

Règles Standard

2ème Edition

1.0 INTRODUCTION

Chaque jeu utilise ces règles de base. Ces règles modélisent la deuxième guerre mondiale au niveau opérationnel. Les règles présentent les concepts dans l'ordre du tour de jeu. Des exceptions existent et les joueurs devraient lire brièvement l'intégralité des règles pour en avoir une idée. Certaines règles lient deux concepts ou plus ensemble et sont présentées une fois sous chaque sujet pour en faciliter la compréhension. Les en-tête et les concepts importants sont imprimés en **gras**. Un système de numérotation est utilisé pour chaque paragraphe dont la référence peut être trouvée dans l'index.

Les joueurs souhaitant apprendre les règles de base du jeu ne devraient utiliser que les portions de règles qui ne sont pas grisées. Les règles grisées peuvent être rajoutées ensuite pour l'expérience totale.

2.0 LES PIONS

Tous les pions sont imprimés en différentes couleurs avec un certain nombre de symboles et d'autres désignations qui servent à indiquer la classe d'unité que le pion représente, ou bien son utilisation en tant que marqueur. Beaucoup de pions ont un logo décoratif dans le coin supérieur gauche. Ils n'ont généralement pas d'effet sur le jeu en dehors de montrer les différents groupes d'unités.

2.1 Classes d'unités.

Les unités sont divisées en classes pour simplifier leur identification. Généralement, chaque classe d'unité possède plusieurs avantages et désavantages.

2.1 Unités de Classe Combat et de Soutien : Ces pions représentent les unités de la ligne de front. Les unités de Combat et Soutien se distinguent facilement les unes des autres car les unités de classe Soutien ont des parenthèses autour des trois gros chiffres en bas du pion. Beaucoup d'unités sont **imprimées au verso** soit avec une version affaiblie du recto (indiquant que l'unité a subi des pertes) soit avec des

informations supplémentaires utiles lors d'une partie.

2.12 Unités de Classe Irrégulière : Ces pions représentent les partisans, les commandos, les forces spéciales, les patrouilles et d'autres forces irrégulières employées au cours de la guerre. On les distingue facilement des unités de Classe Combat et Soutien grâce au dessin sur le pion à la place du symbole de type.

2.13 Unités de Classe Transport : Il y a un certain nombre d'unités de classe Transport représentant les trains et les colonnes de camions incluses dans le jeu. Elles sont utilisées pour fournir des Points de Ravitaillement (PR) et parfois pour donner une mobilité supplémentaire aux unités d'infanterie.

2.14 Unités de Classe Quartier Général (QG) : Le cerveau et le système nerveux d'une armée, les QG sont essentiels pour ravitailler et commander correctement les forces. Les QG supérieurs représentent l'équipe centrale d'un joueur et les réserves de ravitaillement pour son camp. Les QG opérationnels représentent les QG de la ligne de front dirigeant les combats et les mouvements des unités de Classe Combat et Soutien. Les deux types de QG se distinguent facilement les uns des autres par le fait que les QG Supérieurs ont les lettres « HQ » imprimées, alors que les QG Opérationnels ressemblent à des unités de Classe Combat et Soutien.

2.15 Unités Aériennes : Ces unités représentent des escadrons des différents avions disponibles aux deux camps et capables d'intervenir sur le champ de bataille ou pour contester le contrôle des airs.

2.16 Unités Navales : Ces unités représentent les bateaux disponibles pour transporter du ravitaillement ou des unités terrestres ou pour fournir du soutien de tir. Les unités navales ne sont pas présentes dans tous les jeux et généralement, un seul camp possède des capacités navales.

2.2 Capacités des Unités.

Toutes les unités sont imprimées avec plusieurs nombres et symboles indiquant le type de l'unité, sa taille, ses capacités de

combat et d'artillerie, et d'autres informations utiles nécessaires au cours du jeu.

2.21 Le Symbole de Type d'Unité : le symbole de Type d'Unité, imprimé au centre du pion identifie la sorte de formation dont est composée l'unité (infanterie, blindé, QG, irrégulier, transport, etc.) Les symboles de Types et leurs significations sont donnés dans le Tableau Résumé des Unités (TRU) contenu dans la boîte.

NOTE : Toutes les unités mécanisées sont des unités mobiles mais toutes les unités mobiles ne sont pas des unités mécanisées. Cette distinction est assez importante car les unités mécanisées possèdent plusieurs avantages que les unités motorisées n'ont pas. Les deux types sont, par contre, des unités mobiles pour les règles du jeu.

2.22 Taille d'Unité : Le symbole de taille d'unité (si il existe) apparaît au dessus du symbole de type. Généralement, seules les unités de Classe Combat et Soutien et les QG Opérationnels possèdent des symboles de tailles d'unités. Les autres classes d'unités sont de nature plus générale. Les symboles suivants sont utilisés :

Symbole	Taille
XXXX	Armée
XXX	Corps
XX	Division
X	Brigade
III	régiment
II	Bataillon

2.23 Numéros d'Identification : Les unités de Classe Combat et Soutien ont leur Numéro d'Identification historique dans le coin supérieur droit du pion. Les unités n'ayant pas de Numéro d'Identification des unités de **dispersion** générales représentant « n'importe quel » régiment d'infanterie, brigade de char, etc. Les unités de Classe QG ont le nom de leur QG écrit en haut du pion. Les unités de Classe Transport et Irrégulière ne possèdent pas d'identifications historiques, elles représentent des unités abstraites. Les unités Navales et Aériennes possèdent un code à deux lettres symbolisant la nature principale de l'unité. Voici la signification des codes :

Symbole	Type
F	Chasseur

GS	Soutien au sol
B	Bombardier
TR	Transport
ES	Unité d'Escorte
HS	Unité de Surface Lourde

2.24 Valeur d'Efficacité (VE) : Les unités de Classe Combat, soutien, Irrégulière et Transport possèdent une Valeur d'Efficacité à droite du symbole de Type d'Unité. C'est un nombre variant de 1 à 6, qui détermine l'efficacité et globale et la fiabilité en combat de l'unité. Plus la valeur est haute, plus elle est efficace. Lorsqu'il faut faire un Test d'Efficacité (TE), lancez un dé. Les unités qui ont une VE **supérieure ou égale** au résultat du dé ont **réussi** le TE. Les unités dont la VE est **inférieure** au résultat du dé ont **échoué** au TE.

2.241 : La VE est aussi la Valeur de Moral (VM) de l'unité. La même procédure que celle décrite en 2.24 est utilisée pour faire un Test de Moral (TM). Pour différencier ces deux types de tests, les joueurs ont seulement besoin de se souvenir que tous les tests faits **avant** d'engager le combat ou en défense sont des **Tests d'Efficacité**, et que tout autre test imposé à une unité en **résultat** de combat ou d'autres circonstances est un **Test de Moral**.

NOTE : A cause de certains événements de jeu et des divers modificateurs de VE ou VM, une unité peut avoir une VE différente de sa VM à un instant donné.

2.242 : Une VE/VM encerclée indique que l'unité a un bonus de +1 à sa VE ou VM lorsqu'elle se **défend** contre des unités ennemies. Une unité avec une VM/VE de 5 encerclée se défendrait avec une VE/VM de 6 si elle était attaquée. Elle resterait à 5 si elle effectuait elle-même une attaque.

2.243 : Les unités aériennes et navales ne possèdent pas de VE (ou de VM). Ces unités n'ont jamais besoin de faire de TE ou de TM. Si elles sont obligées d'effectuer un TM, elles échouent automatiquement.

2.25 Points d'Engagement/Nombre de Coordination de Retraite (PE/NCR) : A la place d'une VE et d'une VM, les QG Opérationnels possèdent des PE et un NCR. Ce chiffre, à l'intérieur d'un losange pour le distinguer, est utilisé pour déterminer le nombre de PE que possède le QG pour faire des activités de combat (voir section 13.6) et aussi si le QG peut réussir à faire une « Retraite Générale » sur tout le front (voir règle 19.3).

2.26 Facteurs d'Artillerie (FA) : Beaucoup d'unités possèdent une capacité d'artillerie symbolisée par un nombre à gauche du symbole de Type d'Unité. Si il n'est pas encadré, l'unité possède des **Facteurs d'Artillerie Légère** avec une portée de **un** hex. Les FA encerclés représentent des **Facteurs d'Artillerie Longue Portée** et ont une portée de **deux** hexs. Les FA à l'intérieur d'un triangle représentent des **Facteurs d'Artillerie à Courte Portée** et ont une portée de **un** hex. Les Unités Aériennes avec un FA à l'intérieur d'un triangle possèdent des armes spéciales « chasseur de char » et reçoivent un bonus d'attaque.

2.261 : Les FA peuvent être utilisés pour :

1) Faire des Missions de Barrage ou Contre Barrage en utilisant la Table de Résultat de Combat de Barrage (TRCB) ou ;

2) Faire des Missions de Tir Défensif Final ou de Soutien Rapproché (et modifier le jet de dé sur la Table de Résultat de Combat (TRC) en leur faveur lors d'une attaque ou d'une défense avec une unité possédant des FA).

2.262 : Les unités peuvent **toujours** utiliser tous leurs FA, **quel que soit** leur TE (Règle 2.24 ci-dessus). Référez vous au module 12.0 pour les règles supplémentaires concernant l'artillerie.

2.27 Statut d'Elite : Certaines unités sont des formations **d'Elite**. De telles unités sont désignées par une petite étoile imprimée à droite du Facteur de Combat Principal. Pour **chaque** unité d'élite en attaque ou en défense, un joueur reçoit un modificateur favorable au dé de la TRC, quel que soit le résultat du TE.

2.271 : Parfois, le symbole d'élite sera entouré par un symbole de Position Fortifiée, indiquant que l'unité gagne le modificateur bonus d'Elite seulement en attaquant des unités ennemies dans des Positions Fortifiées, dans des Cités ou des Villes (mais pas dans des Villages).

2.28 Le Facteur de Combat Principal (FCP) : Les unités de Classe Combat, Soutien et Irrégulières possèdent un FCP. C'est le gros chiffre imprimé dans le coin inférieur gauche du pion. C'est ce facteur que l'unité utilise lorsqu'elle attaque ou se défend **si elle réussit son TE de pré combat**. Les unités de Classe Soutien avec des parenthèses autour du FCP peuvent seulement se **défendre** en utilisant ce chiffre. Elles ne peuvent pas attaquer. Lorsqu'une unité rate son TE de pré combat, elle doit utiliser son **Facteur de Combat Secondaire** (ci-dessous).

2.281 : Les unités de Classe Soutien, Combat et Irrégulières possédant un seul chiffre au bas de leur pion utilisent ce chiffre

comme FCP. Elles n'ont pas de Facteur de Combat Secondaire.

2.29 Le Facteur de Combat Secondaire (FCS) : Les unités de Classe Combat, Soutien et Irrégulière possèdent aussi un FCS. C'est le gros chiffre imprimé au milieu du pion. C'est ce chiffre que les unités utilisent pour attaquer ou se défendre **si elles ont échoué au TE de pré combat**. Les unités de Classe Soutien avec des parenthèses autour du FCS ne peuvent que se **défendre** en utilisant ce chiffre. Elles ne peuvent pas attaquer.

2.291 : toutes les unités avec un point à droite de leur FCS (généralement les unités blindées) gagnent aussi tout ou partie de leur FCS en tant que modificateur de Bonus Blindé au dé sur la TRC lorsqu'elles attaquent ou se défendent. Si l'unité réussit son TE de pré combat, elle utilise **tout** son FCS en modificateur au dé. Si elle échoue à son TE, elle n'utilise que **la moitié** de son FCS arrondi à l'inférieur, comme modificateur au dé. Une unité avec un FCS accompagné d'un point recevra **toujours** au moins **un** comme modificateur au dé lorsqu'elle **se défend, qu'elle ait ou non réussi son TE**.

2.292 : Le FCS d'une unité est aussi sa **Valeur de Progression en Exploitation**. Toutes les unités de Classe Combat mécanisées (mais pas les unités de Classe Combat motorisées ou à pied) possèdent cette capacité. Lorsque les unités de Classe Combat mécanisées désirent faire une Progression en Exploitation, elles prennent leur FCS comme Valeur de Progression en Exploitation. Une pile d'unités de Classe Combat mécanisées peut additionner les FCS de **chaque** unité éligible. Tout autre type d'unité dans la pile (de l'infanterie par exemple) ne peut **pas** être comptée car elle ne possède pas de capacité de Progression en Exploitation – elle ne peut pas avancer avec les unités de Classe Combat mécanisées si un résultat réussi est obtenu sur la Table de Progression en Exploitation.

2.30 Facteur de Combat Défensif (FCD) : Les unités de Classe QG et Transport possèdent un FCD à la place un FCP et d'un FCS. Ces unités se défendent toujours avec ce chiffre, et ne font jamais de TE comme le font les unités de Classe Combat, Soutien et Irrégulière. Les unités de Classe QG et Transport ne peuvent jamais attaquer les unités ennemies.

2.31 Zone de Contrôle/Valeur de Soutien (ZDC/VS) : Seules les unités de Classe Combat et Soutien possèdent des

ZDC/VS. C'est le gros chiffre imprimé dans le coin en bas à droite du pion. Il représente à la fois la Zone de Contrôle (ZDC) et la Valeur de Soutien (VS) d'une unité de Classe Combat ou Soutien. Ce chiffre mesure la ZDC qu'une unité particulière projette dans son propre hex et dans tous les hexs adjacents et également sa capacité d'assistance offensive (la VS) envers d'autres unités de combat en lançant des attaques de diversions. Les unités de Classe Soutien projettent pas des ZDC mais ne peuvent pas attaquer (donc la valeur est entre parenthèses). La ZDC/VS peut être modifié par le ravitaillement, le terrain, la désorganisation, la météo, etc.

2.311 : Toute unité de Classe Combat avec un point à droite de la ZDC/VS (généralement les unités mécanisées) recevront un modificateur de Bonus Blindé au dé sur la TRC en attaque ou en défense égal à la ZDC/VS si elle réussit son TE de pré combat (similaire au modificateur du Cas 2.291). L'échec au TE de pré combat signifie que l'unité ne recevra que **la moitié** de la ZDC/VS en modificateur, arrondie à l'inférieur (néanmoins une ZDC/VS de 1 donnerait un modificateur de 0). Ces modificateurs au dé ne sont pas affectés par les règles qui réduisent la ZDC/VS, mais les unités ne reçoivent **pas** de modificateur minimum comme en 2.291.

2.312 : Les unités de Classe Combat et Soutien avec seulement un FCP utilisent également cette valeur comme Valeur de ZDC (uniquement) dans l'hex qu'elles occupent. Elles ne projettent **pas** de ZDC dans les hexs adjacents. De telles unités ne peuvent pas entreprendre d'Options de Soutien en combat.

2.32 Capacité de Mouvement : Elle n'est pas imprimée sur les pions, mais est donnée dans le TRU, exprimée soit en Points de Mouvement (PM) soit en nombre d'hexs de mouvement autorisé pour l'unité pour un tour. Généralement, une unité aura besoin de moins de PM pour se déplacer en terrain dégagé et le long d'une route que pour entrer dans des bois ou des collines. Référez vous à la section 13.5 pour des règles supplémentaires concernant le mouvement.

2.321 : Certaines unités de Classe Soutien Artillerie Lourde sont obligées d'entrer en « Mode Marche » pour pouvoir bouger. Référez vous à la section 12.6.

2.33 Liberté de Commandement et de Ravitaillement : Les unités terrestre qui ne nécessitent pas de Contrôle de

Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour agir sont imprimées avec un cercle ou un ovale au milieu du pion. Les unités aériennes et navales n'ont jamais besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour agir, mais ne sont pas imprimées de cette façon.

2.34 Valeur de Commandement : Les unités de Classe QG possèdent une Valeur de Commandement. C'est le gros chiffre dans le coin en bas à gauche du pion. Pour les QG Supérieurs, c'est le nombre de QG Opérationnels qui peuvent tracer leur commandement jusqu'à eux. Pour les QG Opérationnels c'est le nombre total de divisions ou d'équivalents de division (ex : trois régiments sont équivalents à une division) qui peut être contrôlé par ce QG Opérationnel.

2.341 : La Valeur de Commandement est également le nombre de Points de Ravitaillement (PR) nécessaires pour placer le QG Opérationnel en **Mode Offensif**, et **la moitié** de la Valeur de Commandement, arrondie à l'inférieur, est le nombre de PR nécessaires pour placer le QG Opérationnel en **Mode Défensif**.

2.35 Colonne de Ravitaillement/Valeur de Commandement d'Unités Mobiles : Le petit chiffre du milieu imprimé au bas d'un pion de Classe QG Supérieur est la **Capacité de Colonne de Ravitaillement** de ce QG Supérieur. Pour chaque point de cette catégorie, le QG Supérieur peut créer et maintenir une Colonne de Ravitaillement dans la limite de la planche de pions.

Pour les QG Opérationnels, ce chiffre représente le nombre total de divisions mobiles (ou équivalent de divisions mobiles) qui peuvent être contrôlées par ce QG. Les QG Opérationnels avec une Valeur de Commandement d'Unités Mobiles de zéro ne peut **pas** se voir assigner d'unités de Classe Combat et Soutien **mobiles**.

2.36 Valeur Aérienne : Ce chiffre indique la capacité d'action d'une unité aérienne dans un combat aérien. Généralement, les chasseurs ont de meilleures valeurs que les bombardiers.

2.37 Portée : C'est le nombre d'hexs à partir d'un aéroport où est basée une unité aérienne que cette unité peut « voler » pour atteindre sa cible. Une unité avec une portée de « 40 » peut atteindre une cible à une distance maximale de 40 hexs.

2.38 Points de Cargaison (PC) : Au verso de chaque unité aérienne est imprimé un dessin d'avion et un chiffre. C'est le nombre de PC que vaut l'unité pour les Missions de Ravitaillement Aérien.

2.39 Capacité de Transport : la capacité de transport est imprimée au verso des QG, des unités de transport et navales, exprimée en terme de Points de Ravitaillement (PR) ou de Facteur de Combat Principal (FCP). Une unité peut transporter jusqu'au maximum imprimé de PR ou de FCP avec sa Capacité de Mouvement normale.

2.40 Valeur Anti Aérienne : Ce chiffre est le modificateur de FA appliqué aux unités aériennes attaquant des unités navales. Pour chaque Facteur, l'unité Navale peut soustraire -1 au total de FA de l'unité aérienne.

3.0 SEQUENCE DE JEU

La séquence de jeu est décrite ci-dessous. Chaque tour de jeu est divisé en « phases » qui peuvent ensuite être divisées en « segments ». Chacune de ces phases est décrite ci-dessous.

3.11 La Phase de Renforts : Les deux joueurs placent les renforts indiqués dans le scénario aux points d'entrée spécifiés, mais pas réellement sur la carte. Ces unités entreront sur la carte et engageront des opérations dans la phase correspondant à leur type d'unité. Jusqu'à ce que ces unités entrent, elles ne sont pas éligibles pour être placées en Contrôle de Commandement ou assumer un Mode de Ravitaillement.

3.12 La Phase Météo : Le 1er joueur lance deux dés de différentes couleurs, et consulte la Table Météo. Un dé détermine les conditions de température, et l'autre détermine les conditions atmosphériques pour le tour à venir. Appliquez tous les modificateurs demandés par la condition météo qui prévaut et par la Table des Modificateurs Saisonniers. Les résultats de jets de température et d'atmosphère sont comparés à la colonne « Condition au Sol » sur la Table Météo Actuelle pour déterminer si des conditions inhabituelles se produisent ce tour. Notez les conditions météo dans les cases appropriées de la Table Météo Actuelle.

3.13 La Phase d'Opérations des Unités Irrégulières : Pendant cette phase, les deux joueurs peuvent engager des opérations avec leurs unités de Classe Irrégulière. Le 1er joueur commence, suivi du 2ème joueur. Les unités Irrégulières peuvent tenter des raids, du sabotage, attaquer, et se positionner pour interdire les Lignes de Communication et

les lignes ferroviaires pour le reste du tour.

3.14 La Phase Stratégique : Cette phase ne se déroule que tous les trois tours (tour 1, tour 4, tour 7, etc.). Les deux joueurs commencent par faire les Missions de Ravitaillement Aérien qui ont été allouées pendant la Phase Stratégique précédente (elles ont fait des allers-retours toute la semaine). Les unités aériennes sont ensuite allouées aux Missions de Ravitaillement Aérien, de Supériorité Aérienne, ou d'Artillerie pour les trois tours à venir et sont retournées du côté approprié. Les deux joueurs engagent le combat pour la Supériorité Aérienne pour déterminer qui aura la Supériorité Aérienne pour les trois prochains tours. Les deux joueurs peuvent maintenant engager des opérations avec leurs QG Supérieures (pas les QG Opérationnels) et les unités de Classe Transport (sauf les Trains) ou attendre que des Points de Ravitaillement aient été assignés dans le Segment de Ravitaillement Stratégique. Les deux joueurs lacent un dé et consultent le Tableau de Ravitaillement Stratégique pour déterminer combien de PR sont disponibles dans leurs Sources de Ravitaillement Ultime pour les trois prochains tours. Appliquez les modificateurs au dé pour toute condition applicable. Les joueurs assignent ensuite ces PR aux QG Supérieurs éligibles, et placent des marqueurs de PR avec le montant assigné aux QG Supérieurs sur la carte. Chaque joueur peut utiliser des unités de Classe Irrégulière pour faire des Interdictions Ferroviaires contre son adversaire lorsque les PR sont assignés. Les QG Supérieurs et les unités de Transport qui n'ont pas encore fait d'opérations pendant la Phase Stratégique peuvent en faire maintenant. Les deux joueurs retirent maintenant tous les marqueurs de Mode de Ravitaillement de tous les QG Opérationnels, et des unités de Classe Combat et Soutien. La Phase Stratégique est maintenant terminée.

3.15 La Phase de Communication : Les deux joueurs vérifient si leurs QG Opérationnels sont en Contrôle de Commandement, puis si leurs unités de Classe Combat et Soutien sont en Contrôle de Commandement. Les deux joueurs peuvent tenter des Interdictions de Communication avec leurs unités de Classe Irrégulière. Les unités qui ne sont pas en Contrôle de Commandement sont marquées comme ACC, OCC ou ISO selon les cas. Les Réassignations sont ensuite annoncées. Toute unité éligible qu'un joueur désire déclarer en formation

« indépendante » est ainsi marquée. Les deux joueurs annoncent toute Décision de Commandement si ils jouent avec les règles de commandement. Le 1er joueur tire ensuite les PR pour ses QG Opérationnels et décide des Modes de Ravitaillement qu'ils assumeront en se basant sur les PR disponibles. Les QG Opérationnels peuvent être placés dans un des trois Modes de Ravitaillement suivant :

- 1) Mode Offensif ou « Ravitaillement d'Attaque ».
- 2) Mode Défensif ou « Ravitaillement Défensif ».
- 3) Mode Epuisé ou « Non Ravitaillé ».

Les PR sont dépensés et les QG Opérationnels sont marqués avec les marqueurs de Mode de Ravitaillement Appropriés. Les unités de Classe Combat et Soutien sous le commandement d'un QG Opérationnel assument automatiquement le Mode de Ravitaillement de leur QG. Les unités qui ne sont pas commandées par un QG doivent trouver leur propre source de ravitaillement. Le 2ème joueur assigne maintenant ses Modes de Ravitaillement comme vient de le faire le 1er joueur et la phase est ensuite terminée.

3.16 La Phase d'Opérations Navales et Ferroviaires : Le 1er joueur fait toutes ses Opérations Ferroviaires (y compris l'embarquement et le débarquement). Le 2ème joueur peut tenter l'Interdiction Ferroviaire avec ses unités de Classe Irrégulière contre le 1er joueur. D'une manière identique, le 1er joueur fait ses Opérations Navales (y compris l'embarquement et le débarquement, mais pas les Missions de Barrage) avec ses unités navales. Le 2ème joueur fait ensuite ses Opérations Navales et Ferroviaires. Les Opérations Ferroviaires peuvent être soumises aux attaques des unités de Classe Irrégulière du 1er joueur.

3.17 La Phase d'Opérations des QG Opérationnels du 1er Joueur : Le 1er joueur retire tous les marqueurs désorganisé du tour précédent et place tous les pontons et ponts dont il avait déclaré la construction lors du tour précédent. Le 1er joueur engage maintenant les Opérations avec ses QG Opérationnels (pas les QG Supérieurs). A la fin de cette phase, le 1er joueur doit déclarer toute construction de pont et toute opération de Retraite Générale. Vérifiez la désorganisation des QG qui ont déclaré une Retraite Générale.

3.18 La Phase d'Opération du 1er Joueur : Le 1er joueur place maintenant ses unités aériennes pour les Missions de Barrages à venir. Le 2ème joueur l'intercepte avec les unités aériennes qu'il désire allouer et le

combat aérien se déroule. Le 1er joueur engage maintenant les Missions de Barrages avec les unités éligibles et les résultats sont appliqués sur les cibles. Les unités de Classe Soutien Artillerie Lourde qui font des Barrages doivent altérer leur marqueur de Mode de Ravitaillement. Le 1er joueur engage maintenant **toutes les opérations qu'il veut avec ses unités de Classe Transport, Combat et Soutien comme il le désire.**

3.181 : Lors d'une Opération d'Engagement, une sous phase spéciale est introduite dans la séquence de jeu. Le 1er joueur déclare un Groupe d'Engagement et fait une Opération d'Engagement avec lui dans la limite des PE du QG qui le contrôle. Le choix de l'Option d'Engagement spécifique pour faire une Opération d'Engagement est libre pour le 1er joueur. Après que les résultats du combat aient été déterminés et appliqués, le joueur doit décider d'Avancer Après Combat. Si le 1er joueur a des unités de **Classe Combat Mécanisées** qui avancent après combat, il peut ensuite essayer d'avancer encore en utilisant l'Option d'Exploitation de Progression. Cette avance supplémentaire est résolue sur la Table d'Exploitation de Progression. Le 1er joueur déclare ensuite un nouveau Groupe d'Engagement et fait d'autres Opérations d'Engagement si il le désire.

3.182 : Pendant une attaque ou une tentative de d'Exploitation de Progression le 1er joueur peut enclencher une contre attaque du 2ème joueur. Lorsque ceci se produit, toutes les activités du 1er joueur sont temporairement suspendues. Le 2ème joueur peut faire une Opération d'Engagement avec les unités qui étaient la cible de l'attaque (ou de la Tentative d'Exploitation). Aussi, toute **unité de Classe Combat et Soutien Mobile** (mécanisées et motorisées) sous le commandement du même QG Opérationnel qui se défendent peuvent également participer. Après la résolution de la contre attaque du 2ème joueur, le 1er joueur reprend sa Phase d'Opérations avec les unités qui lui reste.

3.183 : Le 1er joueur fait ensuite toutes les Opérations Spéciales qu'il est capable de faire. Après que toutes les Opérations sont terminées, le 1er joueur ajuste les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les QG et les unités qui ont attaqué pendant cette phase.

3.19 La Phase d'Opérations des QG Opérationnels du 2ème Joueur : Le 2ème joueur fait maintenant toutes les activités de 3.17 comme l'a fait le 1er

joueur, en inversant les rôles du 1er et du 2ème joueur.

3.20 La Phase d'Opérations du 2ème Joueur : Le 2ème joueur fait maintenant toutes les activités de 3.18 comme l'a fait le premier joueur et en inversant les rôles du 1er et du 2ème joueur.

3.21 La Phase d'Enregistrement du Tour : Déplacez le marqueur de tour dans la case suivante et commencez le tour suivant. Notez les renforts appelés pour le tour suivant et retournez à la règle 3.11 ci-dessus.

4.0 EMPILEMENT ET ZONES DE CONTROLE

Les règles d'empilement et de Zones de Contrôle (ZDC) sont valables pour toutes les unités du jeu, elles sont présentées ici pour une référence générale.

4.1 Règles d'Empilement

Les joueurs peuvent empiler un nombre limité d'unités dans un hex. Bien qu'en théorie un grand nombre de troupes peut tenir dans la zone représentée par un hex, le nombre de troupes qui peuvent effectivement contribuer à l'attaque ou à la défense est représenté par les règles d'empilement.

4.11 Règle Générale : La limite d'empilement d'un hex est exprimée par un nombre maximal de FCP (unités de Classe Combat et Soutien) et de FCD (unités de Classe QG et Transport) pouvant s'empiler dans l'hex. La limite est imprimée dans le Tableau des Effets du Terrain (TET). Les unités peuvent se déplacer librement à travers des hex contenant des unités empilées mais ne peuvent pas terminer leur mouvement en dépassant les limites d'empilement. Les unités ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement lorsqu'elles font des Opérations d'Engagement (voir section 13.6).

4.12 Limites d'Empilement : Les joueurs ne peuvent pas sur-empiler des unités dans un hex où leurs FCP et FCD dépassent la limite d'empilement permise par le type de terrain. N'importe quelle combinaison d'unités peut s'empiler dans un hex tant que le total de FCP et FCD autorisé pour le type de terrain dans l'hex n'est pas dépassé.

