obus. On ne peut pas non plus faire de tirs de contre batterie., les frappes aériennes peuvent tout de même être menées contre les unités d'artilleries ennemies.

### **-Tir indirect d'artillerie.**

Chaque field artillerie bataillon et bataillon d'howitzer possède une portée de 14 hex pour le tir indirect. Les bataillons de canons (gun) ont une portée de 20 hex (idem 572<sup>nd</sup> russe). Chaque bataillon tirant indirectement sur un hex amène 1 décalage de colonne en faveur de son camp sur la table des tirs réguliers. Si un bataillon engage une cible non blindé par lui même, il attaque avec une puissance de 1 sur la table de tir réguliers. Pour cela il faut qu'une unité amie puisse voir la cible, pour le Russe il faut que se soit une autre unité d'artillerie qui voit la cible ou une unité du 32ème Division de fusiliers. Pour l'Allemand n'importe quelle unité fait l'affaire. les unités ne doivent pas être étouffées ou désorganisées.

### **-Tir direct d'artillerie.**

tous les Hq régimentaires, les antichars et les antiaériens ainsi que les unités d'artilleries (sauf les howitzers lourds Allemands, les nebelwerfer, les katyusha et le 572<sup>nd</sup> russe) peuvent tirer directement sur des cibles qu'ils peuvent observer. L'unité utilise sa puissance de tir direct (chiffre du milieu au bas du pion) là où les autres unités utilisent leur force. Les unités avec le chiffre du milieu entre parenthèse au bas du pion ont une puissance AT de 2 et une portée de 1hex. La perte de puissance de -1 au-delà du second hex de distance (-2 pour le troisième hex de distance,...) s'applique. Le 572<sup>nd</sup> Russe et les howitzer lourds Allemands peuvent faire des tirs de ZC.

### ***-Restrictions de tir pour l'artillerie..***

*Les unités d'artillerie adjacentes à des unités ennemies ne peuvent pas tirer sur des unités ne leur étant pas adjacentes. Les unités d'artillerie étouffées ou désorganisées ne peuvent pas tirer du tout. Les unités d'artilleries subissant un assaut utilisent la moitié de leur force pour le calcul leur taille de défense. Les unités d'artillerie ne peuvent pas lancer d'assaut et celles perdant un assaut perdent automatiquement la moitié de leur force.*

### ***-Roquettes et mortiers.***

*Les roquettes et mortiers ne peuvent pas tirer directement et ne possèdent aucune puissance AT. Les bataillons de lance roquettes Russe peuvent tirer indirectement comme toute autre unité d'artillerie, mais au lieu de donner un décalage de colonne ils en donnent deux. Une fois qu'ils ont tiré ils reçoivent un marqueur sans ravitaillement (out of supply) , ils ne peuvent tirer qu'une seule fois par jour au lieu d'une fois par impulsion. S'ils peuvent tracer une ligne de ravitaillement on retire le marqueur pendant la nuit. Si on leur lance un assaut ils peuvent se replier sans pertes du moment qu'ils peuvent reculer, à ce stade de la guerre les Katyusha sont encore considérées comme des armes secrètes et on t ordre de se replier plutôt que de risquer de se faire capturer.*

*Les lance roquettes Allemandes montés sur halftrack ne peuvent tirer que directement avec une portée de 1hex et une puissance de feu de 4, au lieu de produire un décalage. Ils causes quand même un test de moral aux unités recevant le tir. Comme les katyusha ils ne tirent qu'une fois par jour. Pour plus de détail voir règle spéciale n°18.*

*Toute unité attaqué par des roquettes doit passer un test de moral même si le résultat d'attaque est un loupé. Si un test de moral est déjà demandé par le jet de dés sur la table de tir régulière il se fait avec un malus de -1 au moral de l'unité.*

*Les mortiers ( nebelwerfer) fonctionnent comme de l'artillerie classique mais ils ne peuvent pas tirer directement et ne possède pas de puissance AT.*

### ***-Artillerie lourde.***

*Le 627ème bataillon d'artillerie Allemande et le 572ème Russe représentent des cas à part. ils ne peuvent pas tirer directement, sauf pour les tirs de ZC et sur les unités leur étant adjacentes. Quand ils tirent sur des cibles distantes indirectement ils amènent un décalage de colonne avec une portée de 2ohex. Quand le 627ème tire sur des fortifications ennemies ou sur des tranchés il amène deux décalages de colonne.*

### ***-Décalages sur la table de tir.***

*De nombreux facteurs dus au terrains, taille de la cible, ... peuvent décaler la colonne de tir sur la table de tir régulière ou AT vers la droite ou vers la gauche. Les décalages de colonnes vers la gauche sont notés par un - et ceux vers la droite par un+. Pour trouver la colonne définitive on ajoute les décalages positifs en premier puis on déduit les négatifs. Pour créer un décalage colonnes 18-30-45 et 60 il faut deux décalages, comme pour passer de la colonne 12 à la 18 ou de la 18 à la 12. Les décalages dépassant la colonne 60 ou amenant sous la colonne 0 sont ignorés. Les blindés ne reçoivent jamais le décalage d'avoir une force inférieure à 5 et ils ne reçoivent jamais plus d'un décalage de terrain.*