EXCEPTION : Les joueurs peuvent toujours empiler toutes les unités qui composent **une** division dans n'importe quel type de terrain d'un Niveau d'Élévation de 0 (même si le FCP total de la division dépasse la limite d'empilement autorisée).

4.121 : Les unités aériennes, navales et de Classe Irrégulière ne comptent **pas** dans la limite d'empilement d'un hex. Un joueur peut en empiler autant qu'il le souhaite.

4.13 Pénalités de Sur-empilement : Si un joueur viole la limite d'empilement pendant sa propre Phase d'Opérations, alors **toutes** les unités dans l'hex sont Désorganisées (voir règle 14.26). Lors du tour suivant, il coûtera à toutes les unités +1 PM supplémentaire pour quitter l'hex sur-empilé.

NOTE : Ceci simule la confusion et la difficulté accrue pour coordonner un grand nombre d'unités. Un certain temps est nécessaire pour les trier.

4.14 Unités Ennemies et Empilement : Les joueurs ne peuvent pas empiler leurs unités de Classe Combat, Soutien QG, Irrégulière et Transport (actives ou inactives) sur des unités ennemies. Les unités Aériennes et Navales peuvent le faire lorsqu'elles attaquent. Les unités de Classe Irrégulière (actives ou inactives) sont **déplacées** hors de l'hex qu'elles étaient seules à occuper lorsque des unités ennemies de Classe Combat, Soutien, QG ou Transport entrent dans l'hex. Les unités de Classe Irrégulière Inactives (uniquement) peuvent aussi être déplacées par des unités Irrégulières actives ennemies. Le joueur ennemi déplace les unités d'un hex, aussi souvent que nécessaire.

4.2 Zones de Contrôle (ZDC)

Les unités de la deuxième guerre mondiale étaient capables de projeter une puissance de feu à une distance considérable, pour interférer avec le mouvement et le ravitaillement ennemi. Toutes les unités de Classe Combat et Soutien (mais pas les unités de Classe Aérienne, QG, Irrégulière, Navale ou Transport) qui possèdent une valeur actuelle de Zone de Contrôle/soutien (ZDC/VS) supérieure à 0 exercent une ZDC égale à cette valeur dans les 6 hex qui les entourent. Une unité de Classe Combat ou Soutien dont la ZDC/VS actuelle est de 0 ou moins (à cause du Contrôle de Commandement, du Mode de Ravitaillement, de la Désorganisation, du terrain dans lequel est projeté la zone, ou toute autre cause) ne projettent **pas** de ZDC. Les unités de Classe Combat et Soutien qui ne possèdent qu'un FCP projettent une ZDC uniquement dans l'hex qu'elles occupent.

4.21 ZDC Communes : Au cas où deux unités amies ou plus dans différents hex exercent une ZDC dans le même hex, la ZDC projetée dans l'hex est égale à la **plus haute** ZDC. Les ZDC des différentes unités dans différents hex ne sont jamais additionnées pour obtenir une meilleure ZDC dans un hex de ZDC commune.

EXCEPTION : En défense contre une Progression d'Exploitation, les ZDC des unités de différents hex sont additionnées (voir la règle 13.702).

4.22 Empilement et ZDC : Lorsque deux unités ou plus sont empilées dans le **même** hex, cette pile reçoit une force de ZDC de 1 si aucune unité de la pile ne possède de ZDC/VS supérieure à 0. Si **n'importe quelle** unité de la pile possède une ZDC/VS imprimée de 1 ou plus, la pile obtient une force de ZDC équivalente à l'unité **en haut** de la pile (qui peut être inférieure à d'autres ZDC/VS de la pile). Les divisions qui sont dispersées en régiments ou brigades ajoutent **toutes** les ZDC des unités appartenant à la même division empilées dans le même hex. Ainsi, toutes les unités composant la **division** du haut d'une pile sont comptées pour obtenir la ZDC totale que cette pile projette.

EXEMPLE : Un joueur a une pile composée de deux régiments 3-2-1 de la même division, chacun avec une ZDC/VS de 1, et d'une division 9-6-3 avec une ZDC/VS de 3 au bas de la pile. La ZDC totale projetée par cette pile est 2. Les deux régiments du haut de la pile donnent chacun 1 point de ZDC parce qu'ils font partie de la même division. La division du bas de la pile n'est **pas** comptée ; seule la division du **haut** (ou son équivalent) est comptée.

4.221 : Lors du calcul de la ZDC totale d'une pile il est important de noter que toutes les réductions de ZDC pour la Météo, le Contrôle de Commandement, le Mode de Ravitaillement, le terrain ou est projeté la zone, etc. sont calculées **sur la base d'une division** et pas par unité.

EXEMPLE : en utilisant l'exemple précédent, supposons que les deux régiments soient hors de Contrôle de Commandement (HCC). Normalement chaque unité devrait avoir une pénalité de -1 à la ZDC/VS, et la ZDC totale devrait être 0. Néanmoins, les deux régiments projettent une ZDC de 1, et non de 0, car la pénalité de -1 à la ZDC/VS s'applique à la division entière, et non à chaque unité qui compose la division.

4.23 ZDC et Mouvement : Les unités peuvent entrer librement dans une ZDC. Elles peuvent quitter les ZDC ennemies

en dépensant un certain nombre de PM. Il ne coûte aucun PM à une unité pour entrer dans une ZDC ennemie, mais le coût pour **quitter** une ZDC est de +1 PM. La présence d'unité(s) amie(s) dans une ZDC ennemie n'annule **pas** cette ZDC, mais annulera la pénalité pour sortir de la ZDC si la ZDC/VS de l'unité amie dépasse la ZDC/VS ennemie d'au moins +2.

EXCEPTION : Les unités Mobiles ne payent pas de coût supplémentaire pour sortir d'une ZDC d'unités à Pieds tant qu'elles ne se déplacent pas directement d'une ZDC à une autre ; auquel cas la pénalité de +1 PM s'applique. elles doivent payer la pénalité de +1 PM pour quitter les ZDC d'unités Mobiles à moins qu'elle ne soit annulée.

EXEMPLE : Trois régiments Mobiles de valeur 4-2-1 de la même division sont empilés dans un hex avec une division à Pieds 6-4-2. Ils sont adjacents à une division à pied de valeur 4-2-1. Les deux hexs sont du terrain dégagé. Si la division 6-4-2 bouge en premier, elle peut quitter la ZDC librement parce que les trois régiments mobiles ont une ZDC/VS de 3, donc deux de plus que la ZDC/VS ennemie de 1. Les trois régiments mobiles peuvent ensuite bouger sans pénalité car des unités mobiles ne payent pas le coût de +1 PM pour quitter la ZDC d'unités à pieds.

4.231 : Les unités de Classe QG, Transport et Irrégulière Active ne peuvent pas se déplacer d'une ZDC ennemie à une autre à moins que l'hex dans lequel elles entrent ne soit déjà occupé par une unité amie de Classe Combat ou Soutien. Les unités de Classe Combat ou Soutien ne sont **pas** obligées de s'arrêter une fois qu'elles sont entrées dans une ZDC ennemie. Tant qu'elles ont suffisamment de PM, elles peuvent continuer de se déplacer à travers des ZDC ennemies. Ceci est appelé « l'infiltration ». Pour ce faire, par contre, elles doivent payer tout PM nécessaire pour sortir de la ZDC dans laquelle elle se trouve, plus le **double** de la ZDC/VS de l'ennemi suivant dans laquelle elles tentent d'entrer (le prochain hex dans lequel elles désirent entrer). Tous les coûts normaux du terrain doivent aussi être payés.

EXEMPLE : L'unité à Pieds A est adjacente à l'unité à pieds B. La ZDC/VS de l'unité B est 1, et tous les hexs sont du terrain dégagé. L'unité A devrait être capable de se déplacer comme l'indique la flèche sur le diagramme. L'unité A paye le coût normal de +1 PM pour sortir d'une ZDC, le coût normal de 1 PM pour entrer dans un hex de terrain dégagé et un nombre de PM égal à deux fois la ZDC/VS ennemie, soit 2 PM. Le nombre

total de PM pour bouger est 4. Si, pour une raison quelconque, l'unité A à moins de 4 PM, à cause de son Mode de Ravitaillement, de la Météo, etc., ou si la ZDC/VS ennemie était de 2 ou plus, ou si l'hex d'infiltration coûtait plus de 1 PM pour y entrer, le mouvement ne serait pas permis.

4.232 : Une unité n'a pas besoin de commencer son mouvement adjacente à une unité ennemie pour s'infiltrer. Elle peut être à une certaine distance lorsqu'elle commence son tour et toujours faire une infiltration. Bien que les unités mobiles doivent payer les pénalités en PM décrites en 4.231 pour tenter de s'infiltrer, elles possèdent un haut degré de pénétration grâce à leurs capacités de mouvement élevées. Les règles d'infiltration sont applicables à chaque fois qu'une unité tente de se déplacer d'une ZDC à une autre, que ces deux ZDC soient projetées par une ou plusieurs unités.

NOTE : L'infiltration est un concept de jeu important et devrait être vu avec attention par les deux joueurs.

4.24 ZDC et Combat : Les ZDC ennemies n'ont aucun effet sur les combat. Le combat est toujours volontaire dans ce système de jeu.

4.25 ZDC et Communications : Les ZDC interdisent les Lignes de Ravitaillement pour les QG Opérationnels (voir la règle 9.21) et les Lignes de Communications entre les QG Opérationnels et leurs unités subordonnées à **moins** que l'hex dans lequel la zone est projetée ne soit occupé par une unité amie de Classe Combat ou Soutien (quelle que soit la présence de ZDC ennemie).

4.26 ZDC et Retraite : Les ZDC ennemies n'interdisent **pas** les lignes de Retraite, bien que des pénalités soient encourues par les unités qui retraitent à travers une ZDC ennemie (voir la règle 14.23).

4.27 ZDC et Terrain : En général, les ZDC sont plus fortes lorsqu'elles sont projetées en terrain Dégagé, car un ennemi qui passe ou progresse n'a aucune couverture et le défenseur bénéficie d'un plus grand secteur de tir et d'une plus grande mobilité pour faire face à une menace. Les ZDC sont plus faibles lorsqu'elles sont projetées dans des terrains contenant des obstacles. Le Tableau des Effets du Terrain résume les réductions de ZDC dues au terrain. Les effets du terrain sur les ZDC sont cumulatifs.

EXCEPTION : Une unité projette toujours une ZDC complète dans l'hex qu'elle occupe. Ne réduisez pas la ZDC pour le terrain, mais toutes les autres réductions de ZDC (météo, Contrôle de Commandement, etc.) s'appliquent.

EXEMPLE : Une pile d'unités dans un hex de bois adjacent à un hex de terrain dégagé avec une Rivière Mineure entre les deux ont une ZDC/VS de 3. Lors d'une tempête, elles projetteraient une ZDC de 2 dans l'hex de bois et 1 dans l'hex de terrain dégagé.

4.28 ZDC et Unités Navales/Aériennes : Les unités Navales et Aériennes ne projettent pas de ZDC et ne sont jamais affectées par les ZDC ennemies.

5.0 LA PHASE DE RENFORTS

Les deux camps recevront généralement des renforts au cours d'un scénario. Pendant la Phase de Renforts, ils sont placés **hors** carte au point d'entrée indiqué. Les unités « hors » carte ne peuvent être affectées par aucune unité ennemie (ou amie) tant qu'elles ne sont pas réellement entrées sur la carte.

5.11 Entrée Des Renforts : L'entrée des renforts sur la carte dépend de leur type d'unité. Un QG Supérieur entre pendant le Segment d'Opérations des QG Supérieurs de la Phase Stratégique. Un QG Opérationnel entre pendant la Phase d'Opérations des QG Opérationnels. Une unité de Classe Combat ou Soutien entre pendant la Phase d'Opérations. Une unité dans un train entre pendant la Phase d'Opérations Ferroviaires et ainsi de suite.

5.12 Commandement et Mode de Ravitaillement : Les unités de Classe Combat et Soutien entrent toujours sur la carte en **Mode Défensif** (voir la règle 9.25). Elles entrent en **Statut de Commandement IND** (voir la règle 9.26) à moins d'être sous le contrôle d'un QG Opérationnel hors carte qui est lui-même un renfort. Les règles exclusives d'un jeu **peuvent modifier** cette règles. Notez que les unités hors carte ne peuvent pas être placées en Contrôle de Commandement ou assumer un Mode de Ravitaillement jusqu'à ce qu'elles soient réellement entrées sur la carte. Les unités de Classe Combat et Soutien doivent être assignées à un QG Opérationnel pour « marcher » et doivent se diriger directement vers ce QG. Pendant la Phase d'Opérations jusqu'à ce qu'elles soient à l'intérieur du Rayon de Commandement de ce QG. Si il est attaqué en route, le renfort est **Isolé** pendant la Phase de Communication suivante (voir la règle 9.18) et les restrictions ISO s'appliquent. Les unités de Classe Combat et Soutien qui entrent en renfort doivent toujours tenter de se

déplacer le plus rapidement possible dans le Rayon de Commandement du QG Opérationnel auquel elles ont été assignées.

5.13 Points d'Entrée Bloqués : Si une unité ennemie occupe ou projette une ZDC sur un point d'entrée, le joueur en phase peut :

1) Entrer sur la carte au point le plus proche de l'hex d'entrée originel qui est libre d'unités ennemies ou de leurs ZDC ou

2) Déplacer la ou les unités ennemies jusqu'à deux hexs vers la Source de Ravitaillement ennemie.

Le joueur peut ensuite faire entrer ses renforts sur la carte.

6.0 METEO

La météo joue un rôle important dans toutes les simulations de combat. La météo affecte le nombre de PR reçus, les capacités des unités Aériennes, la Capacité de Mouvement des unités terrestres, les VE et les VM, les ZDC/VS, les totaux de PE, et les rayons de Communications et de Transport. Les effets de la météo devraient être notés et intégrés dans les plans des joueurs.

6.11 Comment Déterminer la Météo : Au premier tour de n'importe quel scénario, les joueurs devraient d'abord consulter les règles exclusives pour déterminer si des effets météo particuliers s'appliquent. Sinon, le premier joueur lance deux dés de couleurs différentes et consulte la Table Météo en Cours. Un dé détermine la condition de température pour ce tour, et l'autre détermine la condition atmosphérique. Consultez la Table des Modificateurs Saisonniers (TMS) pour les modificateurs à appliquer au jet de dé. Vérifiez aussi les nombres positifs ou négatifs de la Table Météo (TM) pour ce tour, pour voir si d'autres modificateurs doivent s'appliquer.

EXEMPLE : Si la condition atmosphérique est « pluie », un +1 est appliqué au prochain jet de condition atmosphérique.

6.111 : Après que les modificateurs, si il y en a, aient été appliqués aux jets de dés, les joueurs doivent marquer les conditions météo résultante sur la TM en plaçant les marqueurs de **température** et **Atmosphère** dans les cases représentant le résultat obtenu par les dés. Notez que chaque case contient un nombre dans sa partie inférieure. Ces nombres sont les **Codes de Conditions au Sol** pour chaque condition météo donnée. Ajoutez les codes contenus dans les cases de

Température de d'Atmosphère de ce tour pour obtenir un **total**. Ce total correspond aux nombres imprimés dans les Cases de Conditions Au Sol. Marquez la Condition au Sol appropriée en utilisant le marqueur **Ground**.

6.12 Effets de la Météo : Référez vous aux Règles Exclusives pour les effets spécifiques des différentes conditions météo sur les règles du jeu.

7.0 OPERATIONS DES UNITES IRREGULIERES

Une partie importante de la deuxième guerre mondiale a connu les activités des unités de Classe Irrégulière. Ces pions représentent les partisans, les commandos, les patrouilles à longue portée, et les équipes de sabotage. Pendant la Phase des Opérations Irrégulières du tour, chaque joueur peut à son tour engager des Opérations avec ses unités Irrégulières. Comme tous les jeux de la série n'ont pas forcément d'unités irrégulières, les règles les concernant sont présentées dans les Règles Exclusives.

8.0 LA PHASE STRATEGIQUE

Tous les trois tours, une phase spéciale est insérée dans la séquence de jeu. La Phase Stratégique est utilisée pour préparer l'allocation des unités Aériennes pour les trois prochains tours, engager des Opérations avec les QG Supérieurs, et, le plus important, déterminer le montant et l'allocation des PR pour les opérations à venir.

8.1 Segment de Mission de Ravitaillement Aérien

Dans certains cas, les QG et les unités de Classe Combat et Soutien qui n'ont pas de liaison terrestre avec une source de ravitaillement sur carte peuvent recevoir du ravitaillement aérien. Les Missions de Ravitaillement Aérien qui ont été allouées pendant la Phase Stratégique **précédente** sont maintenant résolues. Référez vous à la section 16.3 pour les règles concernant les Missions de Ravitaillement Aérien.

8.2 Segment d'Allocation Aérien

Pendant la Phase Stratégique, toutes les unités aériennes des joueurs doivent avoir un rôle d'alloué pour les trois prochains tours ;

soit le Combat pour la Supériorité Aérienne, soit des Missions d'Artillerie, soit des Missions de Ravitaillement Aérien. Les unités aériennes qui sont allouées à une mission ne peuvent **pas** en faire d'autre pendant les **trois** prochains tours (jusqu'à la prochaine Phase Stratégique), ou de nouvelles missions pourront être allouées.

8.3 Segment de Combat pour la Supériorité Aérienne

Contrairement au combat aérien régulier, le Combat Aérien pour la Supériorité Aérienne ne se déroule que pendant la Phase Stratégique (tous les trois tours). Référez vous à la section 16.2 pour les règles concernant le Combat pour la Supériorité Aérienne.

8.4 Le Segment de Ravitaillement Stratégique

Pour que les unités de Classe Combat et Soutien puissent agir efficacement elles doivent être ravitaillées. Les unités qui ne sont pas correctement ravitaillées subiront une perte de mobilité, d'efficacité et de moral. Le système de ravitaillement simule les mécanismes réels de ravitaillement ; réception du ravitaillement de l'arrière, stockage, puis distribution aux QG de la ligne de front. Voici un diagramme schématique du flux de ravitaillement :

Bord de la carte... QG Supérieurs... QG Opérationnels... Unités.

8.41 Procédure : Pendant la Phase Stratégique, les joueurs suivent la routine du Segment de Ravitaillement Stratégique. Consultez la Table de Ravitaillement Stratégique (TRS) de chaque camp, lancez un dé, et appliquez les modificateurs (pour la météo, la Supériorité Aérienne, etc.). Le résultat donne le nombre de Points de Ravitaillement (PR) qui deviennent disponibles aux points d'entrée de la Source de Ravitaillement Ultime des joueurs.

8.42 La Source de Ravitaillement Ultime (SRU) : Après avoir déterminé le nombre de PR amenés des lignes arrières à la SRU, placez les PR sur le bord de la carte. Tous les PR qui entrent en jeu doivent apparaître sur les points de SRU. Les SRU sont données pour chaque camp dans le livret des Règles Exclusives.

Empilez les marqueurs de PR aux points de SRU. A moins qu'il n'y ait une restriction due aux actions ennemies ou aux Règles Exclusives, il n'y a pas de limite au nombre de PR qui peuvent entrer en jeu dans une SRU amie, mais le nombre total de PR ne peut pas dépasser le résultat donné par la TRS.

8.43 Assignation des PR aux QG Supérieurs : Après avoir déterminé le nombre de PR disponibles pour les trois prochains tours, les joueurs doivent décider de comment les assigner aux QG Supérieurs. A moins que le contraire ne soit permis par les Règles Exclusives d'un jeu, les PR ne peuvent être assignés qu'aux QG Supérieurs, et pas aux QG Opérationnels. Pour assigner des PR à un QG Supérieur, ils doivent être placés dans un hex de **Ville ou Cité** qui est à **3 PM** (utilisez le coût du terrain pour l'infanterie) de :

- 1) N'importe quel hex de Dépôt Ferroviaire ami. Ce dépôt Ferroviaire doit être capable de tracer une ligne continue d'hexes ferroviaires amis (libre d'unités ennemies ou de leurs ZDC) jusqu'aux PR empilés dans la SRU. Le joueur peut assigner à un QG Supérieur autant de PR qu'il veut tant que la ligne d'hexes ferroviaires peut être tracée jusqu'à la SRU. Placez simplement les PR sur le QG Supérieur. Les PR peuvent être attaqués via l'Interdiction Ferroviaire avec des Unités Irrégulières. Il n'y a pas de coût en PM ou de Capacité Ferroviaire d'utilisée pour placer les PR sur les QG Supérieurs.
- 2) Un hex d'aéroport. Dans ce cas le QG Supérieur est éligible pour recevoir des PR via une Mission de Ravitaillement Aérien (voir la section 16.3). Résolvez la Mission de Ravitaillement Aérien comme indiqué précédemment et placez les PR reçus dans l'hex de l'aéroport. Ensuite, assignez les PR au QG Supérieur si il est dans un hex de Ville ou Cité dans les 3 PM de l'aéroport. Placez les PR assignés sur le QG Supérieur. Il n'y a pas de coût en PM pour placer les PR.

Un QG Supérieur peut être éligible pour recevoir des PR par les deux méthodes décrites ci-dessus. Les QG Supérieurs qui ne peuvent satisfaire à aucune des conditions précédentes ne peuvent pas recevoir de PR. Les QG Supérieurs placés de façon incorrecte ne peuvent pas déployer de Colonne de Ravitaillement (voir la règle 8.52) et les QG Opérationnels ne peuvent pas tirer leur ravitaillement par Transport à partir d'eux (voir la règle 9.21). Les QG Supérieurs

placés incorrectement ne peuvent pas fournir de Contrôle de Commandement aux QG Opérationnels (voir la règle 9.11).

8.5 Segment de QG Supérieur et Transport d'Unité

Notez que les QG Supérieurs et les unités de Classe Transport engagent des opérations maintenant ou **peuvent** engager des opérations avant le segment de Ravitaillement Stratégique (voir la section 8.4).

8.51 Opérations des QG Supérieurs : Les QG Supérieurs peuvent engager des opérations **uniquement** pendant la Phase Stratégique qui se déroule tous les trois tours, à moins de tenter une percée désespérée (voir la règle 13.45), auquel cas ils doivent le faire pendant la Phase d'Opérations. Les QG Supérieurs peuvent engager les opérations suivantes :

- 1) Tenir (voir la section 13.3).
- 2) Transport (voir la section 13.4).
- 3) Manœuvre (voir la section 13.5).
- 4) Regroupement (voir la Règle 13.82).
- 5) Mouvement Ferroviaire (voir 10.1).
- 6) Action de Petite Unité (Règle 13.98).

Les QG Supérieurs peuvent engager une des opérations ci-dessus pendant ce segment (y compris le mouvement ferroviaire maintenant, plutôt que pendant la Phase d'Opérations Ferroviaires qui suit. Les QG Supérieurs ne nécessitent pas de marqueurs de trains et ne comptent pas dans la Capacité Ferroviaire d'un joueur lorsqu'ils se déplacent par rail, mais suivez toujours les règles qui concernent les Opérations Ferroviaires. Supposez que chaque QG Supérieur possède son propre marqueur de train pour son utilisation personnelle).

NOTE : Les QG Supérieurs engagent les opérations maintenant et jamais pendant la Phase d'Opérations des QG Opérationnels. Chaque QG Supérieur peut engager des Opérations soit avant, soit après la Phase de Ravitaillement Stratégique, mais pas les deux.

8.52 Segment d'Opération Bonus Pour les Unités de Classe Transport : Pendant la Phase Stratégique, toutes les unités de Classe Transport (sauf les marqueurs de train) reçoivent un segment bonus pour engager des opérations. A moins d'être déjà sur la carte, les Colonnes de Ravitaillement peuvent être créées pendant ce segment bonus, et elles sont empilées avec leurs QG Supérieurs respectifs. Les unités de Classe Transport peuvent engager les opérations suivantes pendant le segment bonus :

- 1) Tenir (13.3).
- 2) Transport (13.4).

3) Manœuvre (13.5).

4) Regroupement (13.82).

NOTE : Les unités de Classe Transport peuvent faire leur segment bonus soit avant, soit après le Segment de Ravitaillement Stratégique, mais pas les deux ; comme les QG Supérieurs. Elles peuvent aussi faire des opérations pendant la Phase d'Opérations.

8.6 Retrait des Marqueurs de Mode de Ravitaillement

A la fin de chaque Phase Stratégique, les joueurs doivent retirer tous les Marqueurs de Mode de Ravitaillement Offensifs et Défensifs qui sont encore sur les QG Opérationnels et sur les unités de Classe Combat et Soutien. Les troupes sont considérées comme ayant « mangé » leur allocation de ravitaillement du tour précédent.

9.0 LA PHASE DE COMMUNICATION

Pendant cette phase les joueurs déterminent le Contrôle de Commandement et le Mode de Ravitaillement pour toutes les unités sur la carte. C'est à ce moment que les joueurs détermineront la vitesse et la direction des tours de bataille.

9.1 Le Segment de Contrôle de Commandement

Les deux camps reçoivent un certain nombre d'unités de Classe QG Supérieur et QG Opérationnel qui distribuent le Contrôle de Commandement aux unités qu'elles commandent. Les deux joueurs déterminent le Contrôle de Commandement **simultanément** pendant ce segment.

9.11 QG Supérieurs et Contrôle de Commandement : La fonction principale d'un QG Supérieur est de servir de conduit aux PR arrivant de la SRU (voir la règle 8.43). Les QG Supérieurs ont aussi une Valeur de Commandement. Le nombre imprimé en bas à gauche du pion indique le nombre maximum de QG Opérationnels qu'un QG Supérieur peut contrôler. Ainsi, un QG Supérieur avec une valeur de 4 pourrait contrôler jusqu'à quatre QG Opérationnels. Tant qu'un QG Supérieur est correctement placé (voir la règle 8.43), il n'y a **pas** de rayon spécifique en terme de PM ou de Ligne de Communication nécessaire pour que le

QG Supérieur fournisse du « Commandement » aux QG Opérationnels subordonnés. Même les QG Opérationnels « coupés » peuvent être commandés par leur QG Supérieur si le QG Supérieur à la capacité de le faire. « Commander » signifie que le QG Supérieur prend le temps et l'attention nécessaire pour diriger et coordonner les opérations stratégiques des QG Opérationnels. Si il y a plus de QG Opérationnels en jeu que les QG Supérieurs ne peuvent en commander, marquez les QG Opérationnels en excès (au choix du possesseur) avec des marqueurs Hors de Contrôle de Commandement (OCC).

9.111 : Les pénalités suivantes (ignorez ce qu'indiquent les marqueurs OCC) s'appliquent aux QG Opérationnels OCC :

1) Ils ne peuvent pas assumer un Mode Offensif (voir la règle 9.24).

2) Aucune unité aérienne ne peut faire de Mission d'Artillerie de n'importe quel type sous le commandement d'un QG Opérationnel OCC.

3) Les commandants des QG Opérationnels ne peuvent pas tenter d'utiliser l'Initiative si vous utilisez les Règles Optionnelles de Commandement.

9.112 : Les QG Opérationnels ne sont pas obligés de rester sous le commandement du même QG Supérieur tout au long de la partie. Un joueur peut échanger librement le commandement de ses QG Supérieurs sur un QG Opérationnel donné à chaque tour sans pénalité.

EXCEPTION : Les Règles de Commandement Optionnelles modifient cette règle.

9.12 QG Opérationnels et Contrôle de Commandement

Les QG Opérationnels servent à fournir le Contrôle de Commandement aux unités de Classe Combat et Soutien sous leur commandement. Chaque QG Opérationnel a également une Valeur de Commandement. C'est le nombre maximum d'unités de Classe Combat et Soutien de la taille d'une division qu'il peut contrôler. Comptez les brigades comme 1/2 division, les régiments comme 1/3 de division et les bataillons comme 1/6 de division pour le calcul du total. Aucun QG Opérationnel ne peut donner de Contrôle de Commandement à des unités de Classe Combat et Soutien en excès de sa Valeur de Commandement.

9.13 Unités de Classe Combat et Soutien et Contrôle de Commandement

Pour que les unités de

Classe Combat et Soutien puissent agir à plein rendement, elles doivent être en Contrôle de Commandement. Pour être en contrôle de Commandement, l'unité doit satisfaire aux trois critères suivants :

1) L'unité doit être dans le Rayon de communication de son QG Opérationnel, et ;

2) L'unité doit être capable de tracer une Ligne de Communication jusqu'à son QG Opérationnel, et ;

3) Le nombre total d'unités traçant un Contrôle de Commandement jusqu'au QG Opérationnel ne doit pas dépasser la Valeur de Commandement du QG.

9.131 : Les QG Opérationnels possèdent un Rayon de Communication de 6 PM. Toutes les unités de Classe Combat et Soutien doivent être dans les 6 PM de leur QG Opérationnel pour être considérés en Contrôle de Commandement. Les unités Mobiles utilisent le coût du terrain des unités Mobiles du Tableau des Effets du Terrain (TET). Les unités à pieds utilisent le coût de l'infanterie.

EXCEPTION : Les unités à pieds Allemandes doivent être dans les 6 PM de leur QG Opérationnel pour être en Contrôle de Commandement. Par contre, les unités Mobiles Allemandes peuvent être dans les 8 PM de leur QG Opérationnel et toujours être en Contrôle de Commandement.

9.132 : Lors du tracé de la Ligne de Communication, toutes les restrictions du terrain s'appliquent. La Ligne ne peut pas être tracée à travers un côté d'hex de rivière majeure sans pont, etc. La Ligne doit être libre d'unités ennemies de Classe Combat, Soutien, ou QG et de leurs ZDC, à moins que l'hex en ZDC ennemi ne soit occupé par une unité de Classe Combat, Soutien ou QG. Les unités de Classe Transport et Irrégulière ne bloquent **pas** les Lignes de Communications. Les unités de Classe Irrégulière Actives peuvent tenter une Interdiction de Communication contre les Lignes de Communications tracées à travers elles. Les unités Aériennes et Navales ne bloquent jamais les Lignes de Communication. Les unités dans le Rayon de Commandement d'un QG et capables de tracer une Ligne de Communication, mais qui dépassent la Valeur de Commandement du QG Opérationnel deviennent Hors de Contrôle de Commandement (voir la règle 9.17).

9.133 : Une fois qu'une unité de Classe Combat ou Soutien est déterminée comme étant en Contrôle de Commandement, **elle le reste pour le restant du tour**. Elle est éligible pour assumer le Mode de Ravitaillement de son QG (voir la règle 9.22) et utilise ses PE pour Engager des Opérations **même si elle bouge hors** du Rayon de Commandement du QG pendant le tours (ou si c'est le QG qui s'éloigne).

9.14 Réassignation des Unités : Les unités de Classe Combat et Soutien ne sont pas obligées de rester sous le contrôle du même QG Opérationnel tout au long du jeu. Les unités qui commencent le Segment de Contrôle de Commandement dans le Rayon de Communication de leur QG Opérationnels peuvent être réassignées tant que leur nouvelle assignation ne viole pas la Valeur de Commandement du nouveau QG Opérationnel. Pour réassigner une unité, le joueur qui la possède indique simplement son intention.

EXEMPLE : « Je réassigne la 6è Panzer Division au QG Opérationnel du 48è Corps de Panzer ».

1) Si l'unité réassignée est dans le Rayon de Commandement de l'ancien et du nouveau QG, alors la réassignation du QG est instantanée et l'unité trace son Contrôle de Commandement jusqu'au nouveau QG et compte dans la Valeur de Commandement de ce QG à partir de ce tour.

2) Si l'unité réassignée est dans le Rayon de Commandement de son ancien QG, mais dans celui auquel il est réassigné, alors il trace son Contrôle de Commandement jusqu'à son nouveau QG et est compté dans la Valeur de Commandement de son ancien QG. L'unité réassignée doit se déplacer dans le Rayon de Commandement de son nouveau QG pendant la Phase d'Opérations si possible. Si l'unité ne réussit pas à atteindre le Rayon de Commandement de son nouveau QG pour quelque raison que ce soit, il devient Hors de Contrôle de Commandement et subit toutes les pénalités applicables à une telle unité (9.17). Les unités en Mode Défensif ou Epuisé qui ont été **réassignées** peuvent sortir librement du Rayon de Commandement de leur ancien QG Opérationnel sans avoir à faire de TM (voir la règle 9.25 et 9.26).

3) Si l'unité réassignée est hors du Rayon de Communication de son ancien QG, alors elle ne peut **pas** être réassignée (et sera probablement Hors de Contrôle de Commandement ou Isolée ainsi qu'en Mode Epuisé) **à moins** qu'elle ne soit aussi dans le Rayon de Communication d'un autre QG Opérationnel. Si c'est le cas, elle peut (c'est optionnel, pas obligatoire) être récupérée par ce QG et tracer son Contrôle de Commandement jusqu'à lui et compter dans sa Valeur de Commandement

EXEMPLE : Supposez qu'un QG Opérationnel ne puisse contrôler que trois divisions. Ces trois divisions sont dans son Rayon de Commandement et aussi dans le Rayon de Commandement d'un autre QG Opérationnel. Une quatrième division est dans le Rayon de Commandement du premier QG mais pas du second. Le joueur peut réassigner une des trois premières divisions au second QG (sans aucun coût pour la Valeur de Commandement du premier QG) et fournir du Contrôle de Commandement à la quatrième division avec le premier QG. Le premier QG ne peut assurer un contrôle si il ne libère pas avant une autre division.

9.141 : Lorsqu'une unité passe sous le commandement d'un nouveau QG, il adopte immédiatement le Mode de Ravitaillement du nouveau QG, même si l'unité en avait un meilleur.

NOTE : Une grande densité de pions dans certaines zones peut amener à confondre les unités et les QG qui les commandent. Utilisez les marqueurs de limite de QG pour marquer les zones commandées par un QG donné.

9.15 Contrôle de Commandement Automatique : Toutes les unités de Classe Combat et Soutien dans les **2 hexs** (pas en PM) de leur QG Opérationnel peuvent être placés en Contrôle de Commandement même si une Ligne de Communication ne peut pas être tracée et si les unités de dépassent pas la Valeur de Commandement du QG. Les unités qualifiées sont marquées avec un marqueur de Contrôle de Commandement Automatique (ACC) pour ce tour. Le statut ACC **doit** compter dans la Valeur de Commandement du QG pour ce tour.

9.151 : Contrairement aux unités Hors de Contrôle de Commandement, les unités ACC n'ont **pas** à se rapprocher de leur QG Opérationnel pendant la Phase d'Opérations. Elles ont -1 PM et ZDC/VS. Elles utilisent les PE de leur QG si elles font partir d'un Groupe d'Engagement pendant la Phase d'Opérations. De telles unités ne peuvent **pas** adopter le Mode de Ravitaillement de leur QG Opérationnel car aucune Ligne de Communication ne peut être tracée jusqu'au QG. Les unités ACC doivent trouver leur propre source de ravitaillement (voir la règle 9.29). Les unités ACC deviennent Isolées (voir la règle 9.18) si elles attaquent ou sont attaquées. Retournez le marqueur ACC du côté ISO.

EXEMPLE : Dans des circonstances normale, la Ligne de Communication d'une unité ne peut pas être tracée à

travers une Rivière Majeur sauf par un pont. Avec cette règle, les QG Opérationnels d'un côté d'une Rivière Majeure sans pont peut donner du Contrôle de Commandement (mais pas de Mode de Ravitaillement) à une unité subordonnée de Classe Combat ou Soutien qui se trouve de l'autre côté de la rivière, tant que cette unité est dans les 2 hexs du QG.

NOTE : Ceci simule la capacité des QG Opérationnels à garder une communication avec les formations subordonnées pour une courte période de temps à cause de la courte distance impliquée (deux hexs représentent environ 15 Km). En effet, l'unité marquée ACC est supposée être suffisamment proche de son QG Opérationnel pour recevoir des ordres et une coordination de commandement, mais pas pour recevoir du ravitaillement.

9.16 Commandement Indépendant :

Certaines unités de Classe Combat et Soutien (voir 9.163) qui satisfont aux besoins du Contrôle de Commandement indiqués dans la règle 9.13 peuvent être nommées comme « Commandement Indépendant » (IND). Les unités qui désirent agir en IND doivent être désignées pendant le Segment de Contrôle de Commandement et être marquées avec un marqueur IND. Assigner un statut IND à une unité compte dans la Valeur de Commandement du QG pour ce tour. Les unités IND peuvent agir comme si elles étaient en Contrôle de Commandement pendant les tours suivants, même si elles ne satisfont plus aux besoins du Contrôle de Commandement indiqués dans la règle 9.13.

9.161 : Les unités IND restent IND jusqu'à ce qu'elles attaquent ou se fassent attaquer hors du Rayon de Communication de leur QG. Si ceci se produit, retournez le marqueur IND. L'unité est maintenant isolée (ISO) et subit toutes les restrictions des unités ISO (voir la règle 9.18).

EXCEPTION : Les unités IND qui deviennent ISO peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, et pas seulement vers un QG Opérationnel ami comme pour les unités ISO normales.

Les unités restent ISO jusqu'à ce qu'elles satisfassent aux besoins du Contrôle de Commandement indiqués dans la règle 9.13. Un QG Opérationnel ami peut les placer en Contrôle de Commandement, ou elles peuvent être redésignées IND.

9.162 : Au début, les unités IND prennent le Mode de Ravitaillement de leur QG Opérationnel pour ce tour. Elles gardent ce mode jusqu'à ce qu'elles attaquent ou jusqu'au segment de retrait des marqueurs (les joueurs pourront souhaiter les marquer avec leurs propres marqueur de Mode de Ravitaillement). Les unités IND peuvent ensuite obtenir leur ravitaillement de

n'importe quelle source de ravitaillement amie éligible (voir la règle 9.29), ainsi que du ravitaillement ennemi capturé. Les unités IND subissent toutes les restrictions normales du Mode de Ravitaillement lorsqu'elles sont IND. Une pile d'unités IND possède 5 PE à dépenser pendant un Engagement d'Opération (3 en Mode Défensif).

9.163 : A moins que ce ne soit spécifié dans une règle exclusive, seules les Panzer Divisions Allemandes ou les Divisions Motorisées, les unités de Reconnaissance Allemandes, ou les renforts des deux joueurs (voir 5.0) ou l'arrière garde (voir 13.935) peuvent être désignées IND.

NOTE : Le statut IND ne doit pas être confondu avec les unités qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement. Les deux concepts sont différents.

9.17 Hors de Contrôle de Commandement :

Les unités de Classe Combat et Soutien qui ne satisfont pas aux besoins du Contrôle de Commandement et qui ne sont pas en statut ACC ou IND sont Hors de Contrôle de Commandement (OCC). Marquez-les de façon appropriée. Les unités OCC ne peuvent faire que les Opérations suivantes : Tenir, Manœuvre ou Regroupement. Si elles choisissent de bouger, elles doivent terminer leur Phase d'Opérations **dans** le Rayon de Communication d'un QG Opérationnel ami si c'est possible. L'unité peut déclarer un Engagement d'Opération si nécessaire pour atteindre son but. Une pile d'unité OCC possède 4 PE (2 en Mode Défensif).

9.171 : Si se déplacer dans le Rayon de Commandement d'un QG quelconque est impossible pour une unité lors de ce tour, l'unité, si elle Manœuvre, doit se déplacer **vers** un QG ami en terminant sa Phase d'Opérations plus proche du Rayon de Commandement qu'elle ne l'était au début de sa Phase d'Opérations. Le possesseur de l'unité a toujours le dernier mot, du moment qu'il satisfait aux restrictions ci-dessus. Les unités OCC ont -1 PM et -1 à leur ZDC/VS. Les unités OCC ne peuvent pas faire de Missions de Barrage et de Contre Barrage d'Artillerie. Comme les unités ACC ci-dessus, elles doivent trouver leur ravitaillement comme elles peuvent (voir la règle 9.29).

9.18 Isolement : Toute unité de Classe Combat et Soutien qui commence le Segment de Contrôle de Commandement avec un marqueur OCC du tour précédent et qui ne satisfait toujours pas aux conditions de Contrôle de

Commandement données en 9.13 est maintenant Isolée (ISO). Retournez le marqueur OCC. Les unités ISO restent ISO jusqu'à ce qu'elles reviennent en Contrôle de Commandement.

EXCEPTION : Les unités qui occupent des Dépôts de Ravitaillement peuvent dépenser +1 PR par division ou équivalent (un minimum de 1 PR est toujours nécessaire, même si le total des unités est inférieur à une division) par rapport au coût pour adopter un Mode de Ravitaillement pour ne pas devenir ISO (voir la règle 9.29).

9.181 : Les unités qui sont ISO ne peuvent pas entreprendre l'Opération Tenir mais **doivent** manœuvrer pour tenter d'entrer dans le Rayon de Commandement d'un QG ami. Si elles réussissent, elles peuvent tenter de se Regrouper si elles disposent de suffisamment de PM (voir la règle 13.82). Les unités peuvent faire des Opérations d'Engagement pour se déplacer dans le Rayon de Communication d'un AG. Les piles d'unités ISO possèdent 3 PE (1 en Mode Défensif). Les unités ISO ont -2 à leur VE. Lors de la résolution des combats, elles calculent les rapports normalement mais dans chaque situation de combat après le premier, elles doivent utiliser leurs ZDC/VS comme Facteur de Combat lors du calcul des rapports. Elles ne peuvent pas faire de Missions de Barrage ou de Contre Barrage d'Artillerie. Comme les unités OCC, elles doivent trouver elles même leur ravitaillement.(voir la règle 9.29).

9.19 Unités ne Nécessitant pas de Contrôle de Commandement : Traitez les unités ne nécessitant pas de Contrôle de Commandement ou de Ravitaillement comme si elles étaient toujours en Contrôle de Commandement. Ces unités peuvent tenter toutes les opérations pour lesquelles elles sont éligibles. De telles unités ont toujours 4 PE à dépenser en Opération d'Engagement si elles opèrent seules.

9.2 Le Segment de Mode de Ravitaillement

Dans ce segment, les joueurs décident lequel des trois modes leurs QG Opérationnels et leurs unités de Classe Combat et Soutien vont adopter. Les trois modes de base sont :

- 1) Mode Offensif ou « Ravitaillement d'Attaque ».
- 2) Mode Défensif ou « Ravitaillement Défensif ».
- 3) Mode Epuisé ou « Non Ravitaillé ».

NOTE : Contrairement au Segment de Contrôle de Commandement, le Segment de Mode de Ravitaillement n'est pas un segment mutuel. Le premier joueur assigne ses Modes de Ravitaillement en premier, puis c'est au tour du deuxième joueur.

Pour adopter un Mode Offensif ou Défensif, un QG Opérationnel doit être capable de tirer ses propres PR depuis une ou plusieurs sources sur la carte, qui sont :

- 1) son QG Supérieur, ou ;
 - 2) un Dépôt de Ravitaillement, ou ;
 - 3) des PR accumulés au tour précédent avec le QG Opérationnel, ou ;
 - 4) Une des Colonnes de Ravitaillement de son QG Supérieur dans le Rayon de Ravitaillement du QG Opérationnel.
- Les QG ne peuvent **pas** tirer leurs PR depuis d'autres QG Opérationnels.

9.21 Rayon de Ravitaillement des QG Opérationnels :

Un QG Opérationnel peut tirer ses PR directement d'une des sources indiquées au dessus. Pour tirer les PR jusqu'à lui, le QG Opérationnel doit satisfaire aux 3 conditions suivantes :

- 1) La source de PR doit être dans le Rayon de Ravitaillement du QG Opérationnel, et ;
- 2) Le QG Opérationnel doit être capable de tracer une Ligne de Communication jusqu'à la source de PR, et ;
- 3) Le nombre total de PR tirés par le QG Opérationnel de toutes les sources pendant ce segment ne peut pas dépasser sa Valeur de Commandement.

Les QG Opérationnels ont un Rayon de Ravitaillement de 6 PM. Utilisez le coût du terrain pour l'infanterie pour calculer les distances.

EXCEPTION : Les QG Opérationnels Allemands ont un Rayon de Ravitaillement de 8 PM, et non 6 comme les autres nationalités. Ils peuvent tirer leurs PR depuis n'importe quelle source dans les 8 PM.

9.211 : Une Ligne de Communication libre d'unités ennemies et de leurs ZDC doit pouvoir être tracée entre le QG Opérationnel et la source de PR. Le nombre maximum de PR qui peut être tiré pour chaque tour par le QG Opérationnel depuis toutes les sources possibles est égale à sa Valeur de Commandement (le nombre imprimé en bas à gauche du pion de QG).

9.212 : Si les conditions ci-dessus sont satisfaites, placez simplement le nombre de PR désirés sur le QG Opérationnel. Le QG Opérationnel est supposé avoir sa propre capacité logistique de « transport » qui lui permet d'obtenir les PR de la façon décrite précédemment.

EXEMPLE : Un QG Opérationnel avec une Valeur de Commandement de 4 pourrait tirer un maximum de 4 PR depuis n'importe

quelles sources dans les 6 PM (au coût de l'infanterie) de distance.

NOTE : Les QG Opérationnels ne tirent pas leurs PR pendant le Segment de Ravitaillement Stratégique comme les QG Supérieurs, mais attendent jusqu'au Segment de Mode de Ravitaillement de chaque tour.

9.22 Adopter un Mode de Ravitaillement :

Un QG Opérationnel qui désire adopter un Mode de Ravitaillement dépense une partie des PR qui sont empilés avec lui. Un QG Opérationnel doit dépenser un nombre de PR égal à sa Valeur de Commandement pour adopter un Mode Offensif (quel que soit le nombre d'unités commandées par ce QG ou quel que soit le nombre d'attaques que le joueur désire faire ce tour). Placez un marqueur « A » sur le QG. Un QG Opérationnel désirant adopter un « Mode Défensif » doit dépenser un nombre de PR égal à la moitié de sa Valeur de Commandement, arrondie à l'inférieur. Placez un marqueur « D » sur le QG. Les QG Opérationnels qui n'ont pas suffisamment de PR ou qui ne veulent pas adopter un Mode Offensif ou Défensif adoptent automatiquement un « Mode Epuisé ». Les QG dans cette condition ne reçoivent pas de marqueurs. Toutes les unités de Classe Combat et Soutien placées sous le commandement du QG adoptent le même Mode de Ravitaillement, mais ne reçoivent pas de marqueurs A ou D.

9.221 : Un QG Opérationnel qui commence la Phase de Mode de Ravitaillement en Mode Défensif peut passer en Mode Offensif en ne dépensant que la moitié de sa Valeur de Commandement en PR, arrondie au supérieur, au lieu de payer le coût total.

9.222 : Tous les PR inutilisés peuvent être utilisés par le QG Opérationnel pour le Ravitaillement de Secours (voir la règle 9.28).

9.23 Marqueurs de Mode de Ravitaillement :

Seuls les QG Opérationnels et leurs unités de Classe Artillerie Lourde de Soutien (voir la section 12.5) sont marqués avec des marqueurs A ou D (pas de marqueur pour le Mode Epuisé) comme expliqué ci-dessus. Toutes les unités de Classe Combat et Soutien sous le commandement d'un QG qui ont été précédemment déclarées en Contrôle de Commandement adoptent automatiquement le même Mode de Ravitaillement pour la Phase d'Opérations suivante.

9.231 : Les joueurs doivent marquer les unités IND, OCC, ACC, ou ISO de Classe Combat et Soutien avec des marqueurs de Mode de Ravitaillement car ces unités adoptent leurs Mode de Ravitaillement indépendamment des QG.

9.24 Mode Offensif : Les QG en Mode Offensif ont tous leurs PE pour Engager des Opérations avec leurs unités de Classe Combat et Soutien subordonnées. Toutes les unités ont leurs pleines Capacité de Mouvement, VE et VM. Leurs ZDV/VS sont normales, et elles peuvent entrer dans les ZDC ennemies. Elles peuvent quitter le Rayon de Commandement de leur QG sans pénalités. Les unités peuvent faire n'importe quelle Mission d'Artillerie. Le Mode Offensif n'oblige aucune unité à attaquer ; il signifie simplement que les unités peuvent agir à plein rendement.

9.241 : Les unités qui ne nécessitent pas de Mode de Ravitaillement opèrent toujours comme si elles étaient en Mode Offensif. Elles possèdent leur Capacité de Mouvement complète, etc.

9.25 Mode Défensif : Les QG en Mode Défensif perdent -2 PE de leur total de PE pour engager des Opérations avec leurs unités de Classe Combat et Soutien subordonnées. Toutes les unités en Mode Défensif ont -1 PM pour les unités à pieds et -2 PM pour les unités mobiles.

EXCEPTION : Les QG Opérationnels et les unités de Classe Artillerie Lourde de Soutien ne perdent jamais de PM lorsqu'ils sont en Mode Défensif.

9.251 : Les unités de Classe Combat et Soutien sous le Contrôle de Commandement d'un QG doivent passer un TM avant de quitter le Rayon de Communication de leur QG (à moins d'avoir été réassignées) ou si leur QG bouge et qu'elles se retrouvent en dehors du Rayon de Commandement (« s'enfuit »). Un TM raté signifie que l'unité ne peut pas sortir et doit revenir dans le Rayon de Commandement du QG. Lorsqu'elles **attaquent**, les unités en Mode Défensif ont leur VE (pas leur VM) diminuée de -2, mais lorsqu'elles se **défendent** elles ont leur VE et VM totale. Leurs ZDC/VS ne sont pas affectée par le Mode Défensif et elles peuvent entrer dans les ZDC ennemies. Même en Mode Défensif, les QG Opérationnels gardent toutes leurs fonctions : Rayon de Transport, Rayon de Commandement, etc. (sauf le total de PE). Les unités en Mode Défensif peuvent engager n'importe quelle Mission d'Artillerie sauf le Barrage.

9.26 Mode Epuisé : Les QG (et les unités) en Mode Epuisé ont leur total de PE réduit à **un** quelles que soient les autres conditions. Les unités ne peuvent entreprendre qu'une Option d'Assaut Limité (plus une Avance Après Combat) pendant un Engagement d'Opération. Toutes les unités en Mode Epuisé perdent -1 PM pour les unités à pieds et -2 PM pour les unités mobiles.

EXCEPTION : Les QG Opérationnels et les unités de Classe Artillerie Lourde de Soutien ne perdent jamais de PM en Mode Epuisé.

9.261 : Les unités de Classe Combat et Soutien en Mode Epuisé ne peuvent **jamais** quitter volontairement le Rayon de Commandement de leur QG Opérationnel (à moins d'être réassignées). Si leur QG bouge et qu'elles se retrouvent hors du Rayon de Commandement, elles **doivent** bouger pour essayer de rester à l'intérieur du Rayon de Commandement.

9.262 : Les unités Epuisées ont -1 à leur VE (pas à leur VM). Leur valeur de ZDC (elles ne peuvent pas soutenir) est réduite de -1 (par division ou équivalent). Les unités Epuisées ne sont pas obligées de retraiter hors d'une ZDC ennemie, bien qu'elles ne puissent pas y entrer volontairement. Le bonus au jet de dé des unités blindées et mécanisées est réduit de moitié, arrondi à l'inférieur. Si ceci réduit ce bonus à 0, les unités blindées peuvent toujours bénéficier du Bonus Minimum Blindé (les unités mécanisées ne le peuvent pas). Même en Mode Epuisé, les QG Opérationnel gardent toutes leurs fonctions : Rayon de Transport, Rayon de Communication, etc. (sauf le total de PE). Les unités en Mode Epuisé ne peuvent généralement pas faire de Mission d'Artillerie (voir la règle 12.51).

9.27 Réduction du Mode de Ravitaillement : Lorsque plus d'une division (ou équivalent) sous le commandement d'un QG entreprend une Option d'Assaut pendant son Engagement d'Opération, le marqueur de Mode de Ravitaillement du QG est réduit de **un** niveau à la **fin** de la Phase d'Opération. Ensuite, toutes les unités contrôlées par ce QG agissent en mode réduit jusqu'à une nouvelle dépense de PR par le QG pour améliorer son statut.

EXEMPLE : Deux divisions sont sous le contrôle d'un QG en Mode « A » et font une Option d'Assaut. A la fin de la Phase d'Opérations, le marqueur de Mode « A » est remplacé par un marqueur de Mode « D ».

9.271 : Les unités peuvent être attaquées n'importe quel nombre de fois pendant un tour. Toute unité qui est attaquée une seconde fois pendant la même Phase d'Opérations ennemie voit sa VE **réduite** de -1, et de -1 supplémentaire pour chaque Assaut, Assaut Soutenu, ou Assaut Limité suivant. Les effets

de la diminution de VE n'est **pas** répercutée pendant la Phase d'Opérations du joueur qui possède l'unité, mais est seulement subie pendant la Phase d'Opérations du joueur ennemi.

*EXEMPLE : Un QG est en Mode Offensif « A ». Pendant la Phase d'Opérations du joueur ennemi, une des divisions subordonnée à ce QG, avec une VE de 4, subit un Assaut. Pendant ce premier Assaut, la division fait un TE avec sa VE normale. Si le joueur ennemi refait un Assaut contre cette même division pendant la même Phase d'Opérations, elle passerait son TE avec une VE de 3. Si elle subissait un Assaut une troisième fois, elle passerait son TE avec une VE de 2. La VE de la division n'est pas **réduite** lorsque le joueur commence sa Phase d'Opérations. La division opère avec sa VE normale pendant sa Phase d'Opérations.*

9.28 Ravitaillement de Secours : Sous des circonstances normales, un QG ne peut pas changer son Mode de Ravitaillement pendant la Phase d'Opérations de l'autre joueur. Par contre, les QG Opérationnels (y compris ceux en Mode Epuisé) qui ont gardé **quelques** PR peuvent les utiliser pour fournir du Ravitaillement de Secours à une unité menacée sous leur contrôle. Un PR peut ravitailler **une** division ou son équivalent. Indiquez simplement l'allocation de Ravitaillement de Secours à l'unité en question, et retirez le PR du QG.

9.281 : En plus, l'unité qui reçoit du Ravitaillement de Secours ne peut pas être ACC, OCC, ISO, ou IND et une Ligne de Communication dans le Rayon de Communication du QG doit être tracée. Le Ravitaillement de Secours peut seulement être alloué en défense ; il ne peut pas être utilisé lors d'une attaque d'une unité ennemie. L'allocation du Ravitaillement de Secours se fait toujours pendant la Phase d'Opération de l'autre joueur, car les attaques ennemies sont la raison de cette allocation.

EXCEPTION : Le Ravitaillement de Secours peut être utilisé pour ravitailler l'arrière-garde (voir 13.935), pour les contre attaques (voir la règle 14.22) et pour éviter la réduction du Mode de Ravitaillement lors d'un Assaut Soutenu (voir la règle 14.13) par les deux joueurs pendant la Phase d'Opérations d'un joueur.

9.282 : Une unité éligible peut recevoir du Ravitaillement de Secours un nombre illimité de fois au cours d'un tour. Ce Ravitaillement ne sert qu'à restaurer la VE complète de l'unité en défense quelle que soit la progression de la réduction. La

restauration de la VE ne dure que pour le round de combat en cours. Après la fin du combat, l'unité est de nouveau soumise à la réduction de VE. Si elle est attaquée une seconde fois après que le premier Ravitaillement de Secours ait été alloué, et qu'aucun Ravitaillement de Secours supplémentaire n'est alloué, alors elle agira avec -1 à sa VE, etc.

EXEMPLE : Un QG Opérationnel avec une Valeur de Commandement de 9 adopte un Mode Epuisé car il n'y a plus que 3 PR dans un Dépôt de Ravitaillement proche (il en faudrait 4 pour adopter un Mode Défensif, et 9 pour un Mode Offensif). Le QG adopte un Mode Epuisé, mais les 3 PR du Dépôt de Ravitaillement sont alloués à ce QG et empilés sous lui. Pendant la Phase d'Opérations ennemie suivante, une des divisions subordonnée à ce QG est attaquée. Comme le joueur juge cette position vitale, il décide d'allouer du Ravitaillement de Secours en dépensant 1 PR pour le faire. Le PR est immédiatement soustrait des 3 PR empilés sous le QG, il ne lui en reste que 2. Bien que le QG soit toujours en Mode Epuisé, la division en défense peut participer au combat suivant avec sa VE totale (au lieu de -1 à cause du Mode Epuisé) grâce au Ravitaillement de Secours. Si une deuxième attaque était faite, la VE de la division diminuerait de -1, car elle aurait récupéré son Mode Epuisé. Bien sûr, un second PR de Ravitaillement de Secours pourrait être dépensé pour permettre à la division d'avoir sa VE totale.

9.29 Unités Non Ravitaillées : Les unités de Classe Combat et Soutien IND, OCC, ISO et ACC incapables d'adopter le Mode de Ravitaillement de leur QG peuvent adopter un Mode de Ravitaillement **indépendant** de leur QG. Les unités de Classe Combat et Soutien doivent être empilées sur un Dépôt de Ravitaillement avec des PR ou être dans un hex qui est la cible d'une Mission de Ravitaillement Aérien (voir la section 16.3). Les joueurs doivent dépenser 1/2 PR pour placer une division (ou fraction) à pieds en Mode Défensif, et 1 PR pour le Mode Offensif. Les divisions mobiles (ou fractions) ou leur équivalent nécessitent 1 PR pour adopter le Mode Défensif et 2 PR pour le Mode Offensif. Marquez les unités avec des marqueurs « A » ou « D ». Ces Modes de Ravitaillement déclinent d'un niveau pour chaque Option d'Assaut entrepris par l'unité (Mission de Barrage d'Artillerie ou de Contre Barrage pour les unités de Classe Artillerie Lourde de Soutien). Les unités sont soumises aux réductions de VE lorsqu'elles sont

attaquées plusieurs fois par les unités ennemies. Retirez tous les marqueurs de Mode de Ravitaillement pendant le Segment de Retrait des Marqueurs de la Phase Stratégique, ou lorsque les unités passent sous le commandement d'un QG ami.

9.30 Ravitaillement Capturé : Les unités peuvent garder **la moitié**, arrondie à l'inférieur des PR ennemis capturés (la nourriture et le carburant). Tous les PR restants (les munitions) sont immédiatement retirés du jeu lors de leur capture. La capture est définie comme être empilé avec les PR à la fin de la Phase d'Opérations.