### ***-Résultats de combat.***

*Il y a trois résultats de combat différents sur les tables de tir, - = aucun effet, c = test de moral, 1,2,3,4 représentent un nombre de pertes de force et demande en plus un test de moral.*

### ***-Test de moral.***

*Quand on résout un combat le joueur effectuant le tir lance deux dés. Un dés est utilisé pour lire le résultat du tir et l'autre donne le résultat d'un éventuel test de moral. Si le résultat de combat est sans effet le dés de moral est ignoré. Le dés rouge est pour les Russes et le dés gris est pour les Allemands. Quand les Russes tirent le dés rouge donne les effets du tir et le dés gris est le test de moral des unités Allemandes recevant le tir, quand les Allemands tirent c'est le contraire.. C'est toujours le joueur tirant qui lance les deux dés.*

*Quand un test de moral est demandé on compare le score du dés de moral avec le moral de l'unité recevant le tir. Si le résultat est inférieur le test de moral est réussi et il y a pas d'effet, si le jet de dés est égal au moral de l'unité le test est réussi s'il s'agit d'un tir mais s'il s'agit d'un assaut l'unité recevant le tir perd son marqueur d'assaut et peut si elle le veut reculer d'un hex*

*Si le résultat est supérieur au moral de l'unité de seulement 1 point l'unité devient étouffée et reçoit un marqueur supprimé si le résultat est supérieur au moral de l'unité de 2 points ou plus celle-ci est désorganisée et reçoit un marqueur disrupted. Toute unité étouffée ou désorganisée perd son marqueur d'assaut et peut reculer d'un hex. Toute unité loupant son test de moral de 5 ou plus est éliminée. Une unité étouffée recevant un autre résultat étouffée devient désorganisée. Voir plus loin pour plus de détails.*

### ***-Pertes.***

*Si les résultats de combat demande des pertes de force, ces pertes sont déduites de la force de l'unité, chiffre en bas en gauche du pion de l'unité. On notera les pertes sur les feuilles de décomptes (roster sheet). Chaque unité y a des cases à cocher représentant ses pertes et son état actuel. Quand on détermine la puissance de tir de l'unité, sa taille pour un assaut ou bénéficier d'un décalage de colonne du à la taille de l'unité, on se servira de l'état actuel de l'unité (force de l'unité noté sur le pion - pertes notés sur la feuille). Pour déterminer sa puissance AT on pratique une fraction ou un pourcentage arrondi au supérieur et jamais inférieur à 1. Quand une unité perd son dernier point de force elle est éliminée et on retire son pion du jeu.*

### ***-Assaut.***

*L'assaut représente le combat rapproché pour l'occupation du terrain avec grenades, armes de poings, baïonnettes, charges explosives, lance-flammes et corps à*



*corps. Toutes les unités d'infanterie, de cavalerie, de génie, de lance-flammes, motocyclistes, half-track, chars, canon d'assaut et auto blindés peuvent lancer des assauts. Les HQ ne peuvent pas participer à des assaut.*

*Pour pouvoir lancer un assaut les unités doivent posséder des marqueurs d'assaut pointant l'hex subissant l'assaut. Une unité subissant un assaut et voulant tirer défensivement doit tirer sur toutes ou une partie des unités lui lançant l'assaut. Aussi une unité participant à un assaut ne peut tirer que sur les unités subissant l'assaut.*

*Si le tir défensif étouffe ou désorganise les unités lançant l'assaut, ou si leur jet de moral est égal à leur niveau de moral, le marqueur d'assaut est perdu. Si un assaut comprend des unités blindés et non blindés, et si les unités blindés perdent leur marqueur d'assaut parce que elles sont éliminés ou à cause du moral, les unités d'infanterie perdront aussi le leur. Car pendant la deuxième guerre mondiale quand des unités d'infanterie attaquaient avec des blindés, et si les blindés étaient repoussés ou détruits les unités d'infanterie se repliaient ou se battaient sans conviction.*

*De la même manière des blindés lançant ou recevant seuls un assaut dans un terrain couvert contre de l'infanterie se retrouvent en mauvaise posture. Des blindés non empilées avec de l'infanterie et en plein assaut, en attaque ou défense, dans des bois, des villages ou une ville contre de l'infanterie (cavalerie, génie, motocyclistes, lance-flammes) ne reçoit pas le bénéfice d'être blindé ni celui de l'épaisseur du blindage (cercle noir ou blanc).*

*Les unités lançant l'assaut ne bénéficient pas du terrain quand elles reçoivent un tir défensif. Si toutes les unités de l'hex sont détruites par les tirs offensifs des unités lançant l'assaut, celles-ci peuvent avancer sur l'hex et réorienter leur marqueur d'assaut d'un coté d'hex vers la gauche ou la droite. Si le nouvel hex pointé par le marqueur d'assaut contient des unités ennemies il peut lui lancer l'assaut. Toutefois une unité ne peut pas tirer offensivement plus d'une fois par impulsion.*