9.31 Informations Limitées (Optionnel) : Les marqueurs de Mode de Ravitaillement peuvent être placés sous les QG pour cacher leur état de préparation. Pour les QG en Mode Epuisé, un faux marqueur peut être placé sous le QG pour tromper le joueur ennemi.

10.0 OPERATIONS NAVALES ET FERROVIAIRES

Les Opérations Navales et Ferroviaires permettent un mouvement stratégique rapide des unités sur de vastes distances. Ce mouvement prend place pendant la Phase d'Opérations Navales et Ferroviaires après que le Contrôle de Commandement et les Modes de Ravitaillement aient été déterminés. Les unités ne peuvent pas bouger en utilisant les Opérations Navales et Ferroviaires pendant le même tour.

10.1 Opérations Ferroviaires

Les Opérations Ferroviaires ne peuvent se produire que sur des lignes ferroviaires « amies ». Les hexs de Voies Ferrées amis sont définis comme les hexs de Voie Ferrée entre le bord de carte et le Dépôt Ferroviaire ami le plus éloigné qui ne soit pas occupé par une unité ennemie (excepté les unités Irrégulières, Navales, ou les Avions) ou sa ZDC. Les unités de Classe Irrégulière ne bloquent pas les Opérations ferroviaires, mais peuvent tenter une attaque d'Interdiction Ferroviaire. Les hexs de Voies Ferrées entre un Dépôt Ferroviaire ami et ennemi ne sont utilisables par aucun camp.

10.11 Marqueurs de Trains. Les joueurs ont des marqueurs de trains. Les marqueurs de trains sont des unités de Classe Transport. Les trains n'ont jamais besoin de Contrôle de Commandement ni de Mode de Ravitaillement (bien que les unités qu'ils transportent le doivent). Les trains peuvent

faire les opérations données plus bas. En dépit du fait d'être une unité de Classe Transport, les marqueurs de trains ne peuvent pas faire d'opérations pendant le Segment d'Opérations Bonus de Classe Transport pendant la Phase Stratégique.

10.12 Manœuvre : Lorsqu'ils manœuvrent, les marqueurs de trains ont une Capacité de Mouvement de cinquante (50) hexs de Voie Ferrée par tour. Lorsqu'ils manœuvrent, les marqueurs de trains ne peuvent se déplacer que sur des Voies Ferrées amies et ne peuvent pas entrer dans une ZDC ennemie.

10.13 Transport d'Unités : Lors du transport d'unités par train, tous les mouvements ferroviaires (y compris le déplacement des unités jusqu'au train, les faire monter dedans, le mouvement ferroviaire, la descente du train, puis l'éloignement des unités du train) se produisent pendant la Phase d'Opérations Ferroviaires de chaque tour. Les unités se déplaçant en train pendant cette phase ne peuvent pas faire d'opérations pendant la Phase d'Opérations. Le mouvement ferroviaire ne nécessite pas de ravitaillement.

10.131 : Les marqueurs de trains peuvent transporter jusqu'à 24 FCP d'unités de Classe Combat et Soutien (n'importe quelle combinaison à pied et mobile) ou 1 QG Opérationnel à la place. Les QG Supérieurs n'ont pas besoin de marqueurs de trains pour se déplacer par le train (et ne comptent pas dans la Capacité Ferroviaire pour ce tour) mais sont néanmoins gouvernés par les règles de cette section. Les unités de Classe Transport ne peuvent pas prendre le train.

10.132 : Les unités peuvent monter ou descendre du train dans un hex de Dépôt Ferroviaire ou de ville ou de cité qui est connecté à une Voie Ferrée amie. Les marqueurs de trains entrent en jeu **uniquement** dans ces hexs et peuvent entrer en jeu dans n'importe quel hex donné dans n'importe quel tour.

10.133 : Le coût pour faire prendre le train à n'importe quel nombre d'unités est **vingt** hexs de Voie Ferrée du marqueur de train, et **la moitié** de la Capacité de Mouvement normale (arrondie au supérieur) de chaque unité qui prend le train. Ainsi, une unité peut se déplacer de la moitié de sa Capacité de Mouvement, et toujours prendre le train. Le coût pour descendre du train est le même que pour y monter. Ainsi, une unité peut être déplacée de 30 hexs par le train, puis décider de descendre en utilisant les 20 derniers hexs de mouvement. Ces unités peuvent ensuite bouger de la moitié

(arrondie au supérieur) de leur Capacité de Mouvement, l'autre moitié étant dépensée pour descendre du train. Les unités peuvent monter et descendre du train pendant la même phase si elle le désirent. Les QG Supérieurs et Opérationnels dépensent également la moitié de leur Capacité de Mouvement pour se déplacer en train.

10.134 : Une fois dans le train, et pour le reste du tour, une unité garde le Contrôle de Commandement et le Mode de Ravitaillement qu'elle avait établi pendant la Phase de Communication de ce tour. Aux tours suivants, une unité doit déterminer son nouveau Mode de Ravitaillement et Contrôle de Commandement comme toute autre unité pendant la Phase de Communication.

10.14 Transport des Points de Ravitaillement : Les PR peuvent être transportés par le train d'un Dépôt Ferroviaire à un autre, ou depuis une ville ou cité connectée à une Voie Ferrée. Un maximum de 10 PR par Dépôt Ferroviaire ami au début de la Phase d'Opérations Ferroviaires peuvent être embarqués. Il coûte au marqueur de train 2 hexes de Voie Ferrée pour **chaque** PR embarqué. Les marqueurs de trains se déplacent normalement pendant la Phase d'Opérations. Ils peuvent débarquer les PR dans un Dépôt Ferroviaire ami au coût de 2 hexes de Voie Ferrée pour **chaque** PR débarqué.

10.141 : Les joueurs incapables d'assigner des PR aux QG Supérieurs pendant la Phase de Ravitaillement Stratégique peuvent déplacer des marqueurs de trains hors carte pour ramasser des PR avec la méthode précédente. Supposez que tous les PR disponibles à l'USS sont empilés dans un Dépôt Ferroviaire ami à 5 hexes de Voie Ferrée du bord de la carte. Les PR déplacés par le train pendant cette phase peuvent être attaqués par les unités Irrégulières.

10.15 Autres Opérations : Les marqueurs de trains peuvent aussi faire les Opérations Tenir (voir la Section 13.3) et Regroupement (voir la Règle 13.82) mais les font pendant la Phase d'Opérations ferroviaires.

10.16 Trains et Combat : Les marqueurs de trains sont des unités de Classe Transport pour les règles de combat. Référez vous à la Règle 14.17 pour les informations concernant le combat contre des unités de Classe Transport. Elles peuvent être attaquées par des Missions d'artillerie et par des unités Irrégulières

faisant un Raid de Transport. Si ils sont éliminés, les marqueurs de trains ne peuvent pas revenir en jeu.

10.2 Opérations Navales

Les deux joueurs peuvent maintenant engager des Opérations Navales avec les unités qu'ils possèdent. Comme tous les jeux ne contiennent pas d'unités Navales, les règles des Opérations Navales (si il y en a) sont présentées dans le Livret de Règles Exclusives fourni avec le jeu.

11.0 PHASE D'OPERATIONS DE QG OPERATIONNEL

Pendant cette phase, chaque Joueur sera capable de faire des opérations avec ses QG Opérationnels et entreprendre des activités spéciales avec eux.

11.1 Types d'Opérations

Les QG Opérationnels font des opérations pendant la Phase d'Opérations de QG Opérationnel de chaque camp (excepté la Percée Désespérée qui est faite pendant la Phase d'Opérations, voir la Règle 13.54). Ils peuvent faire les opérations suivantes pendant cette phase :

- 1) Tenir (voir section 13.3)
- 2) Transport (voir section 13.4)
- 3) Manœuvre (voir section 13.5)
- 4) Regroupement (voir règle 13.82)
- 5) Pont (voir règle 13.92)
- 6) Retraite Générale (voir règle 13.93)
- 7) Action de Petite Unité (voir 13.99)
- 8) Mouvement Ferroviaire (voir 10.1)

Ils peuvent s'être déplacés par rail pendant la Phase d'Opérations Ferroviaire précédente, auquel cas ils **doivent** compter dans la Capacité Ferroviaire du camp pour ce tour. Par contre, les QG Opérationnels se déplaçant par rail ne peuvent pas faire d'autres opérations pendant ce tour.

NOTE : A part le Mouvement Ferroviaire et la Percée Désespérée, les QG Opérationnels font leurs opérations maintenant, et pas pendant la Phase d'Opérations à venir pour les unités de Classe Combat et Soutien.

12.0 ARTILLERIE

L'artillerie est ce qui fait réellement avancer une offensive, ou ce qui fournit l'armature de n'importe quelle position défensive. Environ 80% de la puissance de feu de la vie réelle est générée par les pièces d'artillerie organiques. L'artillerie est représentée de deux façons. Il

y a les unités de Classe Artillerie Lourde de Soutien qui représente l'artillerie au niveau du corps et d'armée. De plus, les unités de Classe Avion, Navale, Combat et QG avec des FA directement imprimés sur le pion représentent des unités avec suffisamment d'artillerie organique pour mériter ces facteurs, bien qu'elles ne soient **pas** des unités d'artillerie en elle même.

12.1 Types d'artillerie

Les deux types de base d'artillerie sont :

- 1) L'artillerie Légère qui est symbolisée par un petit nombre imprimé à gauche du symbole de type d'unité. Une unité possède un FA Légère égal à ce nombre. L'artillerie Légère à une portée de **un** hex. L'artillerie Légère à Longue Portée est symbolisée par un cercle autour du FA, et est toujours de l'artillerie Légère, mais a une portée de **deux** hexs.
- 2) l'artillerie Lourde est symbolisée par un petit nombre **encadré** à gauche du symbole de type d'unité. Une unité possède un FA Lourde égal à ce nombre. Les FA Lourde ont une portée de **deux** hexs. Les unités d'artillerie Lourde à Courte Portée possèdent des FA Lourde mains ont une portée de **un** hex. Un triangle est imprimé autour du FA de ces unités.

12.2 Missions d'Artillerie

Il existe quatre Missions d'Artillerie de base dans le système de jeu, les voici :

- 1) Barrage
- 2) Contrebarrage
- 3) Soutien Rapproché
- 4) Tir de Protection Final (TPF)

Les unités avec un FA peuvent faire n'importe quel nombre de Missions d'Artillerie dans un tour donné en fonction des règles de ravitaillement d'artillerie (voir la Section 12.5). Les unités comptent leur FA comme points sur la TRCB pour les Missions de Barrage et Contrebarrage, ou comme modificateur au jet de dé sur la TRC pour les Missions de Soutien Rapproché ou de TPF. Le FA total d'une unité n'est pas affecté si l'unité rate un TE. Les FCP et FCS des unités de Classe Artillerie de Soutien sont utilisés pour se défendre lorsqu'elles sont attaquées.

12.21 La Mission de Barrage : Toute unité possédant un FA peut faire une Mission de Barrage. Les Missions de Barrage se produisent avant toute autre

opération et sont faites pendant la Phase d'Opérations. Chaque Mission de Barrage est faite contre les unités terrestres uniquement, ou les unités navales uniquement, ou les installations uniquement dans l'hex cible. Un joueur doit choisir lequel des trois types de cible il va attaquer avec chaque Mission de Barrage. Chaque type d'unité ne peut subir qu'un seul Barrage par segment.

12.211 : Pour faire une Mission de Barrage, additionnez **tous** les FA à portée de la cible et trouvez ce nombre sur la TRCB. Les totaux supérieurs à 12 sont traités comme un 12. Toutes les unités faisant un Barrage sur la même unité cible doivent le faire en une attaque combinée. Croisez le total avec le résultat du dé pour obtenir le résultat. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Un jet de dé modifié supérieur à 6 est traité comme un 6.

12.22 La Mission de Contrebarrage : Immédiatement avant de lancer le dé sur la TRC pendant une Option d'Assaut, le Défenseur peut utiliser n'importe quel FA **Lourde** pour :

1) Faire un Contrebarrage contre les unités ennemies qui font l'Assaut (et éventuellement les Désorganiser ou les éliminer, annulant ainsi l'Assaut)**ou** ;

2) Faire un Contrebarrage contre les unités du joueur ennemi qui ont fait une Mission de Barrage.

Les unités en Contrebarrage doivent être à portée des hexs pris d'Assaut si elles tentent d'annuler l'Assaut ou à portée des unités ennemies en Barrage pour pouvoir les attaquer. La Mission de Contrebarrage est résolue de la même façon qu'une Mission de Barrage.

12.23 Effets de la TRCB : Les résultats suivants peuvent être obtenus lors d'une Mission de Barrage ou de Contrebarrage :
— : Raté. Aucun Effet.

M : Test de Moral. Toutes les unités de Combat, Soutien et Transport et les unités actives Irrégulières dans l'hex cible doivent faire un TM. Si elles le ratent, elles sont immédiatement Désorganisées (les Irréguliers deviennent Inactifs). Sinon, il n'y a pas d'Effet. Les unités de Classe QG sont automatiquement Désorganisées (elles ratent toujours leur TM). Les unités navales et les installations ne sont pas affectées par ce résultat.

M1, M2 : Test de Moral Modifié. Toutes les unités de Combat, Soutien et Transport et les unités actives Irrégulières dans l'hex cible doivent faire un TM. Soustrayez le nombre à droite du résultat « M » de leur VM pour faire le test. Par

exemple, une unité avec une Valeur de Moral de 4 aura une VM de 2 si un résultat « M2 » est obtenu contre elle. Si elles le ratent, elles sont immédiatement Désorganisées (les Irréguliers deviennent Inactifs). Sinon, il n'y a pas d'Effet. Les unités de Classe QG sont automatiquement Désorganisées (elles ratent toujours leur TM). Les unités navales et les installations ne sont pas affectées par ce résultat.

D : Désorganisation. Toutes les unités terrestres dans l'hex cible sont automatiquement Désorganisées (les Irréguliers deviennent Inactifs) sans faire de TM. Une Unité Navale dans l'hex (au choix du défenseur) ou une Installation subit un Dommage de Niveau 1 (les Dépôts de Ravitaillement perdent 1 PR à la place).

1 : Perte de Pas. Une unité terrestre dans l'hex au choix du défenseur perd un Pas et est ensuite Désorganisée. Toutes les autres unités terrestres dans l'hex sont Désorganisées (les Irréguliers deviennent Inactifs). Une unité Navale dans l'hex est coulée (au choix du défenseur). Une Installation subit un Dommage de Niveau 2 (les Dépôts de Ravitaillement perdent 2 PR à la place).

12.24 La Mission de Soutien Rapproché : L'attaquant recevra un modificateur de +1 sur la TRC pour **chaque** FA faisant une Mission de Soutien Rapproché pendant une Option d'Assaut. Les FA en Soutien Rapproché ne modifient que le dé sur la TRC. Ne faites **pas** de jet sur la TRCB.

12.241 : Seuls les FA Légères des unités de Classe Combat qui font une Option **d'Assaut** (ou des unités de Classe Soutien empilées avec elles) peuvent faire un Soutien Rapproché. Les unités avec un FA Légère faisant une Option de Soutien, ou sur des unités amies simplement à portée mais ne faisant pas d'Assaut ne peuvent **pas** faire de Soutien Rapproché. Par contre, n'importe quelle unité amie avec un FA Lourde à portée de l'hex cible **peut** faire un Soutien Rapproché, mais leurs FA sont **réduits de moitié** (arrondi à l'inférieur).

EXEMPLE : Une unité d'Artillerie Lourde avec 5 FA Lourde ne peut faire de Soutien Rapproché qu'avec 2 FA et non 5.

12.242 : Les unités Navales et Aériennes peuvent toujours fournir du Soutien Rapproché si elles sont impliquées dans l'Assaut, mais tous les FA Lourde utilisés sont réduits de moitié comme ci-dessus.

12.25 La Mission de Tir de Protection Final : Le défenseur recevra un modificateur favorable sur la TRC pour **chaque** FA faisant la Mission de TPF pendant une Option d'Assaut ennemie. Ces facteurs ne modifient que le dé sur la TRC. Ne faites **pas** de jet sur la TRCB.

12.251 : Les FA Légères de n'importe quelle unité qui est la cible d'une Option d'Assaut ennemie peut faire un TPF. Les unités amies avec des FA Légères adjacentes à l'hex du défenseur ne peuvent **pas** faire de TPF. Les unités amies avec des FA Lourde peuvent faire un TPF mais doivent être **adjacentes** à l'hex pris d'Assaut. Elles ne peuvent pas tirer à deux hexs de distance. Les FA Lourde en TPF sont **réduits de moitié** (arrondis à l'inférieur) comme pour la Mission de Soutien Rapproché.

12.252 : Les unités Navales et Aériennes peuvent toujours fournir du TPF si elles sont impliquées dans la défense d'un hex, mais les FA Lourde sont réduits de moitié également.

12.3 Ligne de Visée (LDV)

Les unités qui désirent utiliser leurs FA pour attaquer ont besoin d'être adjacentes à l'hex qu'elles veulent attaquer. Pour utiliser les FA Lourde à une portée de deux hexs, certaines unités de Combat, de Soutien ou de Classe QG, qui doivent être en Bon Ordre, doivent avoir une LDV dégagée jusqu'à l'hex cible et l'unité d'observation doit être dans les **deux** hexs de l'unité qui utilise les FA Lourde. L'observateur n'a pas besoin d'être adjacent à l'hex cible. Les unités possédant des FA Lourde **peuvent** observer pour elles mêmes à une portée de deux hexs. Les Restes, les Transports ou les unités de Classe Irrégulière ne peuvent pas servir d'observateur.

12.31 Restrictions : Une LDV dégagée existe toujours entre deux hexs adjacents, quel que soit le terrain. Les unités peuvent observer des unités ennemies jusqu'à une distance de **deux** hexs mais **n'importe quel** élément de terrain à l'exception des rivières, des lacs, des canaux, des mers ou des dépressions (comme les balkas) bloquera la LDV. Deux hexs d'observation peuvent être tracés à travers un terrain Clair ou à travers de l'eau ou une dépression uniquement, en excluant l'hex occupé par l'unité qui observe. Les unités ennemies se trouvant dans n'importe quel terrain autre que Clair ne peuvent **pas** être observées à une portée de deux hexs, mais peuvent être observées si l'unité d'observation est **adjacente quel que soit le terrain**. Les effets de la Météo peuvent empêcher l'observation à deux hexs. Tous les FA Lourde qui sont tirés avec l'unité d'observation à deux hexs de distance de l'hex cible sont **réduits de moitié**.

EXEMPLE : Dans le diagramme ci-dessous, un joueur désire faire une

Mission de Barrage contre la position ennemie. Supposons que chacune des unités A, B et C ont un FA Légère de 1 et que l'unité D à un FA Lourde de 4. Pendant le Segment de Barrage, le joueur doit décider où allouer ses FA

Notez sur les unités A, B et C sont dans les deux hexs nécessaires de l'unité D, et que l'unité D est à portée de deux unités ennemies. L'unité A peut observer l'unité 1 parce qu'elle est adjacente. L'unité B peut observer l'unité 2 parce qu'elle est adjacente. Elle ne peut pas observer l'unité 1 parce que l'hex de bois entre les unités bloque la LDV. L'unité C peut observer l'unité 3 parce qu'elle est adjacente, mais ne peut pas observer l'unité 2 parce qu'elle est dans un hex de bois. Les unités occupant un terrain non Clair ne peuvent pas être observées à une distance de deux hexs. Le joueur choisit de faire un Barrage contre l'unité 1 en utilisant le FA Légère de 1 de l'unité A et les 4 FA Lourde de l'unité D pour un total de 5 FA.

Dans le même exemple, supposons que l'unité 2 soit en terrain Clair et que l'unité B soit Désorganisée. Si le joueur veut faire un Barrage contre l'unité 2, il ne peut pas utiliser l'unité B pour observer parce que les unités Désorganisées ne peuvent pas observer pour l'artillerie, ni utiliser leurs FA imprimés sur leur pion. Comme l'hex de l'unité 2 est un terrain Clair, l'unité C peut observer l'unité 2 et appeler les FA Lourde de l'unité D. Dans ce cas, comme l'unité C observe à deux hexs de distance, les 4 FA de l'unité D sont réduits à 2. L'unité C ne peut pas faire de Barrage contre l'unité 2 parce qu'elle n'est pas adjacente. La seule cible que l'unité C peut viser pour un Barrage avec ses FA Légère serait l'unité 3.

12.4 Missions d'Artillerie et Contrôle de Commandement

Normalement, les unités de Classe Combat et Soutien avec des FA sont placées en Contrôle de Commandement pendant le Segment de Contrôle de Commandement de la Phase de Communication via les règles décrites dans la section 9.1. Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde **doivent** être assignées à un QG Opérationnel mère (ou sont OCC) mais ne comptent pas dans la Valeur de Commandement du QG. Les unités avec des FA qui sont OCC ou ISO ne peuvent pas faire de Missions de Barrage ou de Contrebarrage.

12.41 Missions d'Artillerie et Bon Ordre : Seules les unités en Bon Ordre peuvent faire des Missions d'Artillerie. Les unités Désorganisées ou Démoralisée ne peuvent faire aucune Mission d'Artillerie.

12.5 Missions d'Artillerie et Ravitaillement

Pendant le Segment de Mode de Ravitaillement de la Phase de Communication, indiquez les unités de Classe Artillerie Lourde qui sont assignées à un QG Opérationnel avec le même Mode de Ravitaillement que celui adopté par le QG mère. Ce marqueur de Mode de Ravitaillement est gratuit et ne nécessite pas que le QG dépense de PR supplémentaires. Les FA Légère des unités de Classe Combat et Soutien sont automatiquement dans le Mode de Ravitaillement du QG mère.

12.51 Qui peut tirer : Les unités en Mode Offensif peuvent faire n'importe quelle Mission d'Artillerie. Les unités en Mode Défensif peuvent faire des Missions de Contrebarrage, de Soutien Rapproché, ou de TPF (mais pas de Barrage). Les unités en Mode Epuisé ne peuvent pas du tout faire de Missions d'Artillerie.

EXCEPTION : même en Mode Epuisé, les unités et les QG avec des FA Lourde peuvent faire des Missions de TPF lors de leur propre défense avec un FA de 1 lorsqu'elles sont prises d'Assaut.

12.52 Réduction du Mode de Ravitaillement : Les règles suivantes s'appliquent à la réduction du Mode de Ravitaillement pendant les Missions d'Artillerie :

- 1) Lorsqu'une unité de Classe Soutien d'Artillerie Lourde (mais pas un QG) avec des FA Lourde fait un Barrage, un Contrebarrage, ou un Soutien Rapproché, réduisez le marqueur de Mode de Ravitaillement de 1 Niveau. Les unités de Classe QG avec des FA Lourde ne subissent jamais la réduction du Mode de Ravitaillement quelle que soit la Mission d'Artillerie entreprise. Les QG doivent toujours être en Mode Offensif pour faire un Barrage (voir 12.51 plus haut).

12.6 Unités d'Artillerie Lourde

Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde représentent les canons de plus gros calibre qui étaient utilisés pour réussir des Barrages. Ces canons étaient difficile à déplacer et une fois préparés, étaient immobiles. Une unité de Classe Soutien d'Artillerie Lourde à deux côtés, un « Mode

Déployé » représentant l'unité prête à tirer, et un « Mode Transport » représentant l'unité prête à se déplacer. Une unité d'Artillerie Lourde ne peut être que dans **un** seul de ces modes à la fois. Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde en Mode Déployé projettent une ZDC de type unité mobile égale à sa ZDC/VS et qui nécessitent que toutes les unités payent +1 PM pour sortir de la ZDC (voir la Règle 4.23). Elle ne projette pas de ZDC en Mode Transport.

EXCEPTION : Les QG Opérationnels avec des FA Lourde ne sont pas soumis aux « Modes » du paragraphe précédent. Les QG sont toujours considérés mobiles et prêts à tirer. Les QG n'ont pas à changer de « Mode ». Les QG avec des FA Lourde ne projettent pas de ZDC du tout (et sont considérés comme des unités de Classe QG pour cette règle).

12.61 Restrictions du Mode Déployé : Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde en Mode Déployé ne peuvent pas bouger. Ainsi, si elles sont forcées de retraire suite à un combat, les unités sont éliminées. Les unités se défendent en utilisant leur FCP ou FCS (en faisant un TE), et peuvent utiliser leurs FA pour une Mission de Contrebarrage ou de TPF si elles sont attaquées. Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde reçoivent un modificateur au dé de -1 pour Bonus Blindé sur la TRC en plus de leurs FA en se défendant contre une attaque faite pas des unités mobiles.

EXCEPTION : Les unités de lance roquettes ne possèdent pas ce modificateur favorable en défense contre des unités mobiles.

12.62 Restrictions du Mode Transport : Une unité de Classe Soutien d'Artillerie Lourde en Mode Transport ne peut pas tirer. Si elle est attaquée lorsqu'elle est en Mode Transport, elle ne passe pas en Mode Préparé, mais se défend en Mode Transport avec son FCP. Dans ce cas, l'unité ne peut pas utiliser ses FA pour des Missions de Contrebarrage ou de TPF (elle ne peut le faire qu'en Mode Déployé) et n'a pas de Bonus Blindé lorsqu'elle se défend contre des unités mobiles.

12.63 Changement de Mode : Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde peuvent changer de Mode en dépensant +1 PM pour cela. Le Mode peut être changé à n'importe quel moment de la Phase d'Opérations du Joueur en Phase et le Mode peut être changé plusieurs fois si l'unité a suffisamment de PM. Un joueur ne peut **jamais** changer le mode d'unité

unité de Classe Soutien d'Artillerie Lourde amie pendant la Phase d'Opérations du joueur adverse.

13.0 LA PHASE D'OPERATIONS

La Phase d'Opérations est le cœur du système de jeu, c'est là où toutes les unités de Classe Combat, Soutien et Transport se déplacent et combattent. Dans ce système, le mouvement et le combat sont « intégrés » plutôt que « séquentiels ».

13.1 Règle Générale

Au lieu de terminer le mouvement de toutes les unités avant d'engager le combat, les unités (ou les piles) engagent des opérations une par une et chaque combat que l'unité (ou la pile) souhaite entreprendre doit être résolu **avant** qu'une autre unité (ou pile) ne soit autorisée à commencer son opération.

EXCEPTION : Les unités en Opération d'Engagement peuvent toutes faire certaines Options d'Engagement avant la résolution du combat. Ce concept est traité dans les règles d'Opérations d'Engagement.

Accomplir des activités avec une unité ou une pile sera ensuite appelé « l'opération » de cette unité ou pile.

13.2 Faire une Opération

Il y a cinq Opérations de Base qui peuvent être entreprises par une unité ou une pile. De plus, il existe des Opérations Spéciales qui peuvent être combinées avec les Opérations de Base à la fin de la Phase d'Opérations. Généralement, un joueur peut faire n'importe quel nombre d'opérations dans n'importe quel ordre pendant la Phase d'Opérations tant qu'aucune unité ne fait plus d'une Opération de Base plus n'importe quelles Opérations Spéciales autorisées. Il y a certaines exceptions et elles sont présentées dans les sections appropriées ci-dessous. Les cinq Opérations de Base autorisées sont :

1) **L'Opération Tenir** : Lorsque des unités restent stationnaires avec l'intention de défendre des positions sur la carte (éventuellement avec une Position Fortifiée).

2) **L'Opération Transport** : Où les unités éligibles déplacent des PR, forment des Dépôts de Ravitaillement ou fournissent des camions aux unités

à pieds pour leur donner une plus grande mobilité.

3) **L'Opération Manœuvre** : Où les unités dépensent des PM pour se déplacer sur la carte, mais n'engagent pas le combat.

4) **L'Opération Engagement** : Où les unités commencent ou se déplacent dans un hex adjacent à l'ennemie pour faire un Assaut, un Assaut Limité, ou une Option de Soutien, résolvent le combat, puis avancent après combat.

5) **Réparation/Regroupement** : Où les unités tentent d'absorber des remplacement ou de redevenir en Bon Ordre si elles sont Désorganisées ou Démoralisées.

6) **Opérations Spéciales** : Où les unités font des Opérations uniques en conjonction avec les cinq opérations de base précédentes.

Les cinq Opérations de Base sont expliquées en détail ci-dessous ainsi que les Opérations Spéciales.

13.3 L'Opération Tenir

On dit des unités **qui n'engagent pas d'Opérations de Transport, Manœuvre, Engagement, ou Réparation/Regroupement** qu'elles « tiennent » un hex donné sur la carte. Elles restent sur place pendant la Phase d'Opérations.

13.31 Quelles Unités Peuvent Tenir : Les unités de Classe Combat, Soutien, Transport et QG peuvent toute faire l'Opération Tenir. Les unités peuvent faire l'Opération Tenir quel que soit leur Mode de Ravitaillement.