### ***-Résolution de l'assaut.***

*Pour résoudre un assaut chaque camp détermine le moral de ses unités impliquées dans l'assaut. Si les unités du même camp appartiennent à la même formation (brigade ou division, unités indépendantes), on utilise pour l'assaut l'unité ayant le plus haut moral, si elles sont de formations différentes on fait une moyenne avec le moral de chaque unité, on arrondit à l'inférieur. Le moral des unités blindés ne fait jamais baisser la moyenne. Aussi le moral des unités d'armes de support (canons, AA, AT,..) ne fait jamais baisser le moral d'une pile en défense.*

*On applique maintenant une multitude de modificateurs aux deux camps, relatifs à leur force, leur blindage, le fait d'être un blindé, le terrain, aux unités spéciales, au commandement, étouffé ou désorganisé et la possibilité de la surprise pendant la nuit. Voir table des modificateurs d'assaut. Ces modificateurs font monter ou descendre le moral des unités attaquantes et/ou en défense. Les deux camps auront un moral final que l'on comparera, chaque joueur lance 1D10 auquel il ajoute son moral modifié, le joueur avec le plus haut score est le vainqueur. On retiendra la différence entre les deux résultats modifiés.*

### ***-Résultat de l'assaut.***

*Si le résultat est une égalité, chaque camp prend une perte et on relance les dés jusqu'à ce qu'un camp recule ou soit détruit, il faut noter que cette perte de 1 point peut modifier les données du nouveau combat. Le résultat de l'assaut dépend de la différence entre les deux jets de dés et de qui gagne l'assaut (attaquant ou défenseur).*

*-Si l'écart est de 1 le perdant doit reculer d'un hex et si c'est l'attaquant qui a gagné ses unités peuvent avancer pour occuper l'hex libéré.*

*-Si l'écart est de 2 le perdant doit reculer d'un hex et est étouffé.*

*-Si l'écart est de 3 le perdant, si c'est l'attaquant doit reculer d'un hex, si c'est le défenseur il doit reculer de deux hex, dans les deux cas le perdant perd 1 point de force et est désorganisé.*

*-Si l'écart est de 4 ou plus le perdant, si c'est l'attaquant doit reculer d'un hex et perdre 1 point de force ( si la marge de perte est supérieure à 4 il perd 1point de force en plus par point de marge en plus, marge 6 =3pertes) et en plus il est désorganisé. Si c'est le défenseur, l'unité est désorganisé et prend les pertes comme l'attaquant, aussi elle doit reculer de deux hex. En plus si l'attaquant veut poursuivre le défenseur peut être forcée de reculer jusqu'à deux hex supplémentaires.*

*Une unité forcée de reculer par un assaut doit reculer vers une couverture, vers un HQ ami ou vers un bord de carte ami, dans cet ordre. Si des points de force sont perdus et des blindés, lance-flammes ou unités de génie faisaient parties de l'assaut tout en amenant des modificateurs au moral, les pertes doivent être absorbées par les lance-flammes en premiers, les blindés en second et le génie en troisième (dans cet ordre) avant qu'une autre unité puisse perdre des points de force.*

### ***-La surprise.***

*Pendant les impulsions de nuit les joueurs sont sévèrement restreints dans leur possibilités de lancer des assauts. Ce n'était pas impossible mais ce ne fut fait que rarement, les Allemands n'en firent aucun et les Russes un seul. Dans le jeu les Russes ne peuvent lancer des assauts que pendant deux impulsions de nuits avec une limite de trois hex sous assaut par impulsion. Les Allemands ne peuvent le faire que pendant une seule impulsion de nuit et seulement sur deux hex,. Si l'Allemand annonce qu'il va lancer ses assauts la même nuit que le Russe il faut déterminer*

*l'initiative. Le joueur perdant l'initiative n'est pas obligé de lancer ses assauts cette nuit là mais il peut le faire. S'il décline ses assauts il pourra les faire dans une autre impulsion de nuit.*

*Dans les deux cas le joueur lançant un assaut de nuit doit utiliser la table de surprise. On lance 1D10 sur cette table par hex sous assaut, le résultat du jet peut augmenter ou diminuer les pertes, le moral ou la puissance de feu d'un des deux camps.. Il peut aussi ne pas avoir d'effet.*

***-Retraite après combat (recul et replis).***

*Une unité ne peut jamais reculer ou avancer à travers un hex occupé par une unité ennemie ou travers des hex ou des cotés d'hex qu'elle ne peut pas franchir durant son mouvement. Si elle recule à travers des ZC ennemies dont les unités ne sont pas ou non pas été sous le coup d'un assaut durant cette impulsion, elle sera sujette aux tirs de ZC. Si une unité est forcée de reculer et qu'elle viole les règles d'empilement elle doit retraiter jusqu'à ce qu'elle ne viole plus les règles d'empilement. Si elle ne peut pas le faire elle peut s'empiler illégalement, voir les règles d'empilement. Les unités ne pouvant pas du tout reculer perdent 1 point de force par hex de retraite non satisfait.*

*Les unités sont reculés par le joueur les possédant, sauf dans le cas d'unités battues en assaut de 4 ou plus, dans ce cas le troisième et le quatrième hex de retraite sont déterminés par le joueur adverse qui doit poursuivre l'unité avec au moins une de ses unités.*

***-Avance après combat.***

*Des unités gagnant un assaut peuvent occuper l'hex libéré par les unités ennemies, si les unités ennemies doivent reculer de deux hex elles peuvent avancer de deux hex. Après être entré sur l'hex libéré elles peuvent avancer dans la direction de leur choix du moment qu'au moins une unité avance sur les pas des unités ennemies en retraite. En plus des unités ayant participé à l'assaut, toute unité amie leur étant adjacente, n'étant pas dans une ZC ennemie et n'ayant pas ou n'ayant pas eu de marqueur d'assaut dans cette impulsion, peut avancer comme si elle leur était attachée, elles doivent leur rester adjacentes et ne pas avancer plus qu'elles.*

### ***-Étouffé et désorganisé.(suppressed and disrupted).***

*Les unités peuvent devenir étouffées ou désorganisées par des tirs ou des assauts. Étouffé suggère une perte d'efficacité et une légère désorganisation. La désorganisation suggère une grande désorganisation et une perte de contrôle.*

*Étouffé : le moral de l'unité est réduit de 1, sa puissance de feu régulière ou AT est réduite de moitié (on arrondit à l'inférieur mais jamais en dessous de 1), les unités d'artillerie ne peuvent pas tirer du tout, elles ne peuvent lancer d'assaut, leur mouvement est réduit de 2 Pm. Une unité étouffée recevant un autre résultat étouffé devient désorganisée.*

*Désorganisé : le moral de l'unité est réduit de 2, elle peut seulement pratiquer des tirs défensifs avec une puissance de feu de 1, elle n'a plus de ZC, elle ne peut plus observer les unités ennemies pour les tirs indirects, elle ne peut plus construire, elle perd la moitié de ses Pm, elle ne peut pas entrer dans des ZC ennemies, elle ne peut pas lancer d'assaut.*

*Pendant la phase de remise en état les unités n'étant pas dans des ZC ennemies peuvent retirer leur marqueur étouffé (suppressed) et transformer tous les marqueurs de désorganisation en marqueur étouffé. Celles dans des ZC ennemies ne peuvent le faire..*

### ***13. Le ravitaillement.***

*Il représente les munitions, la nourriture, l'essence, l'évacuation des blessés, etc...La phase de ravitaillement se situe à la fin de l'impulsion de nuit, les deux joueurs regardent si leurs unités sont ravitaillées. Pour cela il faut tracer une ligne de ravitaillement à partir de l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne peut être de n'importe quelle longueur, mais ne peut pas traverser de ZC ennemies ou de terrain impassable pour l'unité.. La source de ravitaillement peut être n'importe quelle route (ou voie ferrée pour le joueur Russe seulement) connectée par une ligne de route continue à un bord de carte ami. Le bord de carte Ouest est ami pour les Allemands et le bord de carte Est plus le bord de carte nord à l'est de la Moskva sont amis pour le joueur Russe..*

*Un HQ ami peut servir de source de ravitaillement pour un nombre indéterminé d'unités, mais une fois qu'il a servi à cela il reçoit un marqueur sans ravitaillement (out of supply), il ne pourra plus servir de source de ravitaillement tant qu'il n'aura pas été ravitaillé.*

*Toutes les unités ne pouvant tracer de ligne de ravitaillement pendant la phase de ravitaillement reçoivent un marqueur isolé (cut off). Elles fonctionnent normalement tant qu'elles n'ouvrent pas le feu, on retourne alors le marqueur du côté sans ravitaillement. Une unité sans ravitaillement ne peut pas faire de tir offensif ou de ZC et ses tirs défensifs sont divisés par deux. On retire les marqueurs isolés et sans ravitaillement à toute phase de ravitaillement où l'unité peut tracer une ligne de ravitaillement valide.*

### ***14. Frappes aériennes.***

*Dans ce jeu elles ne servent que pour l'appui au sol, contrairement aux autres jeux (Black sea\*Black death et Aachen).*

*Au début de chaque section de jour chaque joueur lance secrètement 1D10 et note le résultat. Le joueur Allemand ajoute 5 à ce jet. Ce chiffre est le nombre de décalages aériens que le joueur peut appliquer comme tir régulier pendant cette section de tour. Si le joueur Allemand fait un 5 au début de la section matinale du tour et qu'il gagne l'initiative et la garde, il aura 10 décalages (jet de 5 +5 de bonus Allemand) pour attaquer le Russe pendant l'impulsion initiale et limitée du matin. Il peut utiliser les 10 sur la même cible ou les répartir à sa guise. On ne peut pas garder des décalages aériens d'une section à l'autre (matin pour après midi par exemple), si on ne les utilise pas pendant la section ils sont perdus.*