13.311 : Les unités de Classe Combat et Soutien qui sont OCC ou ISO ne peuvent pas faire l'Opération Tenir dans un hex en ZDC ennemie. Les unités de Classe Transport et QG seules dans un hex ne peuvent pas faire l'Opération Tenir dans une ZDC ennemie. Aucune unité **commençant** sa Phase d'Opérations en statut **Désorganisé ou Démoralisé** ne peut faire une Opération Tenir dans une ZDC ennemie.

EXCEPTION : Les unités Allemandes Désorganisées (pas Démoralisées) peuvent faire une Opération Tenir dans une ZDC ennemie si elles réussissent d'abord un TM. Rater ce test signifie qu'elles ne peuvent pas Tenir.

13.32 Tenir et Ravitaillement de Secours : Seules les unités de Classe Combat et Soutien qui font une Opération Tenir pendant leur Phase d'Opérations peuvent recevoir du Ravitaillement de Secours pendant la Phase d'Opérations du joueur ennemi.

EXCEPTION : Les unités Allemandes n'ont pas besoin d'avoir fait une Opération Tenir pour recevoir du Ravitaillement de

Secours. Elles peuvent avoir manœuvré, engagé, etc.

13.4 L'Opération Transport

L'Opération Transport est principalement utilisée pour transporter des PR depuis les QG Supérieurs à l'arrière là où les troupes peuvent les utiliser. Par contre, les Opérations de Transport peuvent être utilisées pour augmenter la mobilité des unités à pieds.

13.41 Qui Peut Faire une Opération de Transport : Seules les unités de Classe Transport peuvent entreprendre toutes les Opérations de Transport ci-dessous. Les unités de Classe QG peuvent transporter des PR et former des Dépôts de Ravitaillement, mais ne peuvent pas transporter des unités à pieds.

13.411 : La principale unité de Classe Transport dans le jeu est la Colonne de Ravitaillement, mais d'autres types existent également. Les Colonnes de Ravitaillement qui ne sont pas déjà sur la carte sont déployées pendant la Phase Stratégique, durant le Segment d'Opérations des QG Supérieurs, et reçoivent un Segment d'Opérations Bonus pour faire leurs Opérations de Transport, mais font leurs opérations normalement à chaque tour pendant la Phase d'Opérations.

13.42 Combiner le Transport et d'Autres Opérations : N'importe quelles des Options de Transport données plus loin ne peuvent être combinées qu'avec l'Opération Manœuvre. Les unités Transportées ne peuvent tenter d'Opérations Spéciales que si elles commencent par débarquer de l'unité de Classe Transport pendant la Phase d'Opérations. Les joueurs ne peuvent pas faire d'Opérations de Transport multiples en transférant des unités à pieds ou des PR à d'autres unités de Classe Transport pour un mouvement supplémentaire. Une unité de Classe Transport peut embarquer et débarquer sa cargaison pendant la même Phase d'Opérations.

13.43 Transport d'Unité à Pieds : N'importe quelle unité de Classe Transport (pas un QG) qui n'a pas embarqué de PR est capable de transporter un certain nombre de FCP d'unités de Classe Combat et Soutien à **pieds**. La limite est imprimée sur le verso du pion.

EXCEPTION : Les unités de Cavalerie à pieds ne peuvent pas être transportées.

Pour donner ou enlever des camions à une unité à pieds, l'unité de Classe Transport et l'unité à pieds doivent être dans le même hex. Une des unités peut d'abord faire une opération pour atteindre l'autre et s'empiler avec elle. Chaque unité à pieds doit dépenser +2 PM pour recevoir les camions, et +2 PM pour les retirer, et les Colonnes de Ravitaillement doivent également dépenser +2 PM pour embarquer ou débarquer l'unité. Tant qu'elle est embarquée, l'unité à pieds se déplace avec la Capacité de Mouvement supérieure de la Colonne de Ravitaillement. L'embarquement et le débarquement des unités à pieds ne peut pas se dérouler dans une ZDC ennemie.

13.44 Transport des Points de Ravitaillement : N'importe quelle unité de Classe Transport qui ne transporte pas d'unités est capable de transporter un certain nombre de PR. Ce nombre est imprimé au verso du pion. L'unité de Classe Transport doit être empilée avec les PR pour pouvoir les transporter. Il coûte à une Colonne de Ravitaillement +1/2 PM pour **embarquer ou débarquer** chaque PR. Une fois embarqué, l'unité de Classe Transport est libre de dépenser le reste de sa Capacité de Mouvement pour manœuvrer sur la carte. L'embarquement et le débarquement de PR ne peut pas se faire en ZDC ennemie.

13.441 : Les unités de Classe QG peuvent embarquer et débarquer des PR dans la limite imprimée au verso du pion. Il n'y a pas de coût en PM pour cela. Elles peuvent transporter ces PR avec elles en Manœuvrant sur la carte.

13.45 Former un Dépôt de Ravitaillement : Les Dépôts de Ravitaillement peuvent être créés par les unités de Classe Transport et QG, et par les Missions de Ravitaillement Aérien vers un aéroport. Pour créer un Dépôt de Ravitaillement, débarquer les PR dans l'hex où le Dépôt doit être créé. Les Colonnes de Ravitaillement doivent dépenser +1/2 MP par PR à débarquer. Les unités de Classe QG et les Missions de Ravitaillement Aérien embarquent et débarquent les PR gratuitement.

13.451 : Les Dépôts de Ravitaillement ne peuvent être créés uniquement que dans des hexs de Ville, Cité, Dépôt Ferroviaire, ou de jonction routière (n'importe quel hex contenant l'intersection d'une route et d'une Voie Ferrée) ne se trouvant pas en ZDC ennemie.

13.452 : Les Dépôt de Ravitaillement ne sont rien de plus que des concentrations de PR sur la carte. Il ne

peuvent pas bouger ni distribuer de PR en aucune façon. Les Dépôts de Ravitaillement sont des Installations, et n'ont pas de ZDC, et ne restreignent le mouvement des unités amies ou ennemies en aucune façon. Les unités de Classe QG qui ont une Capacité de Transport de Ravitaillement (voir la Règle 9.21) peuvent tirer des PR depuis les Dépôts de Ravitaillement pendant le Segment de Mode de Ravitaillement tant qu'ils sont dans le Rayon de Ravitaillement du Dépôt de Ravitaillement. Les unités de Classe Combat et Soutien doivent être empilées avec le Dépôt pour pouvoir utiliser les PR qui y sont empilés.

13.5 L'Opération Manœuvre

On dit des unités qui désirent changer leur position sur la carte mais qui ne désirent pas faire d'Opérations d'Engagement qu'elles « Manœuvrent » (bien que l'Opération Engagement puisse autoriser une Manœuvre avant le combat).

13.51 Qui Peut Manœuvrer : Toutes les classes d'unités peuvent faire l'Opération Manœuvre, quel que soit leur Contrôle de Commandement ou leur Mode de Ravitaillement. Par contre, les restrictions du Contrôle de Commandement peuvent gouverner où elles peuvent se déplacer. Le Mode de Ravitaillement d'une unité peut retendre le nombre de PM disponibles, et peut empêcher les unités de Classe Combat et Soutien de quitter le Rayon de Commandement de leur QG mère.

13.52 Procédure : Toutes les unités ont une Capacité de Mouvement exprimée en PM et se déplacent d'un hex à l'autre en dépensant un certain nombre de PM pour entrer dans un hex ou traverser un côté d'hex (voir le Tableau des Effets du Terrain – TET). Les Capacités de Mouvement de toutes les unités sont données dans le Tableau de Résumé des Unités (TRU). Les Capacités de Mouvement sont différentes pour les unités à pieds et mobiles ainsi que les coûts pour entrer dans un hex ou traverser un côté d'hex. Les unités Mécanisées (et certaines unités motorisées) ont aussi une Capacité de Mouvement de « Réaction/Avance » indiquée dans le TRU et qui sera expliquée plus tard (voir les Règles 13.70 et 14.22).

13.521 : Les QG Supérieurs sont des unités mobiles. Malgré cela, les QG Supérieurs payent le coût du terrain le plus avantageux pour entrer dans un nouvel hex (soit mobile ou à pieds).

13.522 : Les QG Opérationnels sont aussi des unités mobiles. Par contre, ils payent le coût du terrain comme des unités mobiles pendant leur mouvement.

13.523 : Les unités de Classe Transport sont des unités mobiles et payent le coût du terrain des unités mobiles lorsqu'elles se déplacent sur la carte. Les marqueurs de Trains possèdent une Capacité de Mouvement de 50 hexs, et ne peuvent se déplacer que sur des Voies Ferrées.

13.53 Manœuvre et ZDC : Les ZDC ennemies peuvent restreindre la liberté de Manœuvre des unités (voir la Règle 4.23).

13.54 Percée Désespérée : Parfois, des unités se feront piéger derrière les lignes ennemies ou se feront encercler pendant qu'elles sont en Mode Epuisé. Normalement, ces unités ne devraient jamais être capables d'atteindre à nouveau les lignes amies et ces unités ne peuvent pas entrer en ZDC ennemie. Dans ces cas, un joueur peut déclarer une tentative de « Percée Désespérée », qui permet aux unités Epuisées d'entrer et de se déplacer à travers des ZDC ennemies. Les unités à pieds utilisant la « Percée Désespérée » reçoivent une Capacité de Mouvement spéciale de **3 PM** (quelle que soit leur CM réelle) et les unités mobiles reçoivent **4 PM**.

13.541 : Les unités de Classe Irrégulières ne peuvent pas tenter de Percée Désespérée. Les unités de Classe Transport, Soutien et QG ne le peuvent pas non plus à moins d'être **empilées** avec une (ou plusieurs) unité de Classe Combat amie ayant aux moins **deux** Pas de force. Les unités de Classe QG tentant une Percée Désespérée le font pendant la Phase d'Opérations, au lieu de la Phase d'Opérations des QG Opérationnels.

13.542 : Les unités doivent être capables d'atteindre la première ZDC ennemie en utilisant les Capacités de Mouvement précédentes. Si une unité ne peut pas atteindre la première ZDC ennemie à cause du coût du terrain, elle ne peut pas tenter de Percée Désespérée pendant ce tour. Les unités faisant une Percée Désespérée **doivent** terminer leur mouvement dans un hex libre de ZDC ennemies et se rapprocher de leur QG mère (si c'est une unité de Classe Combat ou Soutien) ou de leur USS (pour les autres unités). Après le déplacement, chaque pile d'unités doit subir une Perte de Pas pour **chaque** ZDC traversée et toutes les unités sont ensuite **automatiquement** Désorganisées.

13.543 : Les unités ne peuvent pas terminer une Percée Désespérée dans une ZDC ennemie. Elle doivent continuer de se déplacer (même si elles ont épuisé leur Capacité de Mouvement Spéciale) jusqu'à atteindre le premier hex libre de ZDC

ennemies (et subir une Perte de Pas pour chaque ZDC traversée pendant le mouvement de percée). Les unités qui dépassent la Capacité de Mouvement spéciale pendant leur percée doivent faire un TM **après** avoir assumé l'état Désorganisé obligatoire. Les unités qui réussissent le TM ne subissent pas de pénalités supplémentaires ; les unités qui le ratent sont immédiatement Démoralisées et doivent Retraiter d'un hex supplémentaire (pas de TM supplémentaire dans ce cas). Si il existe différentes VM dans la pile, utilisez la plus **haute** VM présente pour faire le TM pour toutes les unités présentes dans l'hex.

13.55 Marche Forcée : Au début de la Phase d'Opérations, les unités de Classe Combat et Soutien qui sont en Contrôle de Commandement, en Bon Ordre et en Mode Offensif ou Défensif peuvent tenter une **Marche Forcée**. Les unités doivent réussir un TM pour faire une Marche Forcée. De plus, les unités en Mode Défensif qui désirent quitter le Rayon de Communication de leur QG doivent réussir un second TM. Si ces conditions sont remplies, les unités reçoivent un marqueur de Marche Forcée. Les unités en Marche Forcée ont leur Capacité de Mouvement augmentée de +2 PM.

13.551 : La Marche Forcée ne peut **pas** être combinée avec une Retraite Générale (voir la Règle 13.93). Les unités OCC ou ISO ne peuvent pas faire de Marche Forcée, mais les unités ACC et IND le peuvent. Les unités en Marche Forcée ne peuvent pas commencer leur Phase d'Opérations adjacentes à, ou dans la ZDC d'unités de Classe Combat et Soutien ennemies. Au cours de leur mouvement, elles ne peuvent pas se retrouver dans ou adjacentes à une ZDC d'unités ennemies de Classe Combat et Soutien et ce jusqu'à la fin de leur Phase d'Opérations. Elles ne peuvent pas faire d'Opérations d'Engagement. Les unités en Marche Forcée ont -1 à leur VE si elles sont attaquées. Après la fin de la Marche Forcée, le marqueur **reste** sur l'unité jusqu'à la **prochaine** Phase d'Opérations amie où il pourra être retiré.

13.552 : Les unités qui commencent leur Phase d'Opérations avec un marqueur de Marche Forcée peuvent choisir de faire une Opération de Manœuvre avec leur Capacité de Mouvement normale pendant ce tour (ou faire une opération différente), dans ce cas le marqueur est retiré. Elles peuvent aussi choisir de faire une seconde Marche Forcée. Aucun TM supplémentaire n'est nécessaire. Retournez le marqueur sur

sont verso pour indiquer « 2è Marche Forcée ». Les unités peuvent de nouveau se déplacer avec +2 PM mais ont -2 à leur VE jusqu'au début de la prochaine Phase d'Opérations amie.

13.553 : Les unités qui ont fait une Marche Forcée deux fois de suite peuvent choisir de faire une Opération de Manœuvre avec leur Capacité de Mouvement normale (ou faire une opération différente), mais doivent soustraire 1 PM de leur Capacité de Mouvement pendant cette Phase d'Opérations pour retirer le marqueur « 2è Marche Forcée ». Les unités peuvent aussi choisir de faire une **troisième** Marche Forcée (aucun TM nécessaire) mais sont immédiatement Désorganisées à la fin de la Marche Forcée. Retirez le marqueur 2è Marche Forcée et placez un marqueur Désorganisé sur les unités. Comme pour les autres unités Désorganisées, elles ont -2 à leur VE et -1 à leur ZDC/VS. Les unités doivent faire une Opération de Regroupement pour revenir en Bon Ordre.

13.554 : Les unités de Classe QG, Irrégulière et Transport ne peuvent pas faire de Marche Forcée. Les unités de Classe Combat et Soutien qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour agir ne peuvent pas non plus faire de Marche Forcée.

13.6 L'Opération Engagement

L'Opération Engagement est définie en tant qu'opération offensive entreprise contre des unités ennemies **impliquant un combat d'un certain type et l'utilisation de la TRC**. Une Opération d'Engagement est composée d'Options d'Engagement. Les Options d'Engagement comprennent la Manœuvre Avant Combat, l'Assaut, l'Avance Après Combat, les Assauts supplémentaires de Soutien par des unités amies et même la Manœuvre Après Combat. Deux unités ou plus peuvent être impliquées dans la même Opération d'Engagement, mais peuvent choisir différentes options (ce qui modélise clairement la nature fluide de la guerre opérationnelle). Si un joueur Déclare une Opération d'Engagement mais ne réussit pas à utiliser la TRC, l'opération est considérée comme étant une suite d'Opérations de Manœuvre, Tenir, etc. à la place.

13.61 Qui Peut Engager : Les unités de Classe Combat sont les principales unités utilisées dans les Opérations d'Engagement. Les unités de Classe Soutien, Transport et QG peuvent faire certaines Options d'Engagement soit seules, soit empilées avec des unités de Classe Combat, mais ne font pas contribuer leurs facteurs de combat (elles peuvent utiliser leur FA) lors de l'attaque (ce

qui est le rôle principal d'une Opération **Engagement**).

13.62 Points d'Engagement : Tous les QG Opérationnels possèdent une Valeur de Points d'Engagement (PE). Cette Valeur de PE est imprimée dans un losange à droite du symbole de QG. Cette valeur simule la capacité du QG à coordonner une situation de combat. Plus la valeur est élevée, meilleure sont les capacités des unités sous le commandement de ce QG. Lorsque les unités font une Opération d'Engagement décrite plus bas, il faut tenir le compte des PE dépensés en fonction de la Valeur du QG pour déterminer quand doit se terminer l'opération. Du moment que les unités aient été jugées en Contrôle de Commandement pendant la Phase de Communications, elles peuvent continuer à dépenser les PE de leur QG mère, même si elles se sont déplacées hors du Rayon de Communication précédemment pendant le tour ou pendant l'Opération d'Engagement elle-même (elles sont obligées de réussir un TM pour quitter le Rayon de Communication du QG si elles sont en Mode Défensif, et les unités en Mode Epuisé ne peuvent pas du tout en sortir à moins d'être Réassignées).

13.621 : Lorsque des unités sous le commandement de plusieurs QG sont nommées pour former un Groupe d'Engagement, la Valeur de PE du QG **la plus basse** est utilisée pour déterminer le nombre total de PE disponibles pour toutes les unités pendant l'Opération d'Engagement. Notez que les deux QG peuvent être dans différents Mode de Ravitaillement, ce qui peut faire que les unités aient deux sortes de capacités de mouvement et de combat. Par contre, un Groupe d'Engagement composées d'unités sous différents QG doit toujours voir ses éléments tracer le Contrôle de Commandement et le Ravitaillement vers leurs QG respectifs. Selon la taille du Groupe d'Engagement, les deux QG peuvent subir une Réduction du Mode de Ravitaillement (voir la Règle 9.27). Les unités en Mode Défensif sont toujours obligées de réussir un TM avant d'être autorisées à sortir du Rayon de Communication de leur QG mère, même si elles opèrent avec d'autres unités en Mode Offensif dans le Groupe d'Engagement. Les unités « empruntées » par un QG pour faire une Opération d'Engagement comptent toujours dans le total permis du QG mère pour ce tour (voir 13.722).

13.622 : Les unités qui ne sont commandées par aucun QG reçoivent un nombre de PE fixe pour faire des

Opérations d'Engagement (voir la Section 9.1).

13.63 Groupes d'Engagement : Lorsqu'un joueur désire faire une Opération d'Engagement il doit indiquer toutes les unités qui vont y participer. Une fois définies, ces unités font partie d'un Groupe d'Engagement.

13.631 : Chaque **pile** d'unités assignée au Groupe d'Engagement dépense les PE du QG qui la contrôle lorsqu'elle entreprend une des Options d'Engagement spécifiques décrites plus bas (voir la Règle 13.64). Si un joueur ne nomme qu'une seule unité (ou une seule pile) pour le Groupe d'Engagement, alors le total de PE du QG qui dirige est **réduit de moitié** (arrondi à l'inférieur). Si un joueur combine des piles pendant une Opération d'Engagement, le total de PE restant au QG dirigeant est réduit de moitié à partir de ce moment et jusqu'à la fin de l'Opération d'Engagement.

EXEMPLE : Un QG avec 8 PE nomme deux piles dans différents hexs pour faire une Opération d'Engagement. Les deux piles font chacune une Manœuvre Avant Combat (1 PE chaque) vers le même hex adjacent à une unité ennemie. Avant que l'Option d'Assaut ne soit annoncée, le joueur réduit de moitié les PE restant au QG (il en reste donc 3). Le Groupe d'Engagement n'a plus maintenant que 3 PE pour continuer l'Opération d'Engagement.

13.632 : Une pile peut contenir **une ou plusieurs** unités jusqu'à la limite d'empilement autorisée dans l'hex. Une unité qui est empilée avec d'autres unités peut être nommée dans un Groupe d'Engagement sans impliquer automatiquement les autres unités.

13.633 : Une unité (ou une pile) qui est OCC ou ISO doit être désignée comme la seule unité (ou pile) du Groupe d'Engagement. Elle ne peut pas opérer avec d'autres unités en Contrôle de Commandement sous un QG, ou d'autres unités ACC, IND, OCC, ou ISO.

13.634 : Les unités IND ne peuvent être nommées que pour opérer avec d'autres unités IND qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour opérer.

13.635 : Les unités de Classe Combat et Soutien qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour opérer (ainsi que les unités de Classe Transport) peuvent former des Groupes d'Engagement seules ou avec d'autres unités IND. Elles peuvent aussi être nommées dans des Groupes d'Engagement avec d'autres unités en Contrôle de Commandement ou

ACC sous un QG du moment qu'elles sont dans le Rayon de Communication de ce QG pendant le Segment de Contrôle de Commandement. Dans ce cas, elles dépensent les PE du QG dirigeant comme si elles étaient directement contrôlées par ce QG.

13.636 : Si un joueur doit former un Groupe d'Engagement avec des unités ayant un total de PE fixe (comme les unités OCC, ISO, IND, etc.), il ne peut pas additionner leurs PE mais doit opérer avec un total de PE pour le groupe égal au plus faible total de PE des unités.

13.637 : Lors d'une Opération d'Engagement, seules des piles mixtes contenant des unités à pieds et mobiles, ou des piles contenant uniquement des unités mobiles, peut voir les unités mobiles quitter la pile pendant les Options de Manœuvre Avant ou Après Combat pour former de nouvelles piles. Les piles ne contenant que des unités à pieds ne peuvent pas se séparer pendant une Option de Manœuvre Avant ou Après Combat.

EXCEPTION : Cette règle ne s'applique pas pendant l'Avance Après Combat ou l'Avance d'Exploitation, ni aux unités qui font une Opération de Manœuvre normale (voir la Section 13.5). Ces unités peuvent se séparer librement pendant la Phase d'Opérations.

EXEMPLE : Si deux unités mobiles et deux unités à pieds commencent la Phase d'Opérations empilées ensemble et sont nommées pour former un Groupe d'Engagement, puis Manœuvrent Avant Combat pour attaquer un hex à partir de deux côtés d'hex différents, seules les unités mobiles peuvent former la nouvelle pile. Le coût total en PE serait 5. Un PE est dépensé pour Manœuvrer les deux piles (comme elles ont commencées empilées, un seul PE est nécessaire) et 2 PE par pile sont dépensés pour l'Assaut (comme elles sont maintenant dans différents hexs).

Si une seule unité à pieds avait été nommée pour l'Opération d'Engagement au début de l'Opération, elle aurait pu se séparer pour faire diverses Options d'Engagement seule. Si les deux unités à pieds avaient été nommées, elles auraient du rester empilées pendant toute la durée de l'Opération.

13.638 : Si un joueur forme des piles supplémentaires au cours d'une Opération d'Engagement, alors la nouvelle pile dépensera les PE du QG dirigeant comme si elle faisait des Options d'Engagement. Si un joueur consolide des piles, alors les unités combinées dépensent des PE comme une seule pile.

EXEMPLE : Un joueur fait un Assaut avec deux piles et avance des unités de chacune d'elles pendant l'Avance Après Combat pour former une troisième pile dans

l'hex du défenseur. Les trois piles peuvent maintenant dépenser les PE restant du QG dirigeant. Il n'est pas possible de nommer un nouveau Groupe d'Engagement ni de dépenser les PE d'une autre QG.

Un joueur fait Manœuvrer Avant Combat deux piles vers le même hex (1 PE chaque) puis fait un Assaut avec la pile combinée. La pile combinée dépense 2 PE pour l'Assaut. Il aurait coûté 4 PE pour un Assaut avec deux piles différentes dans différents hexs.

13.64 Combiner les Options d'Engagement : Les unités qui font des Opérations d'Engagement peuvent faire **une** des Options d'Engagement suivante par Opération d'Engagement :

Option	Coût en PE par pile
Manœuvre Avant Combat	1
Manœuvre Après Combat	2

Les unités peuvent aussi faire **chacune** des Options d'Engagement suivantes une fois par Opération d'Engagement :

Option	Coût en PE par pile
Assaut	2
Assaut Soutenu	2
Assaut Limité	1
Avance d'Exploitation	1

Les unités peuvent aussi faire **une ou plusieurs** des Options d'Engagement suivantes par Opération d'Engagement :

Option	Coût en PE par pile
Soutien	1
Avance Après Combat	0

Les explications de ces Options d'Engagement sont données ci-dessous.

13.65 L'Option Manœuvre Avant/Après Combat : Les unités faisant l'Option Manœuvre Avant Combat dans leur Opération d'Engagement **doivent** ensuite faire un Assaut, un Assaut Limité, ou une Option de Soutien (ou doivent l'avoir déjà fait si c'est une Manœuvre Après Combat) sinon la Manœuvre n'est pas considérée comme une Opération d'Engagement et est traitée comme une Opération de Manœuvre ordinaire (voir la Section 13.5). Les règles de Manœuvre (voir la Section 13.5) gouvernent les Options de Manœuvre pour les Manœuvres faisant partie d'une Opération d'Engagement, mais les unités ne peuvent pas faire de Marche Forcée ni de Percée Désespérée. Le coût en PE pour Manœuvrer Avant Combat est 1 PE par pile pour toute pile n'ayant pas déjà fait d'Option d'Assaut, d'Assaut Limité ou de Soutien. Le coût monte à 2 PE par pile si un joueur souhaite Manœuvrer Après Combat. Les unités ne peuvent faire de Manœuvre Après Combat que si elles ne

font pas d'Avance Après Combat ni d'Avance d'Exploitation. Bien que les unités puissent Manœuvrer Avant ou Après Combat, une unité ne peut **pas** Manœuvrer Avant **et** Après Combat. Une unité doit choisir l'un ou l'autre (ne comptez pas le mouvement pendant l'Avance Après Combat ou l'Avance d'Exploitation comme une Manœuvre).

13.6 L'Option d'Assaut : L'Option d'Assaut est utilisée pour faire des attaques contre des unités ennemies dans un hex spécifique. Les unités peuvent utiliser l'Option d'Avance Avant Combat avant de résoudre l'Assaut pour atteindre les unités ennemies au coût de 1 PE par pile. Les piles désirant utiliser l'Option de Manœuvre Après Combat doivent dépenser 2 PE pour cela. Référez vous à la Règle 14.12 pour résoudre une Option d'Assaut.

13.661 : Seules les unités de Classe Combat en Mode Offensif ou Défensif peuvent faire des Assauts. Les autres unités peuvent s'empiler avec les unités de Classe Combat en Assaut (pour faire une Mission de Soutien d'Artillerie Rapprochée si elles sont éligibles), mais ne font pas contribuer leurs facteurs de combat à l'Assaut.

13.662 : Les restrictions suivantes s'appliquent aux unités qui ont choisi de faire une Option d'Assaut :

- 1) Toutes les unités ou piles commençant la Phase d'Opérations adjacentes à des unités ennemies dans l'hex cible peuvent être nommées pour un assaut (2 PE par pile) plus ;
- 2) Un maximum de **une** unité à pieds ou **une pile** d'unités à pieds ou **une pile mixte** d'unités à pieds et mobiles qui n'a pas commencé la Phase d'Opérations adjacente à l'hex cible peut être nommée pour faire un Assaut (1 PE par pile pour Manœuvrer jusqu'à un hex adjacent et 2 PE par pile pour l'Assaut) plus ;
- 3) N'importe quel nombre d'unités mobiles ou de piles composées entièrement d'unités mobiles qui n'ont pas commencé la Phase d'Opérations adjacentes à l'hex cible peuvent être nommées pour un Assaut (1 PE par pile pour Manœuvrer jusqu'à un hex adjacent et 2 PE par pile pour l'Assaut).

13.67 Option d'Assaut Soutenu : Les unités de Classe Combat en Mode Offensif qui **réussissent** leur TM mais ne réussissent pas à obtenir le résultat souhaité sur la TRC pendant la résolution du combat peuvent déclarer un « Assaut Soutenu », et faire un **deuxième** Assaut

en dépensant 2 PE supplémentaires par pile. Le résultat obtenu sur la TRC pendant l'Assaut Soutenu doit être accepté. Référez vous à la Règle 14.13 pour résoudre un Assaut Soutenu.

13.671 : Seules les unités de Classe Combat en Mode Offensif ou Défensif peuvent faire des Assauts Soutenus. Les autres unités peuvent s'empiler avec les unités de Classe Combat, mais ne font pas contribuer leurs facteurs de combat à l'Assaut Soutenu.

13.672 : A moins que le contraire ne soit permis par les Règles Exclusives d'un jeu, seules les **unités de Classe Combat mobiles Allemandes** peuvent faire un Assaut Soutenu.

13.68 Option d'Assaut Limité : Pour pouvoir attaquer les unités ennemies avec un coût réduit en PE et éviter la Réduction du Mode de Ravitaillement (voir la Règle 9.27), les unités de Classe Combat peuvent engager un Assaut Limité. Cette option est similaire à l'Option d'Assaut normale mais ne coûte que 1 PE par pile. Les restrictions de 13.662 s'appliquent également aux Assauts Limités. Voir la Règle 14.14 pour la résolution d'un Assaut Limité.

13.681 : Seules les unités de Classe Combat (dans n'importe quel Mode de Ravitaillement, même Epuisé) peuvent faire des Assauts Limités. Les autres unités peuvent s'empiler avec les unités de Classe Combat, mais ne font pas contribuer leurs facteurs de combat à l'Assaut Limité.

13.682 : Les joueurs ne peuvent pas faire un Assaut Limité et un Assaut contre le même hex cible en une action de combat combinée. Un joueur doit choisir l'une ou l'autre des options pour la résolution du combat. Les unités faisant un Assaut Limité ne peuvent pas faire d'Assaut Soutenu si elles n'aiment pas le résultat de la TRC.