*Il est possible, même si les deux joueurs ont des frappes aériennes pour chaque section (matin et après midi, pas la nuit), le second joueur ne joue pas d'impulsion le matin ou le joueur initial l'après midi. Si c'est le cas le second peut faire ses frappes aériennes du matin juste après le challenge d'initiative et le second joueur celles de l'après midi juste après la phase de remise en état de l'après midi.*

*Durant les tours de trêve il n'y a pas de frappes aériennes. Si le jet de détermination météo donne un 8 ou 9, le support aérien Russe est amputé de 3 décalages et celui de l'Allemand de 5 décalages par section de tour. Pendant la nuit il n'y a pas de frappes aériennes.*

*L'Allemand peut utiliser 1/3 de ses décalages de colonnes aériens en combinaison avec le tir d'artillerie ou celui d'autres unités (stukas). Les autres décalages aériens doivent être joués indépendamment.*

#### ***-Procédure.***

*Pour pouvoir faire une frappe aérienne sur une cible il faut pouvoir l'observer. On peut les conduire sur des terrains dégagés sans restrictions, contre des unités dans des bois, villes ou villages, marais et fortifications seulement si elle est observée par des unités amies depuis le tour d'avant (jour). Autrement on ne peut attaquer par air les unités ennemies à couvert. Une unité en colonne sur une route est toujours observable par air, même dans des bois ou autres couverts.*

*Au moment approprié de l'impulsion le joueur désigne sa cible et donne le nombre de décalages aériens il applique sur elle. S'il attaque avec 4 décalages il frappe sur la colonne 5, on prend la colonne 0 comme base de décalage. On applique les ajustements dus à la taille de la cible, le terrain, ...*

### ***-Tirs antiaériens (aa).***

*Pour les tirs antiaériens on divise par 2 la portée des canons antiaériens (aa). Pour chaque unité aa à portée les deux joueurs lance 1D10, si le joueur pratiquant la frappe aérienne fait le plus haut score il n'y a pas d'effet, si c'est le contraire on enlève un décalage à la frappe aérienne. Les unités aa ne peuvent tirer que sur une seule cible par impulsion, si elles tirent sur des avions elles ne pourront pas tirer sur des unités au sol.*

*Ensuite on conduit les frappes aériennes comme du tir régulier. Le résultat est immédiatement appliqué et on continue les frappes jusqu'à ce que le joueur n'ait plus de frappes aériennes à conduire. Si une frappe aérienne est menée contre un leurre (dummy) en terrain dégagé on le retire du jeu et la frappe aérienne peut être menée sur toute cible dans un rayon de 6 hex. Si la seconde cible est aussi un leurre en terrain dégagé on le retire mais cette fois ces décalages sont perdus. Une attaque aérienne menée sur un leurre à couvert dans des bois, ville, village, fortification ou dans une pile d'unités observés au tour précédent (le joueur pratiquant la frappe ne sait peut être pas ce que représente le pion) avec un jet de dés amenant des pertes sur le pion leurre, le joueur le possédant peut faire semblant de noter les pertes sur la feuille pour maintenir le subterfuge. Les frappes aériennes contre les unités blindées sont décalées d'une colonne vers la gauche pour les blindages légers (rond blanc) et de deux décalages vers la gauche pour les autres.*

## **15. Constructions et démolitions.**

*Les unités peuvent construire deux types de travaux de fortifications, les trous d'hommes (fox holes) et les tranchées (Dug-in). Les unités de génie peuvent construire ou détruire des ponts.*

### ***-Travaux de fortification.***

*Toute unité de type personnel peut construire des tranchées ou des trous d'homme. Les trous d'hommes sont des protections individuelles bâties ou creusés en une demi-journée avec tout ce qui traîne. Les tranchées représentent des travaux plus complexes, connectés entre eux, toujours construits avec des outils rudimentaires comme des pelles et des pioches, mais amenant une protection plus élevée avec de petits champs de mines et casemates.*

*Les trous d'hommes demandent 8 Pm pour être construits et amènent 1 décalage de colonne à gauche aux unités en bénéficiant recevant des tirs.*

*Les tranchées demandent deux impulsions pour être construites, sauf s'il y a déjà un marqueur trou d'homme sur l'hex, auquel cas elles demandent 12 Pm. Elles apportent une protection de 2 décalages de colonne contre les tirs, amènent +1 au moral quand on reçoit un assaut et amènent un tir de ZC antichar de 2 dans tous les hex où les ZC sont exercées. Elles donnent aussi 1 décalage de colonne à droite pour les tirs fait à partir d'elle.*

*Si les unités abandonnent les trous d'hommes on les retirent du jeu. Les tranchées peuvent être prises par les ennemies, on réoriente juste le marqueur pour savoir à qui elles appartiennent. Les tranchées et trous d'hommes, contrairement aux fortifications n'ont pas d'orientation. On place les unités dans ces ouvrages sous le marqueur. Les tranchées ne participant plus au jeu peuvent être retirés de la carte.*

*Seules les unités de personnel peuvent occuper les trous d'homme, les unités de personnel et d'armes peuvent occuper les tranchées. Les blindés ne peuvent jamais bénéficier des travaux de fortification. Les modificateurs des travaux de*

fortifications sont cumulables aux modificateurs de terrain (Exemple de tranchés dans un bois situé sur une colline, 4 décalages, 1 pour les bois + 1 colline + 2 tranché.).