13.69 L'Option de Soutien : Le Soutien est une Option où les unités de Classe Combat qui sont incapables (à cause du coût en PE ou des restrictions d'implication) ou ne souhaitent pas attaquer peuvent toujours participer en faisant contribuer leur Valeur de Soutien au facteur de combat final total de l'attaquant. Ceci simule le fait que la présence d'une autre unité adjacente à la cible de l'attaque exerce une certaine pression, et force le défenseur à déployer une partie de ses forces sur ce front. L'Option de Soutien coûte 1 PE par pile.

13.691 : Le nombre dans le coin inférieur droit de toutes les unités de Classe Combat et Soutien sert de Valeur de ZDC et pour les unités de Classe Combat uniquement, de Valeur de Soutien. La Valeur de Soutien d'une unité est égale à sa ZDC/VS (modifiée par le Contrôle de Commandement, le terrain

choisi pour la Soutien, etc.). **Toutes** les unités de Classe Combat dans une pile additionnent leurs Valeurs de Soutien pour faire une Opération de Soutien (mais seule la division du haut dans une pile projette une ZDC).

13.692 : Pour faire une Option de Soutien, une unité de Classe Combat doit être en Bon Ordre et en Mode Offensif ou Défensif. **Les unités en Mode Epuisé ne peuvent pas faire d'Opérations de Soutien.** Bien que les unités aient besoin d'être en Mode Offensif ou Défensif pour Soutenir, **l'Option de Soutien ne consomme pas de ravitaillement.** Ne retournez pas le marqueur de Mode de Ravitaillement du QG mère pour une Option de Soutien. Les unités faisant l'Option de Soutien doivent soit commencer la Phase d'Opérations adjacente à une unité ennemie prise d'Assaut par une autre unité amie, soit doivent se déplacer dans un hex adjacent via l'Option de Manœuvre Avant Combat. L'Option de Soutien peut seulement être utilisée en conjonction avec l'Option d'Assaut. Elle ne peut **pas** être utilisées avec un Assaut Limité ou Soutenu.

13.693 : Le Soutien est une **option offensive**, et ne peut jamais être appliquée en défense. Les unités ne peuvent pas faire contribuer leur Valeur de Soutien à la défense d'un autre hex.

EXCEPTION : Les unités de Classe Combat mobiles Allemandes adjacentes à des unités amies attaquées **peuvent faire contribuer leurs Valeurs de Soutien à la défense de cet hex.** Ajoutez les ZDC/VS des unités mobiles au total du facteur de combat du défenseur. Il n'y a pas de limites au nombre de fois où une Option de Soutien Défensif peut être faite. Les unités mobiles ayant fait une Option de Soutien défensif ne subissent pas de pénalités si elles sont elles mêmes attaquées et, de plus, sont toujours considérées éligibles pour recevoir du Ravitaillement de Secours (voir la Règle 9.28). Cette Option de Soutien défensif ne coûte pas de PE.

13.694 : Les unités qui Soutiennent ne sont **pas** affectées par les résultats néfastes du combat.

13.70 Option d'Avance Après Combat : Si, suite à un combat, une unité ennemie en attaque ou en défense est éliminée ou forcée de Retraiter de l'hex, les unités victorieuses peuvent faire une « Avance Après Combat » d'un ou plusieurs hexs. L'Avance Après Combat ne doit pas être confondue avec l'Option d'Avance d'Exploitation (voir la Règle 13.71). L'Avance Après Combat coûte 0 PE par

pile, et l'attaquant ou le défenseur peuvent la faire.

13.701 : Toutes les unités de Classe Combat qui font une Option d'Assaut, d'Assaut Limité ou d'Assaut Soutenu peuvent toujours avancer dans l'hex qui était précédemment occupé par les unités ennemies en défense (dans la limite d'empilement de l'hex) ainsi que n'importe quelle unité de Classe Soutien, Transport, ou QG empilée avec une unité de combat éligible. Les unités de Classe Combat, Soutien, Transport et QG **peuvent** avancer si les unités en attaque sont forcées de Retraiter.

13.702 : Si **n'importe quelles** unités désirent Avancer Après Combat, alors au moins **une** unité de Classe Combat **doit** entrer dans l'hex précédemment occupé par le défenseur. Les autres unités éligibles pour l'Avance Après Combat peuvent se déplacer **dans une autre direction** du moment qu'elles ne se déplacent pas d'une ZDC ennemie à une autre.

13.703 : Les unités qui Avancent peuvent toujours avancer d'au moins un hex, quelles que soient les restrictions du terrain, à moins que ce type de terrain particulier ne soit interdit. Par exemple, les unités non Navales ne peuvent pas avancer dans un hex de mer.

13.704 : Les unités à pieds ne peuvent **jamais** Avancer Après Combat de plus **d'un** hex. Les unités mobiles peuvent Avancer Après Combat **de plus d'un** hex dans certains cas. Elles peuvent toujours avancer d'un nombre d'hexs égal au nombre d'hexs Retraités par l'unité ennemie. Par contre, les hexs autre que du terrain Clair (y compris les Elévations, les Rivières, les Fossés, etc.) comptent pour **deux** hexs pour l'avance des unités mobiles. Les routes annulent cette pénalité et les unités mobiles peuvent traiter les hexs de routes traversant n'importe quel type de terrain comme un hex de terrain Clair.

EXEMPLE : Une unité ennemie se défend dans un hex de forêt et subit un résultat R2, et décide de Retraiter de deux hexs. Bien que les unités mobiles soient autorisées à faire une Avance de deux hexs, elles doivent compter n'importe quel hex de terrain non Clair traversé comme **deux** hexs. Donc les unités mobiles seraient autorisées à entrer dans l'hex de forêt mais pas à aller plus loin. Bien sûr, seule une des unités doit entrer dans l'hex, les autres peuvent avancer dans des directions différentes si elles sont éligibles (voir 13.702).

13.705 : Dans certains cas les unités peuvent choisir de subir une Perte de Pas au lieu de Retraiter (voir 14.233). Dans

l'exemple précédent, le défenseur aurait pu choisir de subir une Perte de Pas et de Retraiter d'un hex au lieu de deux. Si c'était le cas, l'unité mobile aurait toujours pu avancer dans l'hex précédemment occupé par le défenseur, bien que ce soit un hex de forêt, par ce que les unités peuvent toujours avancer d'au moins **un** hex lorsqu'un ennemi est éliminé ou forcé de Retraiter.

13.706 : En plus d'avancer d'autant d'hex qu'une unité ennemie retraite, une unité mobile peut aussi avancer **d'un** hex supplémentaire pour chaque Perte de Pas demandée par le résultat du combat et qui n'est pas prise par les unités en défense.

EXEMPLE : L'unité A (avec un Pas) est attaquée par l'unité mobile 1. Le résultat du combat est D2R2, ce qui signifie que le défenseur doit subir deux Pas de perte et Retraiter de deux hexs. Comme l'unité A n'a qu'un seul Pas, la Perte supplémentaire peut être réclamée comme un hex d'avance supplémentaire pour l'unité 1. Elle peut maintenant demander une Avance de trois hexs ; un pour la perte de Pas non prise et deux pour le résultat « R2 ». N'oubliez pas de compter les hexs de terrain non Clair (sauf les routes) comme deux hexs pour l'avance.

13.707 : Les unités qui Avancent Après Combat **ignorent** toutes les ZDC ennemies projetées dans l'hex précédemment occupé par le défenseur. Toutes les autres ZDC sont appliquées, et une unité ne peut **jamais** Avancer d'une ZDC à une autre pendant une Avance Après Combat après avoir occupé l'hex de Retraite original.

13.708 : Pendant l'Avance Après Combat, toutes les restrictions de Contrôle de Commandement s'appliquent. Les unités en Mode D doivent réussir un TM pour avancer au delà du Rayon de Communication du QG mère, et les unités en Mode Epuisé ne le peuvent pas du tout. Rappelez vous que les changements de Mode de Ravitaillement ne s'appliquent pas avant la fin de la Phase d'Opérations.

13.71 Option d'Avance d'Exploitation : Ceci est une Avance Après Combat supplémentaire qui peut se produire après une Option d'Avance Après Combat normale (voir la Règle 13.70). Contrairement à l'Avance Après Combat, l'Avance d'Exploitation est risquée, et peut ou non se produire. L'Avance d'Exploitation coûte 1 PE par pile pour la tenter, donc seul le joueur en Phase peut la tenter (le défenseur n'a pas de PE à dépenser). Seules les unités de **Classe Combat mécanisées** qui ont fait une Option d'Assaut ou d'Assaut Soutenu et qui ont ensuite fait une Avance Après Combat peuvent tenter l'Option d'Avance d'Exploitation. Ne comptez pas les unités de **Classe Soutien mécanisées** ou les unités **non mécanisées**. Les unités à pieds et motorisées

ne peuvent jamais faire d'Avance d'Exploitation, même si elles sont empilées avec des unités de Classe Combat mécanisées. Les unités de Classe Soutien, Transport et QG ne peuvent **pas** tenter l'Option d'Avance d'Exploitation, même si elles sont empilées avec des unités de Classe Combat mécanisées éligibles, ainsi que les unités ayant fait une Option d'Assaut Limité ou de Soutien.

13.711 : Le joueur attaquant doit décider si il tente une Avance d'Exploitation avec ses unités éligibles et indique un hex cible inoccupé adjacent à ses unités de Classe Combat mécanisées éligibles. Le défenseur doit décider si il s'oppose à l'Avance d'Exploitation. Les unités en défense adjacentes à l'hex cible choisi (même si elles sont Désorganisées ou Démoralisées) peuvent être nommées pour s'opposer à l'Avance d'Exploitation en utilisant leurs Valeurs de ZDC (même si elles ont 0 ou moins). Par contre, si le défenseur ne s'oppose pas à l'Avance d'Exploitation, l'attaquant peut ajouter +2 à son dé sur la Table d'Avance d'Exploitation (TAE) ce qui donnera probablement une avance réussie. Décider de s'opposer à l'Avance d'Exploitation exposera les unités du défenseur à un résultat néfaste sur la TAE. En ne s'opposant **pas** à l'Avance, les unités du défenseur ne peuvent pas être affectées.

13.712 : Pour déterminer si l'Avance d'Exploitation réussit, additionnez les Valeurs d'Avance (FCS) pour **chaque unité de Classe Combat mécanisée** dans la pile qui tente l'Avance d'Exploitation. Soustrayez de ce total **toutes** les ZDC que le défenseur projette dans l'hex cible (modifiées par le terrain) où doit se produire l'avance (ceci est une exception à la règle normale où les ZDC des différents hexs ne sont jamais additionnées). Normalement, seule la division du haut d'une pile projette une ZDC, mais pour la tentative d'Avance d'Exploitation, additionnez **toutes** les ZDC/VS de chaque pile en défense adjacente à l'hex cible. Traitez les unités avec une ZDC/VS de 0 ou moins désirant résister à l'Avance d'Exploitation comme si elles avaient une valeur de zéro, mais projettent une ZDC (de zéro). Une fois cette différence obtenue, consultez la TAE dans la bonne colonne et lancez un dé. Appliquez les modificateurs indiqués dans la table au résultat du dé.

13.713 : Croisez le résultat du dé avec la différence obtenue précédemment sur la TAE pour obtenir le résultat. La lettre « A » précédant un résultat indique que ce sont les unités qui avancent qui sont affectées par le résultat. La lettre « D »

indique que c'est le défenseur qui est affecté par le résultat.

ARD : l'avance a été repoussée, et les unités qui avancent ne peuvent pas entrer dans l'hex. De plus, toutes les unités qui ont tenté l'avance sont Désorganisées.

AR : l'avance a été repoussée, et les unités qui avancent ne peuvent pas entrer dans l'hex, mais il n'y a pas de Désorganisation.

AD : l'avance réussit, mais les unités qui avancent sont Désorganisées.

AM : l'avance réussit du moment que les unités qui avancent réussissent un TM. Si l'unité le réussit, elle peut avancer. Si elle le rate, elle ne peut pas avancer. Il n'y a pas de Désorganisation.

C : l'avance réussit mais une contre-attaque ennemie est déclenchée après que l'avance soit terminée (voir la Règle 14.22). Si le défenseur refuse la contre-attaque, le résultat est traité comme « — » ci-dessous.

— : l'avance réussit.

DM : l'avance réussit, et en plus, tous les défenseurs qui ont utilisé leur ZDC/VS pour essayer d'arrêter l'avance doivent faire un TM. Si elles réussissent, il n'y a pas d'effets néfastes, mais si elles le ratent, elles doivent soit Retraiter d'un hex (avec une Désorganisation éventuelle), ou rester sur place et être automatiquement Désorganisées. Les unités déjà Désorganisées sont Démoralisées à la place.

DD : l'avance réussit, et en plus, tous les défenseurs qui ont utilisé leur ZDC/VS pour essayer d'arrêter l'avance doivent faire un TM. Si elles réussissent, elles peuvent tenir leur position, mais si elles le ratent, elles doivent retraiter d'un hex et faire un second TM (avec une Désorganisation éventuelle). Tous les défenseurs sont ensuite automatiquement Désorganisés. Les unités déjà Désorganisées sont Démoralisées à la place.

DR1 : l'avance réussit, et en plus, tous les défenseurs qui ont utilisé leur ZDC/VS pour essayer d'arrêter l'avance doivent maintenant Retraiter d'un hex et faire un TM. Les unités qui réussissent ne sont pas affectées ; les unités qui le ratent sont Désorganisées. Les unités déjà Désorganisées sont Démoralisées à la place.

NOTE : Les résultats tentent de simuler la confusion et la désorganisation qu'une percée mécanisée peut causer au défenseur. Comme chaque TM demandé par la TAE est fait après que le combat ait été résolu sur la TRC, utilisez la VM des unités ajustée par les résultats du combat qu'elles auraient pu subir. Une unité qui a déjà été Désorganisée suite à

un combat fera un test de moral à -2 pendant une Avance d'Exploitation.

13.714 : Les unités qui avancent peuvent dépenser un nombre de PM égal à la Capacité de Mouvement donnée dans la colonne **Capacité de Mouvement de Réaction/Exploitation** (voir le TRU). Ne la confondez pas avec la Capacité de Mouvement normale utilisée pour la Manœuvre ou avec la Valeur d'Avance d'une unité mécanisée, qui est égale à son FCS.

13.715 : Les unités qui avancent doivent d'abord occuper l'hex cible indiqué. Les unités qui ont réussi leur Avance d'Exploitation sur la TAE peuvent ignorer la présence de toutes les ZDC projetées dans l'hex cible dans lequel elles avancent. Ensuite, toutes les ZDC sont appliquées et les unités ne peuvent jamais avancer directement d'une ZDC ennemie à une autre pendant une Avance d'Exploitation. Les unités peuvent continuer à dépenser les PM d'Avance d'Exploitation qui leur reste pour continuer d'avancer dans n'importe quelle direction si elles ne se déplacent pas d'une ZDC ennemie à une autre.

EXEMPLE : un régiment blindé (5-3-1) avec deux régiments d'infanterie mécanisée (4-2-1) sont dans le même hex. Ces unités font une Option d'Assaut et force l'ennemi à Retraiter de deux hexs. Les unités font leur Avance Après Combat normale de deux hexs, mais le joueur attaquant désire pousser les unités pour mieux exploiter la situation. En consultant le TRU il voit que ses unités mécanisées ont une Capacité de Mouvement d'Exploitation de 2 PM et décide de déclarer une Avance d'Exploitation. Les unités peuvent avancer dans n'importe quel hex cible adjacent indiqué du moment que :

- 1) il n'est pas occupé par une unité ennemie.
- 2) l'hex choisi pour l'avance ne coûte pas plus de 2 PM à une unité mécanisée pour y entrer ou ne soit pas un terrain interdit.
- 3) l'avance ne viole pas les restrictions d'empilement ou de Contrôle de Commandement, si il y en a (les unités en Mode Défensif doivent réussir un TM pour sortir du Rayon de Commandement de leur QG mère).

Le joueur additionne ensuite les Valeurs d'Avance (les FCS de toutes les unités qui tentent d'avancer), ce qui donne 7. Toutes les Valeurs de ZDC qui sont projetées dans l'hex cible de l'Avance d'Exploitation sont maintenant additionnées. Supposons que cela donne 2. L'attaquant lance le dé sur la colonne +5 (7-2=5) sur la TAE en ajoutant +1 au résultat du dé pour avance dans un terrain Clair. Si il réussit, il a maintenant 2 PM à dépenser pour son Avance d'Exploitation. Le premier hex traversé doit être l'hex cible choisi pour cette avance, mais

comme c'est un hex de terrain Clair, il aura encore 1 PM à dépenser pour aller plus loin.

13.716 : Les unités ne peuvent jamais tenter d'Avance d'Exploitation dans un terrain qui coûte plus de PM que ce qui est permis par la Capacité de Mouvement d'Avance d'Exploitation. Supposons qu'une unité n'ait qu'un seul PM d'Avance d'Exploitation. L'unité ne peut tenter d'avance qu'en terrain Clair (ou le long d'une route). Si l'unité à une Capacité de 2 PM, elle pourrait avancer de deux hexs de terrain Clair, ou d'un hex de Ville, Bois, ou Village, car ces hexs coûtent 2 PM aux unités mobiles pour y entrer.

EXEMPLE : Les unités Allemandes peuvent seulement avancer dans un terrain Clair à travers une Rivière Mineure lorsque la Température est « Ruisseau Gelé » ou « Gel Fort » s'applique, ce qui réduit les pénalités de mouvement des unités mobiles pour traverser une Rivière Mineure de +2 à +1.

13.72 Conclure une Opération d'Engagement :

Lorsque les unités nommées dans le Groupe d'Engagement font leurs Options d'Engagement, gardez une trace des PE dépensés. Dès que ce total atteint la Valeur de PE qu'QG (ou la capacité de PE fixée), l'Opération d'Engagement pour ce Groupe d'Engagement est terminée. Les unités assignées au Groupe d'Engagement ne peuvent plus entreprendre d'autres opérations de n'importe quelle sorte pour ce tour (ni faire d'Option de Soutien pour les Groupes d'Engagement futurs pendant ce tour).

EXCEPTION : Les unités peuvent faire n'importe quelles Opérations Spéciales autorisées pour ce tour.

13.721 : Une Opération d'Engagement peut être volontairement terminée à tout moment par le joueur en phase. Toute Opération d'Engagement en cours doit être terminée avant de nommer un nouveau Groupe d'Engagement pour faire une nouvelle Opération d'Engagement. Les PE inutilisés par un Groupe d'Engagement ne peuvent pas être transférés à un autre Groupe d'Engagement.

13.722 : Après qu'un Groupe d'Engagement ait terminé son Opération d'Engagement, le joueur en Phase peut former un autre Groupe d'Engagement à partir d'unités sous le commandement du même QG qui a été utilisé pour former le premier Groupe d'Engagement. Le total de PE complet du QG est de nouveau utilisable pour ce second Groupe

d'Engagement pour faire sa propre Opération d'Engagement. Les joueurs peuvent continuer à former des Groupes d'Engagements d'unités commandées par le QG (dans la limite des unités commandées par ce QG) et faire des Opérations d'Engagement avec eux.

13.723 : Les joueurs ne sont pas obligés de faire les Opérations d'Engagement dans un ordre particulier. Un joueur peut nommer un Groupe d'Engagement sous le commandement d'un QG pour faire une Opération d'Engagement, la terminer, nommer un nouveau Groupe d'Engagement sous le commandement d'un second QG, faire une Opération d'Engagement, puis revenir au premier QG et nommer un nouveau Groupe d'Engagements d'unités qui n'étaient pas nommées précédemment, etc.

13.724 : A la fin de l'Opération d'Engagement, ajustez les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les QG et/ou les unités ayant subi un Assaut, mais attendez la fin de la Phase d'Opération pour ajuster les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les QG et/ou les unités qui ont seulement fait un Assaut.

13.8 L'Opération Réparation/Regroupement

Les unités de Classe Combat et Soutien désirant absorber des remplacements doivent faire une Opération de « Réparation ». Toutes les unités de Classe Combat, Soutien, QG et Transport qui sont Désorganisées ou Démoralisées peuvent faire une Opération de « Regroupement » pour revenir en Bon Ordre. Ces deux types sont appelés collectivement une Opération de Réparation/Regroupement (RR).

13.81 Procédure de Réparation : Toutes les unités de Classe Combat et Soutien qui Réparent ne peuvent faire aucune autre Opération (y compris les Opérations Spéciales) pendant la Phase d'Opération. L'Opération de Réparation dure toute la Phase d'Opérations. La Réparation est utilisée pour incorporer les Pas de Remplacements donnés dans les scénarios. Les joueurs peuvent ajouter des Pas aux unités amies pour les ramener à pleine puissance, dans la limite des Pas de remplacements reçus.

13.811 : Les unités en Réparation doivent être en Contrôle de Commandement et dans le Rayon de Commandement de leur QG mère. Les unités ne peuvent pas être ACC, OCC ou

ISO. Les unités doivent être dans une Ville, une Cité, une jonction routière, ou un Dépôt Ferroviaire, et ne pas se trouver en ZDC ennemie.

13.812 : Les joueurs peuvent utiliser l'Opération de Réparation pour échanger des Pas entre deux ou plusieurs unités de Classe Combat ou Soutien amies et éligibles qui ont commencé la Phase d'Opérations empilées ensemble. Le joueur peut redistribuer les Pas, en transférant les forces entre les unités jusqu'à ce qu'il atteigne l'équilibre désiré. Les unités doivent être de la même Classe pour échanger des Pas et du même Symbole de Type d'unité. De plus, les unités ne peuvent échanger des Pas qu'avec d'autres unités ayant une VE **égale ou inférieure** à la leur. Elles ne peuvent pas échanger avec des unités ayant une efficacité supérieure. Une unité avec une VE de 3 ne peut pas donner des pas à une unité avec une VE de 4, mais l'inverse est possible. Après la fin de l'Opération de Réparation, marquez les unités avec un marqueur de Réparation (Refit). Ce marqueur restera jusqu'au début de la prochaine Phase d'Opérations amie.

EXEMPLE : deux divisions d'infanterie (chacune avec une VE de 3) commencent la Phase d'Opérations ensemble dans un hex de Ville. Chaque division n'a plus qu'un seul Pas. Si le joueur le désire, il peut faire qu'une division donne un Pas à l'autre pour la ramener à pleine puissance. Dans ce cas, la première division serait éliminée ; la deuxième serait à pleine puissance avec un marqueur Refit.

13.813 : Les unités Restes (voir 14.253) peuvent être absorbées par de plus grandes unités ayant le même symbole de type que le Pas de remplacement. Pour **deux** unités Restes qui sont attachées, ajoutez 1 Pas à l'unité qu'elles rejoignent. Les obligations normales pour l'éligibilité à l'Opération de Réparation s'appliquent.

EXEMPLE : Supposons qu'une division d'infanterie ait subi une Perte de Pas et est maintenant retournée sur son côté affaibli. Désirant ramener cette unité à pleine puissance, le joueur déplace cette unité dans un hex de Ville ainsi que deux marqueurs de Restes. Comme ils n'ont pas commencé la Phase d'Opérations empilés dans le même hex, ils ne peuvent pas Réparer pendant ce tour. Pendant la Phase d'Opérations amie suivante, le joueur déclare qu'il Répare la division. Les deux marqueurs de Restes sont retirés du jeu, et la division est retournée sur son côté à pleine puissance et reçoit un marqueur Refit. Le marqueur est retiré au début de la prochaine Phase d'Opérations amie, où la division pourra de nouveau faire une Opération.

13.82 Procédure de Regroupement : Les unités de Classe Combat, Soutien, QG et

Transport peuvent se trouver dans un des trois états d'ordre différent. Généralement, les unités sont en Bon Ordre mais les résultats de combat peuvent causer la Désorganisation ou la Démoralisation. Les trois états d'ordre des unités sont :

- 1) Bon Ordre
- 2) Désorganisé
- 3) Démoralisé

Chacun des trois états successifs est considéré pire que le précédent en termes d'organisation. Pendant une Opération de Regroupement, une unité passe sa Phase d'Opérations à récupérer du statut Désorganisé ou Démoralisé. Pendant un Regroupement, une unité ne peut améliorer son statut que **d'un** seul niveau par Opération de Regroupement. Une unité Démoralisée doit d'abord se Regrouper en statut Désorganisé pendant une Phase d'Opérations, puis se Regrouper en Bon Ordre pendant une autre Phase d'Opérations. Un joueur annonce que cette unité se Regroupe pendant la Phase d'Opérations et retourne le marqueur Démoralisé du côté Désorganisé, ou retire le marqueur Désorganisé. Un marqueur de Regroupement est ensuite placé sur l'unité et retiré au début de la prochaine Phase d'Opérations amie. Contrairement à la Réparation, le Regroupement peut avoir lieu dans n'importe quel type de terrain et il n'y a pas d'obligations de Contrôle de Commandement. Les unités ne peuvent **jamais** se Regrouper en ZDC ennemie.

EXCEPTION : Les unités Allemandes Désorganisées (pas Démoralisées) peuvent tenter de se Regrouper dans une ZDC ennemie si elles réussissent un TM. Les unités ratant un TM en tentant de se Regrouper dans une ZDC ennemie restent Désorganisées et doivent sortir de la ZDC (voir la Règle 14.26).

13.821 : Bien que le Regroupement soit une Opération nécessitant une Phase entière pour être terminée, les unités peuvent tenter de se Regrouper (mais **pas** de Réparer) tout en faisant une Opération de Manœuvre. Une unité Manœuvre d'abord puis se Regroupe ensuite en utilisant ses derniers PM. Les unités ne peuvent **jamais** se Regrouper puis Manœuvrer. Une unité ne peut récupérer **qu'un seul** niveau d'ordre par Phase d'Opérations. Une unité Démoralisée nécessite +3 PM pour se Regrouper en statut Désorganisé. Une unité Désorganisée nécessite +2 PM pour se Regrouper en Bon Ordre.

NOTE : Cette règle simule le « Regroupement à la volée ».

13.83 Réparation/Regroupement et Combat : Les unités engagées dans une Opération de Réparation ou de Regroupement ont -2 à leur VE (uniquement) jusqu'au début de leur prochaine Phase d'Opérations à moins d'être déjà Désorganisées ou Démoralisées auquel cas ces pénalités s'appliquent déjà. Elles ne peuvent faire aucune autre Opérations pendant leur tour de Réparation ou de Regroupement.

EXEMPLE D'OPERATION D'ENGAGEMENT : Le joueur Allemand contrôle le QG A (8 PE) qui est en Mode Offensif et commande 5 divisions réparties en 4 piles (les piles A1, A2, A3 et A4). Il contrôle aussi le QG B en Mode Défensif (avec 6 PE au lieu de 8) qui contrôle deux divisions réparties en deux piles (les piles B1 et B2). Le joueur désire attaquer l'unité ennemie C1. Les piles A1 et A2 commencent l'Opération adjacentes à l'unité C1 et toutes les autres piles sont à distance. Le joueur nomme un Groupe d'Engagement composé des piles A1, A2 et A3. Ce Groupe d'Engagement aura 8 PE à dépenser. Le joueur décide de faire un Assaut avec la pile A1 (2 PE), de Soutenir avec la pile A2 (1 PE) et de Manœuvrer Avant Combat puis de faire un Assaut avec la pile A3 (3 PE). Le total de PE dépensés jusqu'ici est 6. Le résultat de l'Assaut est déterminé sur la TRC (supposons que l'unité C1 soit forcée de Retraiter d'un hex). Le joueur a encore 2 PE à dépenser pour ce Groupe d'Engagement. Ses options sont :

- 1) Ignorez le résultat de la TRC et déclarer un Assaut Soutenu avec la pile A3 (pas A1 ni A2) ou ;
- 2) Accepter le résultat de la TRC et si il le désire, Avancer Après Combat (0 PE). Supposons qu'il fasse cela.

La Pile A2 occupe l'hex du défenseur ce qui permet aux piles A1 et A3 d'avancer d'un hex dans n'importe quelle direction. Supposons que A3 avance dans la nouvelle position indiquée. Le joueur à encore 2 PE, il peut :

- 1) Faire un Assaut Limité contre l'unité ennemie C1 avec les piles A2 et A3 (1 PE par pile) ou ;
- 2) Tenter une Avance d'Exploitation avec la pile A3 (1 PE par pile) ou ;
- 3) Faire un Assaut Limité avec une pile et faire une Avance d'Exploitation avec A3 ou ;
- 4) Faire un Assaut sur C1 avec la pile A2, qui a Soutenu précédemment (2 PE pour l'Assaut) ou ;
- 5) Manœuvrer Après Combat avec la pile A1 qui a fait un Assaut mais n'avait pas fait de Manœuvre Avant

Combat ni d'Avance Après Combat (2 PE pour la Manœuvre Après Combat) ou ;

6) Terminer volontairement la fin de l'Opération d'Engagement.