Ils peuvent être construits sur des fortifications, mais les unités ne peuvent occuper que la fortification ou la tranché/trou d'homme. Il ne peut y avoir qu'un seul type de travaux de fortification par hex et on ne peut pas les construire dans des marais.

#### **-Constructions.**

Les unités de génie peuvent construire ou réparer des ponts. Si le pont est détruit par une charge explosive, l'unité de génie peut le reconstruire en restant adjacent à lui pendant une journée entière ( 1 tour entier). Elle doit être adjacente à un des deux bouts du pont et ne pas être étouffée ou désorganisé pendant tout ce temps. A la fin de l'impulsion de nuit du joueur le pont est réparé, on retire le marqueur de pont détruit.

Une unité de génie peut construire un pont à travers n'importe quel ruisseau en restant adjacent à lui un tour entier, pas dans une ZC ennemie, sans être étouffé ou désorganisé. A la fin du mouvement de nuit placer le marqueur de pont. Chaque camp possède un nombre limité de ces marqueurs de ponts, on ne peut pas en faire plus que ce nombre mais on peut les recycler en enlevant ceux de derrière que l'on ne pense plus utiliser.

La rivière Moskha peut être traversée par des unités de personnel ou d'armes s'il y a une unité de génie stationnaire adjacente à la rivière pour toute l'impulsion en cours. Si la traversée se fait avec opposition on utilise le modificateur approprié sur les tables de combat. La rivière peut recevoir un pont par une unité de génie Allemande restant adjacente à elle un tour entier sans être étouffée ou désorganisée, pas dans une ZC ennemie et empilée avec l'unité de ponton de sa division, il ne doit pas y avoir d'unité ennemie sur la rive opposée.

Si l'unité de génie ne peut pas maintenir ces conditions, l'effort de construction de la journée est anéanti et doit être repris le prochain tour. Dans le cas de la rivière les pontons sont considérés perdus si une unité ennemie se retrouve adjacente à l'hex où se trouve l'unité de génie, même sur l'autre rive. Un pont récemment construit ou réparé ne peut pas être utilisé dans le même tour de sa réparation ou construction.

#### **-Démolition.**

Une unité de génie peut détruire un pont en dépensant 4 Pm à une de ses deux entrées. Elle ne doit pas être étouffée ou désorganisé. On place un marqueur de pont détruit sur l'hex du pont. Une unité de génie peut aussi détruire une fortification en restant pendant 4 Pm sur l'hex sans être dérangée. On place un marqueur de destruction sur l'hex.

## **16. Renforts et déplacements.**

#### **-Renforts.**

Il y a deux façons pour les unités d'entrer en jeu en temps que renforts. L'ordre d'arrivée peut demander d'entrer par un hex particulier, dans ce cas l'entrée se fait en colonne sur une route. Les unités sont supposées entrer en colonne les unes derrière les autres, la première unité paye le coût normal de l'hex d'entrée, la seconde paye le double, la troisième le triple ,etc ...on ne le fait que pour l'hex d'entrée, les autres hex sont traversés au coût de mouvement normal. Si l'hex

d'entrée est bloqué par une unité ennemie ou une ZC ennemie, les unités devront entrer à la prochaine impulsion amie par la route la plus proche de celle où elles devaient entrer.

Les renforts sont donnés dans l'ordre d'entrée, ils doivent entrer dans la section de tour indiqué durant une phase de mouvement amie. Si à cause de l'initiative l'entrée des renforts ne peut pas se faire à la section donnée, on la fait alors à la première impulsion valable. Tous les renforts Allemands arrivent par l'autoroute ou par une route ou voie ferrée du bord de carte ouest à 6hex maximum d'elle

Les renforts Russes ne peuvent entrer que par l'autoroute ou la voie ferrée. On ne peut utiliser que la gare de Mozhaïsk. Toutes les unités de la 32<sup>ème</sup> division de fusiliers doivent entrer par cette gare. Ils leur faut 1Pm pour être déchargées, ensuite elles peuvent bouger normalement. Pour le premier hex de route adjacent à la station la première unité paye le coût normal, la seconde double,...

Les unités sont supposées être toujours ravitaillées et commandées quand elles entrent sur la carte..

### **-Replacements.**

A la fin de la dernière impulsion du tour du joueur Allemand, celui-ci lance 1D10. Si le résultat est 6 ou+ il reçoit 2 points de replacements blindés, si le résultat est 5 ou - il n'en reçoit que 1. Ces points peuvent être ajoutés aux unités blindés Allemandes correspondant à ces critères : non étouffées ou désorganisées, pas dans une ZC ennemie, ravitaillées et non isolées, elles doivent aussi avoir reçus des pertes. Les points de replacements servent à restaurer les unités blindés, mais une unité ne peut pas dépasser la force maximale inscrite sur le pion. S'il n'y a pas d'unités blindés correspondant à ces critères, ils peuvent être accumulés de tour en tour, on les notes sur un papier. On ne peut pas reconstruire des unités détruites, retirés du jeu. Le joueur Russe ne reçoit pas de replacements.