Une fois l'Opération d'Engagement terminée, le joueur à encore une autre pile, A4, sous le commandement du QG. Il peut nommer un second Groupe d'Engagement uniquement composé de la pile A4. Ce Groupe d'Engagement aura 4 PE à dépenser (une pile seul n'a que la moitié du total de PE qu'un QG à dépenser) pour son Opération d'Engagement. Le joueur peut aussi utiliser le QG B et ses unités. Il peut nommer un nouveau Groupe d'Engagement sous le QG B composé des piles B1 et/ou B2. Il peut également nommer la pile A4 en Groupe d'Engagement. Supposons qu'il le fasse. En désirant attaquer l'unité ennemie C2, il déclare que la pile B1 fera un Assaut (2 PE), et que B2 fera une Manœuvre et un Assaut (3 PE) ainsi que A4 (avec la pile A4 sur B2, donc le coût de l'Assaut de B2 prend en compte celui de A4 pour un total de 6 PE). Lors de la résolution de l'Assaut, le joueur doit noter que la pile A4 est en Mode Offensif et fait un Assaut avec sa VE complète alors que les piles B1 et B2 sont en Mode Défensif et par conséquent font leur Assaut avec -2 à la VE. Le combat est résolu et supposons que l'unité C2 doivent Retraiter d'un hex. L'Avance Après Combat est permise et le joueur avance la pile B1 d'un hex (il peut également faire avancer les autres, mais ne le fait pas) pour un coût de 0 PE. Le Groupe d'Engagement n'a plus de PE restant dans le QG B et le joueur termine l'Opération d'Engagement.

13.9 Opérations Spéciales

Les Opérations Spéciales sont une partie des règles du jeu englobant les activités spéciales des unités. Les Opérations Spéciales sont présentées ici dans l'ordre pour les intégrer à la Phase d'Opérations et définissent les conditions générales telles que les obligations de Mode de Ravitaillement, Contrôle de Commandement, etc.

13.91 Règle Générale : Les informations suivantes sont applicables à toutes les Opérations Spéciales entreprises. Les Opérations Spéciales sont déclarées à la fin de la Phase d'Opérations du propriétaire des unités (ou pendant la Phase d'Opérations du joueur ennemi, selon ce qui est indiqué). Une unité peut faire autant d'Opérations Spéciales qu'il lui est autorisé si une opportunité se produit. La seule restriction est qu'une unité ne peut pas faire la même Opération Spéciale plus d'une fois par tour. Les unités doivent être en Bon Ordre pour faire des Opérations Spéciales. Les unités actuellement OCC ou ISO ne peuvent pas tenter d'Opérations

Spéciales, mais les unités ACC, IND, et les unités qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement le peuvent. Il n'y a pas de restrictions de Mode de Ravitaillement. En général, les Opérations Spéciales ne font pas dépenser de ravitaillement par les unités qui les entreprennent. N'altérez pas le marqueur de Mode de Ravitaillement de l'unité ou du QG mère.

13.92 Poser un Pont : Tous les QG Supérieurs et Opérationnels ont la capacité de « poser un pont » sur un côté d'hex de Rivière Majeure et Mineure. Pour cela, l'unité de QG doit se déplacer dans un hex adjacent à la Rivière pendant sa Phase d'Opérations et annoncer la tentative de poser un pont. Le QG doit rester adjacent et en Bon Ordre pour le reste du tour (les QG Supérieurs doivent rester adjacents pendant trois tours). Si un hex de l'autre côté de la Rivière adjacent au QG n'est pas occupé par l'ennemi ni en ZDC ennemie, un marqueur de ponton peut y être placé au début de la prochaine Phase d'Opérations du QG. Les ponts sur les Rivières Mineures éliminent les pénalités de terrain de ce côté d'hex. Les unités à pieds peuvent traverser les côtés d'hex de Rivières Majeures avec un pont avec une pénalité de +1 PM, et les unités mobiles avec une pénalité de +2 PM. Si le QG doit se déplacer, le pont est retiré.

EXCEPTION : Les ponts construits par les QG Supérieurs sont permanents.

13.93 Retraite Générale : Lorsque les joueurs désirent désengager un grand groupe d'unités et les retirer d'une situation dangereuse, ils peuvent ordonner une « Retraite Générale » pour n'importe quel QG Opérationnel. Seuls les QG Opérationnels peuvent déclarer une Retraite Générale, et leurs unités de Combat et Soutien subordonnées l'exécutent pendant la Phase d'Opérations.

13.931 : Les Retraites Générales ne peuvent être ordonnées qu'à la fin de la Phase d'Opérations des QG Opérationnels. Un QG Opérationnel peut déclarer une Retraite Générale seul sans obliger d'autres QG Opérationnels à faire de même et plusieurs QG Opérationnels peuvent déclarer une Retraite Générale en même temps. Après avoir déclaré une Retraite Générale, tous les QG Opérationnels dans ce cas doivent réussir un test de coordination. Lancez deux dés et si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Coordination de Retraite du QG Opérationnel, le QG à réussi à coordonner la Retraite sans pénalités. Les QG qui ratent ce test sont incapables de

coordonner efficacement la Retraite Générale. Retournez le pion Retraite Générale sur son verso qui indique « Désorganisé ». Le QG Opérationnel est Désorganisé, et toutes les unités de Classe Combat et Soutien qui sont soumises à la Retraite Générale ont -1 à leur VE pendant leur propre Phase d'Opérations et la Phase d'Opérations du joueur ennemi. Le marqueur Désorganisé est retiré au début de la prochaine Phase d'Opérations des QG Opérationnels amie. Lors du test de coordination pour la Retraite Générale, seuls les QG Opérationnels sont affectés, les QG Supérieurs ne font pas le test de coordination, car les détails de la Retraite Générale sont la responsabilité des QG Opérationnels. Tous les QG Opérationnels faisant une Retraite Générale font chacun un test de coordination séparé.

13.932 : Lorsqu'un QG Opérationnel déclare une Retraite Générale, toutes les unités de Classe Combat et Soutien subordonnées qui sont en Contrôle de Commandement ou ACC sont soumises à l'ordre. Quel que soit le résultat du test de coordination, une déclaration de Retraite Générale permet à toutes les unités de Classe Combat et Soutien d'augmenter leur Capacité de Mouvement de +2 PM. Les unités de Classe Combat et Soutien en Retraite Générale ne peuvent faire aucune autre Opération que Manœuvre. Les unités de Classe Combat et Soutien en Retraite Générale se déplacent pendant la Phase d'Opérations et doivent toujours se rapprocher de leur QG mère par le plus court chemin en PM. Les unités de Classe Combat, Soutien, Transport ou Irrégulière qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ou de Mode de Ravitaillement pour agir ne reçoivent pas cette augmentation de Capacité de Mouvement pour une Retraite Générale (bien qu'elles puissent Retraiter du mieux possible avec les autres unités).

13.933 : Les QG et leurs unités subordonnées peuvent être dans n'importe quel Mode de Ravitaillement et toujours faire une Retraite Générale. Les unités de Classe Combat et Soutien subordonnées ne peuvent pas combiner une Marche Forcée (voir la Règle 13.55) avec une Retraite Générale. Les unités de Classe Combat et Soutien en Retraite Générale ne peuvent **pas** entrer dans une ZDC ennemie ni faire une Opération d'Engagement. Toute unité de Classe Combat et Soutien soumise à un ordre de « Retraite Générale » dans une ZDC ennemie **doit** immédiatement se retirer si possible. Les unités piégées derrière les lignes ennemies mais qui sont en Contrôle de Commandement ou ACC **doivent**

tenter une « Percée Désespérée » (voir la Règle 13.54). Tous les QG et les unités faisant une Retraite Générale passent en Mode Epuisé à la **fin** de leur Retraite Générale. Retirez immédiatement les marqueurs A ou D des QG Opérationnels ainsi que tous les PR empilés avec le QG, car la hâte de la Retraite Générale oblige à « abandonner » ces PR.

13.934 : Si les joueurs le désirent, une division ou équivalent de division d'unités de Classe Combat et Soutien peut être désignée comme IND (c-à-d une arrière garde) par chaque QG en Retraite Générale, même si l'unité n'est pas actuellement éligible pour recevoir le statut IND. Si un QG Opérationnel est actuellement en mode « A », l'arrière garde conserve ce Mode (placez un marqueur sur l'unité). Si le QG est actuellement en Mode « D », l'arrière garde peut conserver ce Mode **ou** être améliorée en Mode « A » par le QG Opérationnel en dépensant un PR de secours (voir la Règle 9.28). Si le QG est Epuisé, il peut améliorer le statut de l'arrière garde au Mode « D » en dépensant 1 PR de secours. L'arrière garde n'a pas à faire de Retraite Générale avec le reste des unités du QG Opérationnel. L'arrière garde améliorée en Mode Offensif ou Défensif peut entrer dans des ZDC ennemies et faire des Opérations d'Engagement avec 5 ou 3 PE respectivement comme le ferait une unité IND normale.

13.94 Démolition : Les unités de Classe Génie de Combat peuvent tenter de détruire diverses choses avec la démolition. Utilisez les règles suivantes qui gouvernent la démolition.

13.941 : Le Génie peut tenter de détruire les PR de son camp ou du camp adverse avec la démolition. Empilez l'unité du Génie avec les PR à détruire, et à la fin de la Phase d'Opérations, faites un TE. Si l'unité du Génie réussit son TE, elle peut détruire un nombre de PR égal à son FCP. Si elle rate son TE, elle peut détruire un nombre de PR égal à son FCS.

13.942 : Le Génie peut automatiquement détruire les ponts qui ne sont pas en ZDC ennemie en se déplaçant dans un hex adjacent au pont et en y restant jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine Phase d'Opérations amie, retirez le pont. De même, le Génie peut tenter de détruire les ponts où un des côtés du pont se trouve en ZDC ennemie (ou est occupé). Dans ce cas, il doit obtenir un résultat **inférieur ou égal** à son FCP pour détruire le pont lors de la prochaine Phase d'Opérations amie. Aucun TE n'est fait. Une fois la tentative de démolition résolue, l'unité du Génie est libre de faire d'autres Opérations.

13.943 : Le Génie peut infliger des Dommages de Niveau 2 aux installations qui

ne sont pas occupées par des unités ennemies ou leurs ZDC en les occupant et en y restant jusqu'à la fin du tour. Au début de la prochaine Phase d'Opérations amie, placez un marqueur de Dommage de Niveau 2 dans l'hex. De la même façon, le Génie peut tenter de détruire les installations se trouvant en ZDC ennemie. Dans ce cas, il doit obtenir un résultat **inférieur ou égal** à son FCP imprimé pour infliger des Dommages de Niveau 2 lors de la prochaine Phase d'Opérations amie. Aucun TE n'est fait. Une fois la tentative de démolition résolue, l'unité du Génie est libre de faire d'autres Opérations.

13.95 Occuper une Position Fortifiée :

De temps en temps les joueurs trouveront avantageux pour leurs unités d'occuper des Positions Fortifiées. Le principale type de Position Fortifiée est l'Ouvrage de Terrain (les Règles Exclusives pourront donner d'autres types) qui représente les fortifications destinées à aider les unités à se défendre contre les attaques ennemies et les Missions d'artillerie. Les Ouvrages de Terrain sont assignés à un camp dans les instructions de préparation du scénario et ne peuvent normalement pas être construits au cours de la partie. Seules les unités à pieds et non cavalerie de Classe Combat et Soutien peuvent occuper une Position Fortifiée pour le bénéfice défensif. Elles doivent faire l'Opération **Tenir** pendant la Phase d'Opérations et occuper la Position Fortifiée à la fin de la phase.

EXCEPTION : Les unités à pieds Allemandes éligibles ne sont pas obligées de faire l'Opération Tenir pour occuper une Position Fortifiée. Les unités Allemandes peuvent occuper une Position Fortifiée avec une Opération Tenir en dépensant +2 PM. Ces PM doivent être les deux derniers dépensés par l'unité pour la Phase d'Opérations. Une unité doit d'abord Manœuvrer puis occuper la Position Fortifiée.

13.951 : Placez les unités occupant la Position Fortifiée sous le marqueur pour représenter le fait qu'elles se trouvent à l'intérieur ; sinon placez les sur le marqueur pour indiquer qu'elles sont à l'extérieur. Une unité peut quitter une Position Fortifiée à tout moment. Ne retirez pas le marqueur de Position Fortifiée si elle est inoccupée ; elles restent sur la carte jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau occupées par des unités amies. Par contre, si elles sont occupées par des unités ennemies, elles sont détruites et retirées de la carte.

13.952 : Toute unité dans une Position Fortifiée à sa ZDC/VS réduite à 0 tant

qu'elle est à l'intérieur. Elle projette une ZDC de 0 et ne peut **pas** faire d'Option de Soutien hors de la Position Fortifiée pour aider une autre unité amie à attaquer.

13.953 : Les unités occupant un Ouvrage de Terrain reçoivent un modificateur de -2 sur la TRC contre les attaques ennemies et un modificateur de -1 sur la TRC contre les Missions de Barrages et Contrebarrages ennemies.

13.96 Reconnaissance en Force : Les unités de Reconnaissance de Classe Combat peuvent faire une « Reconnaissance en Force ». Pour cela, l'unité de reconnaissance choisit un hex libre adjacent à la **fin** de la Phase d'Opérations et place un marqueur de flèche de Reconnaissance en Force dans cet hex. Toute unité ennemie qui entre dans cet hex peut déclencher une contre-attaque. Lorsqu'une unité ennemie entre dans l'hex, faites un TE pour l'unité de reconnaissance. Si elle le réussit, une contre-attaque est déclenchée selon 14.22. Si elle le rate, la flèche de reconnaissance est retirée et il n'y a pas d'effets. L'unité ennemie est libre de continuer ses opérations.

13.97 Traversée de Rivière : Les Rivières Mineures peuvent être traversées pendant la Phase d'Opérations en payant le coût supplémentaire en PM indiqué dans le TET. Traverser une Rivière Majeure est une Opération Spéciale et utilise la procédure décrite ci-dessous. Les règles suivantes sont applicables à toutes les unités sauf aux unités de Classe Irrégulière :

13.971 : Les unités à pieds doivent s'arrêter dès qu'elles entrent dans un hex avec un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont qu'elles désirent traverser, et ne peuvent pas aller plus loin pendant de tour. Un marqueur de Flèche de Traversée est ensuite placé dans l'hex où l'unité désire traverser. Les Flèches de Traversée peuvent être placées dans des hex occupés par l'ennemi. Une seule Flèche de Traversée peut être placée par division (ou son équivalent) par Phase d'Opérations. Pendant une Phase d'Opérations suivant celle où a été placée la Flèche de Traversée, l'unité à pieds peut traverser le côté d'hex de Rivière Majeure avec un coût de +2 PM si l'hex est inoccupé. Une unité ennemie peut, bien sûr, empêcher la traversée en occupant l'hex contenant la Flèche de Traversée et en y restant jusqu'à la fin de sa Phase d'Opérations. L'unité qui traverse devra alors attaquer l'unité ennemie pour la déloger si elle veut traverser.

13.972 : Les unités mobiles ne peuvent traverser les Rivières Majeures que par un pont avec une route majeure ou mineure, un ponton, ou un pont ferroviaire. Les unités à pieds de Cavalerie sont traitées comme des unités mobiles pour la règle précédente.

13.973 : Les unités de Classe Irrégulière peuvent traverser librement les rivières de toutes sortes sans pénalités.

13.98 Ecran : Lorsque une unité ennemie entre dans un hex adjacent à une unité de Reconnaissance de Classe Combat qui n'a pas fait d'Opération de « Reconnaissance en Force » (voir la Règle 13.96) et n'est **pas** déjà en ZDC ennemie peut choisir de faire un « écran et retraite ». Faites un TM pour l'unité de reconnaissance. Si elle réussit, elle peut retraiter de deux hexs, et **n'importe quelle** unité empilée avec elle, ou adjacente à l'unité de reconnaissance peut aussi choisir de retraiter de 2 hexs sans faire de TM. Si l'unité de reconnaissance rate son TM, elle ne peut pas retraiter, ni une autre unité de son camp.

EXCEPTION : Les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde en Mode Déployé et les unités en défense dans une Position Fortifiée ne peuvent pas retraiter avec l'unité de reconnaissance.

NOTE : Contrairement à la Règle de reconnaissance en force, cette règle suppose que l'unité de reconnaissance forme un écran sur le front et prévient l'approche ennemie. Ceci est assez différent de la capacité de Retraite Avant Combat de l'unité de reconnaissance (voir la Règle 14.11).

13.981 : Si le défenseur choisit de faire retraiter l'unité de reconnaissance, le joueur en Phase peut faire avancer la (ou les) unités ayant déclenché la retraite de un hex dans n'importe quelle direction. Aucune autre Opération ne peut être entreprise pour ces unités pour cette Phase d'Opérations. Tous les PE restant sont perdus.

NOTE : Cette règle simule l'efficacité de l'unité de reconnaissance en défense qui a réussi son TM. Elle est capable d'agir comme « force de couverture » suffisamment longtemps pour forcer l'ennemi à se déployer pour une attaque — d'où le seul hex de poursuite supplémentaire autorisé.

13.99 Action de Petite Unité : Si les seules unités ennemies dans un hex sont des unités de Classe Irrégulière, alors les unités de Classe Combat et QG peuvent attaquer **toutes** les unités de Classe Irrégulière dans cet hex en utilisant une Action de Petite Unité. Si il n'y a pas d'autres classes d'unités ennemies (excepté les unités Navales ou Aériennes) dans l'hex avec les unités de Classe Irrégulière, alors l'attaque ne peut pas être faite. Une Action de Petite Unité n'est pas considérée comme une Opération

d'Engagement et ne coûte pas de PE. Les unités faisant une Action de Petite Unité ne peuvent **pas** faire d'autres opérations (même des Opérations Spéciales) après la fin de leur Action. Les unités en attaque ne peuvent **pas** occuper l'hex du défenseur si elles éliminent ou désactivent toutes les unités de Classe Irrégulière dans l'hex. Référez vous à la Règle 14.15 pour résoudre une Action de Petite Unité.

NOTE : Les restrictions précédentes simulent la frustration à poursuivre les irréguliers à travers les collines.

14.0 COMBAT ET RESULTATS DE LA TRC

Les actions de combat peuvent donner un résultat allant de la démoralisation facile de l'ennemi à une féroce défense causant des fortes pertes aux deux camps. Les règles de combat et les résultats de la TRC de ce système de jeu modélisent ces grandes variations.

14.1 Retraite Avant Combat : Toutes les unités de Classe QG, Irrégulière active, Transport et reconnaissance de Combat peuvent Retraiter Avant Combat au moment où l'ennemi déclare une Option d'Assaut ou d'Assaut Limité contre elles. Les unités qui Retraient s'éloignent de **deux** hexs de l'unité ennemie, mais ne peuvent pas entrer en ZDC ennemie. Lorsque les défenseurs utilisent l'option « Retraite Avant Combat », les unités qui attaquent ne consomment pas de ravitaillement (ne retournent pas le marqueur de Mode de Ravitaillement du QG), n'attaquent pas non plus (et ne dépensent pas de PE), et peuvent continuer leurs Opérations d'Engagement contre les mêmes unités ennemies ou des autres.

14.111 : Il n'y a pas de limite au nombre de fois ou une Retraite Avant Combat peut être faite, mais si les unités transportent des PR, elles perdront 1 PR à chaque fois qu'elles feront une Retraite Avant Combat. De plus, si les unités de Classe QG ou Transport sont forcées de Retraiter Avant Combat plus d'une fois, elles (et les unités qu'elles transportent) sont Désorganisées et doivent se Regrouper avant de reprendre leurs fonctions normales.

14.12 Résolution des Assauts : Si aucune Retraite Avant Combat ne s'est produite, le défenseur peut faire une Mission de Contrebarrage contre l'attaquant (voir la Règle 12.22).

14.121 : Après la résolution des Missions de Contrebarrage, le joueur qui fait l'Assaut lance deux dés de couleurs différentes. Un dé est utilisé pour faire un TE pour toutes les unités qui attaquent, et l'autre est utilisé pour faire un TE pour toutes les unités en défense.

14.122 : Toutes les unités en Assaut dont le résultat du dé est inférieur ou égal à leur VE ont « réussi » leur TE et utilisent leur FCP pour déterminer le rapport de force. Celles dont le dé est supérieur à la VE ont raté leur TE et utilisent leur FCS à la place. Le même principe est appliqué aux unités en défense pour déterminer quel ensemble de facteurs sera utilisé. Les unités qui n'ont qu'un FCP ou FCD l'utilisent automatiquement sans faire de TE. Un seul jet de dé est suffisant pour déterminer l'efficacité de toutes les unités d'un camp donné. Les joueurs n'ont pas besoin de faire un jet séparé par unité.

14.123 : Après avoir déterminé les facteurs de combat utilisés par les unités, le rapport peut être calculé. Additionnez tous les facteurs de combat des unités en Assaut (plus les ZDC/VS des unités de Classe Combat amie en Option de Soutien) et comparez ce total au facteur de combat total du défenseur. L'Assaut doit être fait contre toutes les unités présentes dans l'hex ; aucune unité ne peut être écartée par l'attaquant pour être attaquée séparément. Exprimez la comparaison en un **rapport** de force de l'attaquant divisée par celle du défenseur, arrondissez toujours en faveur du défenseur. Trouvez la ligne de défense du défenseur sur la TRC à partir du Tableau des Effets du Terrain (TET) et localisez la ligne correspondante sur la Table de Résultats des Combats (TRC) puis la colonne de rapport pour ce combat. Si c'est un Assaut contre un défenseur dont le facteur de combat final est de 0 ou moins, utilisez la colonne « Max » de la TRC.

EXEMPLE : 20 contre 10 donnerait un rapport de 2-1, mais 19 contre 10 ne donnerait que 1-1 car le rapport est toujours arrondi en faveur du défenseur.

14.124 : Si l'Option d'Assaut ne réussit pas à atteindre le rapport minimum sur la TRC, alors tous les attaquants sont automatiquement Désorganisés. L'Assaut compte quand même pour le QG pour la réduction du Mode de Ravitaillement (voir la Règle 9.27) mais **pas** pour le défenseur pour la réduction de VE (voir 9.271).

14.125 : Les joueurs vérifient maintenant si ils bénéficient de **modificateurs au dé** sur la TRC pour ce combat. Les modificateurs peuvent être

plus importants que le rapport pour obtenir un résultat favorable. Les modificateurs sont donnés tout au long des règles et imprimés près de la TRC. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Prenez le total de tous les modificateurs de l'attaquant et **soustrayez** le total de tous les modificateurs du défenseur pour obtenir le **modificateur différentiel**.

EXEMPLE : si l'attaquant à un modificateur de 5 et que le défenseur à un modificateur de 3, alors le modificateur différentiel sera +2 (5-3 =2).

Le modificateur différentiel, qu'il soit positif ou négatif, est toujours ajouté au jet de dé pour la résolution du combat. Lancez un dé et ajoutez le modificateur. Croisez le résultat **modifié** avec la bonne colonne de rapport de forces pour obtenir le résultat du combat.

*EXEMPLE : Une unité blindée (7-4-2) prend d'Assaut une unité d'infanterie (3-2-1) en Terrain Clair (Ligne 1 de la TRC). L'unité blindée à une VE de 4, et l'unité d'infanterie une VE de 3. Lors du TE d'avant combat, supposons que l'unité blindée le réussisse et pas l'unité d'infanterie. Comme le blindé à réussi, il utilise son FCP de 7, et **en plus** comptera son FCS comme modificateur au dé de bonus blindé (voir 2.291). L'unité d'infanterie se défend avec son FCS de 2 car elle a raté son TE. Le rapport de force est 3-1 (7 divisé par 2 arrondi à l'inférieur). L'unité blindée est autorisée à ajouter +4 au résultat du dé pour bonus blindé. En consultant la TRC dans la colonne 3-1, Ligne de Défense 1, le joueur qui fait l'Assaut lance un dé et ajoute +4, supposons qu'il obtienne un 5, avec +4, cela donne 9, soit un résultat « DR2 ».*

14.126 : A la fin de la Phase d'Opérations, le QG mère des unités qui ont fait l'Assaut est automatiquement réduit d'un niveau de Mode de Ravitaillement si plus d'une division ou équivalent ont fait une Option d'Assaut.

14.13 Résolution des Assauts Soutenus : Si un joueur déclare un Assaut Soutenu, les pertes subies par l'attaquant sont prises en premier lors de l'Assaut initial et les autres résultats de la TRC sont ignorés. La résolution du combat est faite comme pour une Option d'Assaut sauf qu'aucune Retraite Avant Combat, ou Mission de Contrebarrage, Soutien Rapproché ou TPF d'Artillerie n'est autorisée. Les deux camps peuvent utiliser les autres modificateurs de la TRC. Le joueur qui fait l'Assaut Soutenu ne peut pas faire d'Option de Soutien pour l'aider. Les unités en Assaut Soutenu utilisent automatiquement leur FCP sans faire de TE. Les défenseur subit une réduction de -1 à sa VE pour la seconde attaque (à moins que du Ravitaillement de Secours ne soit dépensé —

voir la Règle 9.28) et fait normalement un TE.

14.131 : A la fin de la Phase d'Opérations, le QG mère des unités qui ont attaqué est automatiquement réduit en Mode Epuisé (même si une seule division ou équivalent à fait un Assaut Soutenu).

ECEPTION : Les QG Opérationnels Allemands peuvent dépenser 1 PR de Secours par division (ou équivalent de division) qui fiat un Assaut Soutenu et évite d'entrer en Mode Epuisé, et reste en Mode Défensif à la place.

14.14 Résolution des Assauts Limités :

Le mécanisme d'un Assaut Limité est similaire à l'Option d'Assaut sauf que les attaquants utilisent leur ZDC/VS comme facteur de combat pour déterminer le rapport de force au lieu du FCP ou FCS normal. Aucun TE de pré combat n'est nécessaire pour les attaquants, mais les défenseurs doivent toujours faire un TE pour savoir si c'est le FCD ou le FCS qui est utilisé pour déterminer le rapport de forces. Si le défenseur le désire, il peut se défendre en utilisant ses ZDC/VS pour éviter la pénalité cumulative de -1 à la VE pour chaque combat défensif après le premier (voir 9.271). Ne modifiez pas les ZDC/VS des joueurs à cause du terrain. Dans un Assaut Limité, aucun camp ne peut utiliser de modificateurs sur la TRC excepté le bonus apporté par l'occupation d'une Position Fortifiée. Le défenseur peut Retraiter Avant Combat (voir la Règle 14.11) mais les Missions de Contrebarrage, de Soutien Rapproché, ou de TPF d'Artillerie ne sont pas autorisées dans les deux camps lors d'un Assaut Limité. Si le défenseur a une force de combat effective de 0 ou moins, traitez la comme 1 à la place.

14.141 : Contrairement aux Assauts et aux Assauts Soutenus, un Assaut Limité ne consomme pas de ravitaillement. N'altérez pas le marqueur de Mode de Ravitaillement du QG mère à la fin de la Phase d'Opérations pour les Assauts Limités.

14.15 Résolution des Actions de Petite

Unité : Lorsqu'elles sont attaquées par des unités faisant une Action de Petite Unité, les unités de Classe Irrégulière ne peuvent **pas** Retraiter Avant Combat (contrairement à une Option d'Assaut ou d'Assaut Limité). Le mécanisme de résolution d'Action de Petite Unité est similaire à l'Option d'Assaut sauf que les valeurs de combat sont calculées différemment. Les unités de Classe Combat utilisent leur ZDC/VS actuelle et la multiplie par leur VE actuelle. Ne modifiez pas la ZDC/VS à cause du

terrain. Les unités de Classe QG multiplient leur FCD par 4. Chaque unité de Classe Irrégulière en défense fait un TE et si elle le réussit, elle multiplie son FCP par sa VE ; si elle le rate, elle multiplie son FCS par sa VE. Une fois les deux totaux déterminés, soustrayez le total du défenseur de celui de l'attaquant et trouvez ce total sur la TRCB. Faites une comparaison et un jet de dé séparé pour **chaque** unité Irrégulière en défense. Aucun camp ne peut utiliser de modificateurs au dé. Aucun camp ne peut utiliser de Missions d'Artillerie pour assister le combat. Les totaux inférieurs à 1 sur la TRCB ne causent aucun effet. Sinon, les résultats sont les suivants :

— : Aucun Effet

M : La cible fait un TM et est retournée sur son côté inactif si elle échoue. Sinon, pas d'Effet.

M1, M2 : La cible fait un TM avec le chiffre indiqué comme modificateur négatif à sa VM, et est retournée sur son côté inactif si elle échoue, sinon pas d'effet.

D : La cible est automatiquement retournée sur son côté inactif.

1 : Cible éliminée.

14.151 : Comme les Actions de Petite Unité sont des Opérations Spéciales, elles ne consomment pas de ravitaillement. N'altérez pas les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les Actions de Petite Unité.

14.16 Caractéristiques du Terrain et Combat : La Ligne des Rivières pour la TRC (ou tout obstacle linéaire comme une Falaise ou une Élévation) est utilisée uniquement lors d'une attaque à travers les côtés d'hexs de Rivière (ou d'obstacle). L'utilisation de la Ligne Rivière de la TRC est évitée uniquement si les attaquants qui attaquent à travers la Rivière (ou l'obstacle) ont également une unité amie qui attaque le même hex de l'autre côté. Si l'unité amie qui se trouve de l'autre côté de la Rivière ne fait qu'une Option de Soutien, alors la Ligne de Rivière est quand même utilisée sur la TRC. En attaquant à travers un obstacle linéaire dans un terrain défensif plus favorable, utilisez la ligne de la TRC la plus favorable pour le défenseur.