## **17. Le commandement.**

Au début de chaque impulsion, le joueur doit regarder avant de commencer ses mouvements si les unités sont commandées. Quand on résout les assauts les deux joueurs doivent regarder si leurs unités sont commandées. Pour être commandé une unité doit être à 8 hex d'un HQ ami.

Si un HQ est désorganisé il ne peut pas commander d'unités. Quand un HQ est détruit, toutes les unités lui étant subordonnées sont immédiatement étouffées.

Les unités non commandées souffrent des pénalités suivantes :

- capacité de mouvement réduite de moitié
- elles ne peuvent pas observer pour l'artillerie
- dans un assaut on prendra pour résoudre la combat le niveau de moral le plus bas (l'unité ayant le plus petit moral)
- les unités gagnant un assaut ne peuvent avancer que d'un hex

Les unités empilées avec un HQ peuvent avoir le même moral que lui si elles le désirent.

Les unités de motocycliste et d'auto blindés sont toujours considérées commandées, elles ne sont jamais non commandées.



## **18. Les unités spéciales.**

### **-Lance-flammes.**

Le joueur Russe en possède 3 compagnies. Ces unités ne peuvent pas faire de tirs offensif ou défensif. Elles ne peuvent combattre que par assaut, offensivement ou défensivement. Le joueur Russe bénéficie de +2 à son moral dans tout assaut auquel participe une unité de lance-flammes. Si le joueur doit prendre des pertes dans l'assaut, la première unité prenant une perte doit être une unité de lance-flammes. Les unités de lance-flammes recevant un tir bénéficient du modificateur d'être d'une force inférieure à 5.

### **-Compagnie de génie blindé.**

La 90<sup>ème</sup> compagnie de génie de la 10<sup>ème</sup> panzer comporte des lance roquettes montés sur half-track. Elle ne peut tirer que directement et seulement sur des hex adjacent avec une puissance de feu régulière de 4. Toute unité recevant un tir par elle doit passer un test de moral, même si le jet de combat ne donne pas de résultat. Si le jet de combat demande déjà un test de moral, on appliquera alors un modificateur de -1 au moral de l'unité. La 90<sup>ème</sup> compagnie de génie ne peut pas faire de tir de ZC et ne possède pas de puissance de feu AT.

### **-Chars amphibies.**

Le char léger T38 du 12<sup>ème</sup> bataillon de reconnaissance de la 32<sup>ème</sup> division de fusiliers Russe est la seule unité amphibie du jeu. Il peut traverser les ruisseaux et les rivières librement en payant un Pm supplémentaire. S'il lance un assaut à travers une rivière ou un ruisseau, les tirs AT dirigés contre lui auront un modificateur de -1 décalage de colonne car il est plus difficile de toucher les chars quand ils sont submergés.

### **-Cavalerie.**

Il n'y a que quatre unités de cavalerie dans le jeu. Quand elles combattent on les considère démontées, pas de charges ici. Quand elles bougent on les considère montées. Les unités de cavalerie se déplacent sur la table des mouvements à pied, mais elles ont bonus de 3Pm par impulsion initiale et 2Pm par impulsion limitée.

### **-T-28 compagnie de chars statiques.**

Une compagnie de 16 chars T-28 à plusieurs tourelles, chars moyen soviétique d'avant guerre, était présente à cette bataille. Quelques équipages de ces chars furent décorés pour avoir mis hors de combat plusieurs panzer Allemands. La particularité de cette unité est que ses chars ne possédaient pas de moteurs. Ils furent tractés jusqu'à la ligne de défense par train et mis en place par des tracteurs. L'unité est mise sur la carte par le joueur Russe, et une fois en place elle ne peut plus bouger. Elle conserve tout de même son bonus d'être une unité blindée pendant un assaut. Elle reçoit un bonus de blindage épais quand elle reçoit un tir de front (point noir), et un malus de blindage fin quand le tir vient de côté ou de derrière (cerclé blanc).

## **19. Scénarios.**

Il y a deux scénarios. Un scénario d'introduction couvrant la retraite des 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> brigades de chars Russes vers la ligne de défense principale, il se déroule du 11 au 12 Octobre et sert d'apprentissage des règles. Un scénario retraçant toute la bataille du 11 au 19 Octobre.

### **-Scénario d'introduction.**

On arrête le scénario après l'impulsion de nuit du 12<sup>ème</sup> jour. La victoire est déterminé par la faculté de l'Allemand à percer la ligne de défense Russe avant l'arrivée de la 32<sup>ème</sup> division de fusiliers Russe. Le joueur Allemand fera une victoire totale s'il prend Yundinki, Yelnya et Shévardino. S'il prend en plus Artemki la victoire est encore plus décisive. S'il prend Yelnya plus Shévardino ou Yundinki c'est une victoire majeure. S'il prend Shevardino et Yundinki mais pas Yelnya c'est une victoire marginale. Ne prendre qu'un seul de ces villages donne un match nul et aucun une victoire Russe. Pour chaque unité de blindé Allemande détruite, on réduit le niveau de victoire d'un cran.

Historiquement les deux brigades de chars ce sont battues à part mais ont infligés des pertes sérieuses aux avant gardes Allemandes et permis à la 32<sup>ème</sup> division de fusiliers d'occuper les fortifications, le corps XL de Panzers Allemands dut faire un combat de front.

Au début du scénario, le joueur Russe place ses forces initiales sur la carte (voir OB), pas plus à l'ouest que la gare de Kolotchy (Kolotchy Station). Ensuite il fait entrer les unités devant entrer par le bord de carte Ouest, elles bougent d'une impulsion initiale. Ceci représente la retraite des deux brigades de chars et des unités les accompagnant. Ensuite le jeu commence le matin du 11 Octobre où le joueur Allemand possède automatiquement l'initiative, il joue l'impulsion initiale du matin. Après le tour se déroule normalement.

### **-La bataille de Borodino.**

Il commence exactement comme le scénario d'introduction mais dure du 11 au 19 Octobre (à la fin de l'impulsion de nuit). Le joueur Allemand doit nettoyer l'autoroute de toute unités Russes ou ZC du bord Ouest au bord Est. Il doit aussi prendre Mozhaïsk et avoir des unités prêtent à quitter la carte. Plus vite il aura nettoyé l'autoroute et plus il aura d'unités prêtes à sortir de la carte plus belle sera la victoire.

Historiquement c'est une victoire Russe. Si les pertes Allemandes s'élèvent à moins de 50% c'est aussi une victoire. Si les objectifs sont pris avec plus de 50% de pertes il s'agit d'un match nul. Si les pertes sont très très importantes ou que les objectifs ne sont pas pris, c'est une victoire Russe. L'importance de la victoire Russe se traduit par les pertes Allemandes. S'ils peuvent garder Artmki et la plupart des fortifications, c'est une victoire décisive

## **Ordre d'entrée**

### **Allemand**

**11 octobre** : 7Pz Rgt., 10 Mcycl Bn, 3/55 Flak, 2/2/26Flak, 3/2/26 Flak, 1/90 Art., 2/67 Art, 1/61Art, Pz Bde HQ,Hauenschild, SS Deutschland Rgt, SS Der Fuhrer Rgt, SS AT Bn, SS Flak Bn, SS Reco Bn, 1/SS Art, 2/SS Art.

**-12 octobre :** 10 Pz Division HQ, 1/Mot Rgt 86, 86/10/HQ, 90 Reco Bn, 49 Eng Bn, 2/90 Art, SS Das Reich Division HQ, SS StG Co, DR/SS Art HQ, 2 et 3 90AT.

**-13 octobre :** Mot Inf BnHQ von Bullow, 69 Mot Inf Rgt, 2/86 Mot Inf, SIG 706, 3/90 Art, 1/2/26 Flak, 93Lt Flak Bn, 618 Art Rgt HQ (Arko 128), 3/2 SS Art, 4/2 SS Art, 90/10 Pz Art HQ, 1/90 AT.

**-14 octobre :** SS Mcycl Bn, SS Eng Bn, 7Flak Rgt.

**-15 octobre :** SS 11 Mot Rgt, 2/72 Art.

**16 octobre :** 54 Nebel Rgt, 637 Art Bn.

## **Soviétiques**

**-Placement initial :** sur ou à l'est de la ligne fortifié et Kolotchy Station, 36 M Rgt, 230 Reserve Rgt, 121 AT Rgt, 367 AT Rgt, 421 AT Rgt, 54 AA Rgt, 767 AA Rgt, Leningrad Cadet Bn, 305 MG Bn, Mozhaïsk Bn, 467 Eng Bn, Rkt Bn a-e, Escadrons de Cavalerie S1-S3, Co Lance-flammes F1-F3, Ind T-26 Co, T-28 Co Statique, 5<sup>ème</sup> Armée HQ.

**-11 octobre :** entrent par bord ouest sur l'autoroute, 18Tk Brigade, 509 AT Rgt, toujours par bord ouest mais au nord de l'autoroute, 19Tk Brigade, Kalinin Détachement 1 et 2  
bord de carte est, par rail 17 Rifle Rgt, 113 Rifle Rgt, 133 Field Art Rgt, 65 AT Bn

**-12 octobre :** par rail, 32Rifle Div HQ, 408 AT Rgt, 32 AA Bn, 32 Eng Bn, par route la 20<sup>ème</sup> Brigade de Char, 32 lance-flamme

**-13 octobre :** par rail, 322 Rifle Rgt, 154 How Rgt, 316 AT Rgt, 12 Reco Bn

**-15 octobre :** par rail, 572 Gun Rgt

**-17 octobre :** par l'autoroute, 22 Brigade de Char