14.17 Unités de Classe QG et Transport en Combat : Si elles sont attaquées par des unités ennemies, ces unités (y compris les marqueurs de Trains) ont l'option de Retraiter Avant Combat de 2 hexs mais ne pourront pas entrer en ZDC ennemie en faisant cela. Il n'y a pas de limite au nombre de Retraites Avant Combat, mais les unités perdront automatiquement un

PR qu'elles transportent (si il y en a) pour chaque Retraite Avant Combat. De plus, si elles sont forcées de Retraiter Avant Combat plus d'une fois, elles sont Désorganisées. Elles peuvent rester et se défendre avec leur FCD.

14.171 : Les unités de Classe QG n'ont pas de VM (elles ratent toujours les TM) et ne possèdent qu'un seul Pas pour les règles de pertes au combat et peuvent être éliminées. Les unités de Classe QG peuvent être attaquées par des unités Irrégulières en utilisant les Opérations Spéciales ou par des Missions de Barrages. Les unités de Classe QG qui sont éliminées sont définitivement sorties du jeu, et ne pourront pas être « recrées ».

14.172 : Les unités de Classe Transport ont une VM de 3 et possèdent un seul pas pour les règles de pertes de combat et peuvent être éliminées. Toutes les unités transportées par l'unité de Classe Transport subit le résultat de combat contre l'unité de Classe Transport. Les unités de Classe Transport peuvent être attaquées par les unités Irrégulières faisant un Raid de Transport ou par des Missions de Barrages. Les unités de Classe Transport qui sont éliminées sont définitivement sorties du jeu, et ne pourront pas être « recrées ».

14.18 Unités de Classe Irrégulière et Combat : Seules les unités de Classe Irrégulière actives peuvent être attaquées. Les unités de Classe Irrégulière inactives ne peuvent être attaquées en aucune façon. Les unités de Classe Irrégulière actives ne peuvent utiliser que leur FCP et FCS pour se **défendre** lorsqu'elles sont attaquées par des unités de Classe Combat ennemies. Elles ne peuvent jamais faire d'attaques comme le peut une unité de Classe Combat.

14.181 : Les unités Irrégulières actives qui sont attaquées par un Assaut ou un Assaut Limité peuvent Retraiter Avant Combat de 2 hexs si elles le désirent (mais pas si elles sont attaquées par une Action de Petite Unité). elles peuvent Retraiter à travers une ZDC ennemie uniquement si elles réussissent un TM. Si elles le ratent, elles doivent rester sur place et être attaquées, ou devenir inactives et ainsi empêcher l'attaque. Les unités de Classe Irrégulières inactives ne peuvent jamais être attaquées.

14.182 : Les unités de Classe Irrégulière ne possèdent qu'un seul Pas pour les règles de perte au combat. Tout autre résultat qu'un TM force l'unité à devenir inactive. Si une unité de Classe Irrégulière active doit faire un TM, le réussir signifie que l'unité n'est pas affectée. Un échec la désactive.

14.19 Installations et Combat : Les Installations (comme les aéroports et les Dépôts de Ravitaillement) n'ont pas de

Facteur de Défense intrinsèque. Lorsqu'une unité ennemie entre dans leur hex, l'installation est capturée. Référez vous aux Règles 16.13 et 9.30 pour les informations sur les aéroports et Dépôts de Ravitaillement capturés. Les installations peuvent être attaquées par les unités de Classe Irrégulière qui font une Opération de Sabotage ou par des Missions de Barrages.

14.2 Résultats de la TRC

Les résultats du combat sont appliqués dans un ordre strict. Toutes les Retraites se font avant les TM, et tous les TM sont fait avant de prendre les pertes. Suivez les priorités dans cet ordre :

- 1) Contre attaque
- 2) Retraite
- 3) Tests de Moral
- 4) Pertes de Pas
- 5) Statut Désorganisé/Démoralisé
- 6) Retraites supplémentaires à cause de la Démoralisation

14.21 Interpréter la TRC : Tous les résultats de la TRC précédé de la lettre **A** s'appliquent à l'attaquant. Les résultats précédés de la lettre **D** s'appliquent au défenseur. Certains résultats (E et C) affectent les deux joueurs. Tout résultat **numérique** après la première lettre indique une **Perte de Pas**. La deuxième lettre, **R**, signifie **Retraite**. Le nombre qui suit la lettre R donne le nombre d'hexs de Retraite. Voici quelques exemples :

A2R2 : Toutes les piles de l'attaquant Retraient de deux hexs. Tous les attaquants doivent faire un TM (avec une Désorganisation éventuelle). Ensuite les attaquants doivent prendre un total de deux Pas de perte.

AR1 ou A1R2 : Tous les attaquants Retraient de un ou deux hexs et font un TM (avec une Désorganisation éventuelle).

AD : tous les attaquants doivent faire un TM. Les unités qui le réussissent restent en position ; les unités qui le ratent doivent Retraiter d'un hex (mais aucun TM supplémentaire n'est nécessaire). Toutes les unités sont ensuite automatiquement Désorganisées.

AM : Tous les attaquants doivent faire un TM. Les unités qui le réussissent peuvent rester en position ; celles qui le ratent doivent Retraiter d'un hex (mais aucun TM supplémentaire n'est nécessaire).

C : Contre attaque : le défenseur peut déplacer certaines unités mobiles et Contre attaquer les unités ennemies qui ont engagé l'attaque.

E : Tous les attaquants et les défenseurs doivent faire un TM. Les unités qui le réussissent peuvent rester en position ; les unités qui le ratent peuvent soit rester sur place et être automatiquement Désorganisées, soit Retraiter d'un hex (aucun TM supplémentaire n'est nécessaire). Ensuite, une des piles de l'attaquant et une des piles du défenseur subissent chacune un Pas de perte. Si ceci doit causer l'élimination de l'attaquant **et** du défenseur, ignorez la Perte de Pas et faites simplement un TM à la place.

DM : Toutes les unités dans la pile de défense doivent faire un TM. Les unités qui le réussissent peuvent rester en position ; celles qui le ratent sont soit Désorganisées **soit** Retraient d'un hex (mais aucun TM supplémentaire n'est nécessaire).

DD : Toutes les unités de la pile de défense doivent faire un TM. Les unités qui le réussissent peuvent rester en position ; celles qui le ratent doivent Retraiter d'un hex (mais aucun TM supplémentaire n'est nécessaire). Toutes les unités en défense sont ensuite automatiquement Désorganisées.

DR1 ou DR2 : La pile en défense doit Retraiter d'un ou deux hexs et faire un TM (avec une Désorganisation éventuelle) et subir une Perte de Pas.

D2R2 ou D2R3 : la pile en défense doit Retraiter de deux ou trois hexs et faire un TM (avec une Désorganisation éventuelle) et subir deux Pertes de Pas.

D3R2 ou D3R3 : la pile en défense doit Retraiter de deux ou trois hexs et faire un TM (avec une Désorganisation éventuelle) et subir trois Pertes de Pas.

14.22 Contre Attaque : Lorsque ce résultat est obtenu sur la TRC ou la Table d'Avance d'Exploitation (TAE), toutes les actions du joueur en phase cessent. Toute unité aérienne impliquée par les deux camps retourne à la base. Le défenseur vérifie les unités qui viennent d'être attaquées et détermine par quel QG Opérationnel elles sont commandées (si il y en a un). Ensuite, la contre attaque est résolue, le défenseur peut maintenant nommer un Groupe d'Engagement pour faire une Opération d'Engagement. Ce Groupe d'Engagement peut être composé de la pile d'unités en défense qui vient d'être attaquée (ou des unités qui viennent de résister à une tentative d'Avance d'Exploitation) plus n'importe quelles **unités de Classe Combat et Soutien mobiles** qui sont commandées par le même QG Opérationnel que les unités en défense qui ont enclenché le résultat « C ». Toutes les unités de Classe Combat

et Soutien mobiles sous le commandement du même QG ainsi que les unités qui viennent d'être attaquées peuvent être nommées.

14.221 : Le joueur qui contre attaque utilise le total de PE qu QG pour faire la contre attaque. Le coût en PE par Option d'Engagement et par pile ne change pas, mais la pile de défense originale ne peut faire que des Options d'Assaut, de Soutien, et d'Avance Après Combat. Les autres unités de Classe Combat et Soutien mobiles en Contre attaque ne peuvent faire que des Options de Manœuvre Avant Combat, d'Assaut, de Soutien et d'Avance Après Combat.

EXCEPTION : Les unités qui ont Manœuvré Avant Combat ne sont pas obligées de faire un Assaut comme dans une Opération d'Engagement normale. Elles peuvent simplement se déplacer et ne pas faire d'Assaut.

14.222 : Chaque QG contrôlant la Contre attaque utilise son Mode de Ravitaillement lorsqu'il fait une Contre attaque à moins que 1 PR de Secours (par division ou équivalent avec laquelle le joueur souhaite Contre attaquer) ne soit dépensé. Ceci place le QG en Mode Offensif pour l'Opération de Contre attaque uniquement (le QG reprend son ancien Mode de Ravitaillement une fois la Contre attaque résolue). Comme la Contre attaque est considérée comme une action défensive, elle se qualifie pour le Ravitaillement de Secours (voir la Règle 9.28)

14.223 : La Capacité de Mouvement à côté de la colonne **Réaction/Mouvement** du TRU est le nombre maximum de PM que les unités en Contre attaque peuvent dépenser pour faire une Option de Manœuvre Avant Combat. Les unités peuvent dépenser toute leur Capacité de Mouvement de Réaction, quel que soit leur Mode de Ravitaillement. Si les unités en Contre attaque sont capables d'entrer dans un hex adjacent aux unités ennemies qui ont fait l'attaque originale (ou l'Avance d'Exploitation), alors elles peuvent faire une Option d'Assaut ou de Soutien avec les unités de défense originale. Les unités en Contre attaque peuvent faire un Assaut contre n'importe quelles unités ennemies de l'attaque originale, même contre une seule unité de la pile.

NOTE : La capacité à n'attaquer qu'une seule unité de la pile ne s'applique qu'aux Contre attaques. Normalement, les unités doivent attaquer toutes les unités dans un hex lors d'un Assaut.

14.224 : Le joueur qui Contre attaque ne peut pas faire de Missions de Barrages ni faire de Contre barrage contre l'attaquant original, mais les unités éligibles des deux camps peuvent faire des Missions de Soutien Rapproché et de TPF. De nouvelles unités aériennes peuvent être amenées par les deux camps, avec le joueur qui Contre attaque

considéré comme « l'attaquant » (il peut amener jusqu'à deux unités aériennes pour un Soutien Rapproché, l'autre joueur peut amener une unité pour l'interception ou un TPF).

14.225 : Les unités en Contre attaque ne sont pas considérées comme ayant subi la réduction de VE provenant de l'attaque originale qui a enclenché la Contre attaque, et les attaquants originaux n'ont pas encore subi la Réduction du Mode de Ravitaillement. Toutes les unités utilisent leur VE normale modifiées par d'autres conditions.

EXEMPLE : Le 2^e joueur d'un tour a une division dont le QG est en Mode « D » et est attaquée par le 1^{er} joueur avec 3 brigades. Un résultat « C » est obtenu. Ceci signifie que la division appelle son QG pour une Contre attaque. Le 2^e joueur peut maintenant interrompre la Phase d'Opérations du 1^{er} joueur et Contre attaquer avec la division et les unités de Classe Combat et Soutien mobiles qui sont commandées par le même QG. Le 2^e joueur choisit de Contre attaquer avec un régiment blindé. Il dépense 2 PR de secours pour placer le QG en Mode Offensif pour la Contre attaque (1 PR pour la division et 1 PR pour le régiment). Le régiment se déplace maintenant dans les limites de sa Capacité de Mouvement de Réaction (supposons qu'elle soit de 2 PM) pour le coût d'un PE. Supposons qu'il vienne s'empiler avec la division. Ensemble, ces unités peuvent faire un Assaut contre une, deux, ou trois des brigades de l'attaque originale pour un coût de 2 PE.

Si le QG du 2^e joueur était en Mode Epuisé et avait refusé de dépenser du Ravitaillement de Secours, ses unités subordonnées n'auraient normalement pas eu le droit d'entrer en ZDC ennemie. Le régiment blindé aurait été capable de dépenser les 2 PM de Mouvement de Réaction, mais n'aurait pas pu entrer en ZDC ennemie ni faire un Assaut.

14.226 : Si l'attaquant attaque des unités qui sont incapables d'appeler une Contre attaque (comme les unités de Classe Transport ou Irrégulière, ou les unités de Classe Combat et Soutien qui n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement et ne sont par conséquent pas commandées par un QG), ou si le défenseur décline l'option de Contre attaque, ou se déplace simplement sans faire d'Assaut, ou n'a aucune unité capable de Contre attaquer, ou obtient lui-même un résultat « C » sur la TRC, le résultat du combat est « aucun effet » et il ne se passe rien. L'Option d'Assaut originale qui a enclenché la Contre attaque **doit** compter pour la réduction de

Mode de Ravitaillement de l'attaquant et pour la réduction de VE pour le défenseur.

14.227 : Après la résolution de la Contre attaque par le défenseur, ou si le défenseur décline la Contre attaque, le Groupe d'Engagement du joueur en phase perd les PE qu'il lui reste et l'Opération d'Engagement est terminée pour ce Groupe.

14.23 Retraite : Le résultat Retraite nécessite que les unités fassent un mouvement de Retraite. Dans ces cas, c'est toujours le propriétaire des unités qui fait le mouvement. Les unités ou piles doivent Retraiter de façon à se retrouver à une distance en hexs des unités ennemies qui ont causé la Retraite égale au nombre de Retraite de la TRC et, si possible, se rapprocher qu QG mère (pour les unités de Classe Combat et Soutien) ou d'une Source de Ravitaillement Ultime amie (pour les autres unités). Une pile d'unité qui Retraite doit Retraiter ensemble et ne peut pas se séparer.

14.231 : Autant que possible, les unités doivent tenter de Retraiter dans des hexs libres de ZDC ennemies. Les unités de Classe Combat et Soutien **peuvent** Retraiter à travers des ZDC ennemies. Les unités de Classe QG et Transport sont éliminées si elles sont forcées de Retraiter seules à travers une ZDC ennemie, mais peuvent le faire si elles sont empilées avec unité de Classe Combat ou Soutien avec au moins **deux** Pas de force.

14.232 : Toute pile d'unité qui Retraite à travers une ZDC ennemie doit faire un TM à la fin de sa Retraite pour **chaque ZDC ennemie dans laquelle elle a Retraité**. Si les unités réussissent tous les TM elles sont automatiquement Désorganisées à la fin de leur Retraite. Pour chaque TM raté, la pile doit subir une Perte de Pas (voir la Règle 14.25) et toutes les unités qui restent sont automatiquement Désorganisées à la fin de leur Retraite. Les unités forcées de Retraiter à travers deux ZDC ennemies ou plus sont automatiquement Démoralisées (voir la Règle 14.27) à la fin de leur Retraite (mais doivent toujours faire un test pour la Perte de Pas pour chaque ZDC traversée).

EXCEPTION : Lors d'une Retraite à travers des ZDC ennemies, les unités Allemandes (uniquement) doivent toujours faire des TM pour voir si elles perdent des Pas. Par contre, elles peuvent faire un TM supplémentaire. Si elles réussissent ce TM spécial, elles ne sont **pas** automatiquement Désorganisées à la fin de la Retraite (pour les unités qui n'ont traversé qu'une seul ZDC ennemie)

et les unités Démoralisées sont Désorganisées à la place (pour les Retraites à travers 2 ZDC ou plus). Si elles ratent ce TM spécial, elles sont Désorganisées ou Démoralisées comme les autres unités à la fin de leur Retraite.

14.233 : Les unités peuvent ignorer jusqu'à un hex de tout résultat de Retraite de la TRC en prenant une Perte supplémentaire ou en Désorganisant toutes les unités de la pile à la place. Les unités doivent **d'abord** réussir un TM avant d'être autorisées à substituer ce résultat ce cette manière. Utilisez l'unité avec la plus haute VM pour faire le test pour toute la pile. Si l'unité réussit le test, elle peut substituer le résultat comme elle veut. Si l'unité rate le TM, elle doit Retraiter du nombre d'hexs indiqué et est automatiquement Désorganisée. Toutes les unités doivent ensuite faire un second TM après cette Retraite (avec une éventuelle Démoralisation).

14.234 : Les unités peuvent Retraiter dans des hexs en dépassant la limite d'empilement, mais cette violation doit être immédiatement corrigée pendant la prochaine Phase d'Opérations amie. Dans ce cas, la pénalité de Désorganisation pour hex surempilé ne s'applique pas (voir la Règle 4.13) mais les unités qui ont Retraité ne font pas contribuer leur facteur de combat à l'hex surempilé. De plus, pour corriger cette violation d'empilement pendant la prochaine Phase d'Opérations, il coûtera à toutes les unités dans l'hex surempilé +1 PM pour **quitter** cet hex.

14.235 : Les joueurs peuvent choisir de déplacer une (ou plusieurs) unités amies qui sont dans le chemin d'unités qui Retraient pour éviter le surempilement. Si ceci est fait, l'unité déplacée peut s'éloigner d'un hex de l'ennemi si possible, et ensuite faire un TM. Si elle rate ce TM, elle est désorganisée.

14.24 Test de Moral TM : Les unités peuvent être obligées par la TRC à passer un TM. Un TM peut aussi être demandée par la TAE, et par la TRCB. A moins que le contraire ne soit spécifié, les unités doivent toujours faire leur TM après la Retraite (quelle que soit sa longueur). Elles sont aussi obligées de faire un TM si une unité amie Démoralisée ou Désorganisée Retraite ou termine sa Retraite dans l'hex qu'elles occupent.

14.241 : Un TM est défini comme un test de la VM **suite** à un combat. Pour réussir le test, l'unité doit obtenir un jet de dé **inférieur ou égal** à sa VM imprimée modifiée par les conditions qui peuvent l'affecter. Ces conditions sont données tout au long des règles, et sont résumées dans le Tableau des Effets Combinés. Le Moral est toujours testé en utilisant la VM de l'unité telle qu'elle était **au début de la Phase d'Opérations**. Si une

unité est forcée de faire plusieurs TM pendant une Opération d'Engagement ennemie, utilisez la VM initiale de l'unité pour tous les TM. Les unités qui ratent un TM sont **Désorganisées** (les Restes sont Éliminés à la place) et les unités déjà Désorganisées sont **Démoralisées**. Les unités de Classe QG n'ont ni VE ni VM. Elles ratent automatiquement leurs TM et sont automatiquement Désorganisées.

EXEMPLE : Une unité à pleine puissance avec une VM de 4 est attaquée et forcée de Retraiter de 2 hexs, dont un en ZDC ennemie ce qui cause une Désorganisation automatique à la fin de la Retraite. L'unité doit faire deux TM, un pour vérifier la Perte de Pas, l'autre parce qu'une unité doit toujours faire un TM après une Retraite. Les deux tests sont fait avec une VM de 4, avant que la Désorganisation automatique (avec une pénalité de -2 à la VM) ou l'éventuelle Perte de Pas (qui peut réduire la VM de l'unité) ne s'applique à cause des priorités des résultats de la TRC.

14.25 Perte de Pas : Les Pertes de Pas représentent suffisamment de pertes et de désorganisation pour causer un impact matériel sur les capacités de combat d'une unité. Lors d'une Perte de Pas, il est important de savoir si l'unité affectée est une unité à un ou deux Pas. Le propriétaire choisi toujours les unités qui prennent des Pertes.

14.251 Unités à Deux Pas : La plupart des unités de Classe Combat et Soutien qui sont imprimées au verso ont **deux** Pas de force. La Perte d'un Pas obligera le pion à se retourner sur son côté le plus faible. Le second pas perdu l'éliminera.

14.252 : Unités à Un Pas : Les unités de Classe Combat et Soutien qui n'ont **pas** de verso imprimé ou qui sont déjà sur leur deuxième face, et toutes les unités de Classe QG, Transport ou Irrégulière sont *éliminées* si elles perdent un Pas.

14.253 : Dans certains cas les unités ont leur verso imprimé avec « Remnant » (Restes). Les Restes sont des unités de Classe Combat et Soutien, elles n'ont pas besoin de Contrôle de Commandement ni de Mode de Ravitaillement pour fonctionner. Ces formations ont un FCP de 1 qui ne peut être utilisé que pour se **défendre**. Elles ne peuvent pas faire d'Opérations Spéciales. Elles n'ont pas besoin de faire de TE et ont généralement une VM de 2. Ces unités ne projettent pas de ZDC, sauf dans l'hex qu'elles occupent. Elles ne peuvent pas observer pour l'artillerie. Ces unités sont utilisées principalement pour fournir des Pas de

Remplacement aux unités en Réparation (voir la Règle 13.81).

14.26 Désorganisation : Le résultat Désorganisation a les effets suivants sur les différentes classes d'unités :

- 1) Les unités de Classe Combat et Soutien qui sont Désorganisées ont -2 à leur VE et VM, et -1 à leur ZDC/VS. Les unités Désorganisées ne peuvent pas faire d'Opérations d'Engagement ou Spéciales. Les unités Désorganisées ne peuvent pas être embarquées/ débarquées ou Transportées par n'importe quelle unité de Classe Transport ; elles ne peuvent pas non plus faire de Marches Forcées ni déclarer de Percée Désespérée. Les Restes sont Éliminés.
- 2) Les unités de Classe Irrégulière qui sont Désorganisées sont immédiatement retournées sur leur côté inactif.
- 3) Les unités de Classe QG qui sont Désorganisées ne peuvent pas être utilisées pour donner du Contrôle de Commandement aux unités subordonnées. Elles ne peuvent pas prendre de nouveau Mode de Ravitaillement ni tirer des PR via le Rayon de Ravitaillement, ni former de Dépôts de Ravitaillement, ni faire d'Opérations de Transport ou Spéciales. Elles possèdent 0 PE. Elles ne peuvent pas réclamer le modificateur anti-aérien si elles sont attaquées par des unités Aériennes.
- 4) Les unités de Classe Transport qui sont Désorganisées ont -2 à leur VM. Elles ne peuvent pas embarquer ou débarquer de PR ou des unités ni former des Dépôts de Ravitaillement. Les QG ne peuvent pas tirer de PR par leur intermédiaire via le Rayon de Ravitaillement

Les unités qui sont Désorganisées le restent jusqu'à ce qu'elles fassent une Opération de Regroupement (voir la Règle 13.82). Les unités Désorganisées ne peuvent pas entrer volontairement en ZDC ennemie et si elles commencent leur Phase d'Opérations en ZDC ennemie, elles ne peuvent pas faire d'Opération Regroupement ou Tenir.

EXCEPTION : Les unités Allemandes Désorganisées peuvent tenter de se Regrouper en ZDC ennemie si elles réussissent un TM. Les unités Allemandes Désorganisées qui ratent le TM en tentant de se Regrouper en ZDC ennemie restent Désorganisées et doivent maintenant sortir de la ZDC (en fonction des restrictions précédentes).

14.262 : Les unités Désorganisées ne peuvent pas utiliser leurs FA si elles en

ont, ni avoir d'unités amies (même des unités Aériennes) faisant des Missions d'Artillerie pour elles. Elles ne peuvent pas observer pour les unités d'Artillerie amies. Toute unité déjà Désorganisée qui rate un TM, ou subit un autre résultat de Désorganisation est Démoralisée. Si une unité Désorganisée Retraite à travers ou s'arrête sur une unité amie non Désorganisée, alors l'unité non Désorganisée doit faire un TM pour voir si elle reste en Bon Ordre. Un TM raté signifie que l'unité amie est aussi **Désorganisée**.

14.27 Démoralisation : Le résultat Démoralisé a les effets suivants sur les différentes classes d'unités :

- 1) Les unités de Classe Combat et Soutien Démoralisées ont -4 à leur VE et VM, et -2 à leur ZDC/VS. Les unités Démoralisées ne peuvent pas faire d'Opérations d'Engagement ou Spéciales. Les unités Démoralisées ne peuvent pas être embarquées/ débarquées ou Transportées par des unités de Classe Transport ni ne peuvent faire de Marches Forcées ou de Percée Désespérée.
- 2) Les unités de Classe QG qui sont Démoralisées ne peuvent pas être utilisées pour donner du Contrôle de Commandement aux unités subordonnées. Elles ne peuvent pas prendre de nouveaux Mode de Ravitaillement ou tirer des PR via le Rayon de Ravitaillement, ni former de Dépôts de Ravitaillement, ni faire d'Opérations de Transport ou Spéciales. Elles possèdent 0 PE. Elles ne peuvent pas réclamer le modificateur anti-aérien si elles sont attaquées par des unités Aériennes.
- 3) Les unités de Classe Transport qui sont Démoralisées ont -4 à leur VM. Elles ne peuvent pas embarquer ou débarquer de PR ou des unités ni former des Dépôts de Ravitaillement. Les QG ne peuvent pas tirer de PR par leur intermédiaire via le Rayon de Ravitaillement

Les unités Démoralisées le restent jusqu'à ce qu'elles fassent une Opération de Regroupement (voir la Règle 13.82) et passent au statut Désorganisé. Les unités Démoralisées ne peuvent pas entrer volontairement en ZDC ennemie et si elles commencent leur Phase d'Opérations en ZDC ennemie, elles ne peuvent pas faire l'Opération Regroupement ou Tenir. Les unités Démoralisées ne peuvent pas utiliser leurs FA si elles en ont, ni avoir d'unités amies (même des unités Aériennes) faisant des Missions d'Artillerie pour elles. Elles ne peuvent pas observer pour les unités d'Artillerie amies. Toute unité déjà Démoralisée qui rate un TM, ou subit un autre résultat de Démoralisation reste Démoralisée. Si une unité Démoralisée Retraite à travers ou s'arrête sur une unité

amie, alors l'unité doit faire un TM pour voir si elle reste en Bon Ordre. Un TM raté signifie que l'unité amie est aussi **Désorganisée**.

14.271 : Au moment où une unité est Démoralisée, elle doit immédiatement faire une Retraite d'un hex en plus de tous les résultats de Retraite demandés par la TRC (mais aucun TM supplémentaire n'est nécessaire pour cette Retraite supplémentaire).

15.0 UNITES SPECIALES

Un certain nombre d'unités spécialisées ont été utilisées par la majorité des armées pour accomplir des tâches spécifiques. Les règles spéciales données ici simulent les effets qu'elles ont eu sur les batailles. Chaque type ne sera pas forcément présent dans tous les jeux de la série.

15.11 Unités Anti-Chars (AT) : Pendant la guerre, les unités AT formaient une partie essentielle de la défense contre les attaques blindées ennemies. Les piles contenant des unités AT en Bon Ordre reçoivent **toujours** un modificateur de Bonus Blindé de -1 sur la TRC lorsqu'elles sont attaquées par au moins une unité ennemie mobile. Si elles sont attaquées uniquement par des unités à pieds alors elles ne reçoivent aucun modificateur au dé. Les unités AT font également contribuer leur FCP ou FCS à la défense de l'hex lorsqu'elles sont attaquées (faites un TE). Elles peuvent être nommées dans un Groupe d'Engagement.

15.12 Unités Anti-Aériennes (AA) : Ces unités de Classe Soutien représentent les canons anti-aériens utilisés pour se défendre contre les attaques aériennes. De plus, les canons AA étaient souvent appelés pour servir d'unités Anti-Chars. Les QG Supérieurs et Opérationnels possèdent également des capacités AA intrinsèques. Certaines unités Navales possèdent aussi des capacités AA.

1) Les avions en Missions d'Artillerie contre des unités empilées ou adjacentes à une unité AA en Bon Ordre aura ses FA **réduits** par le FCP de l'unité AA si elle réussit un TE ou par le FCS de l'unité AA si le TE est raté.

2) Les avions en Missions d'Artillerie contre des unités empilées avec ou adjacentes à un QG Supérieur ou Opérationnel en Bon Ordre a ses FA automatiquement réduits de 1 (aucun TE n'est nécessaire).

3) Les avions en Mission de Barrage contre des unités Navales ont leurs FA totaux réduits de la Valeur AA de l'unité Navale.

15.121 : Les piles contenant des unités AA en Bon Ordre reçoivent **toujours** un modificateur de Bonus Blindé de -1 sur la TRC lorsqu'elles sont attaquées par au moins une unité ennemie mobile. Si elles sont attaquées uniquement par des unités à pieds, alors elles n'apportent pas ce modificateur. Les unités AA font aussi contribuer leur FCP ou FCS à la défense de l'hex lorsqu'elles sont attaquées (faites un TE). Elles peuvent être nommées dans un Groupe d'Engagement.

15.13 Unités Blindées Lourdes : Ces unités représentent les chars lourds, comme les Tigres, qui ont fait leur apparition sur le front au cours de la guerre. Ces unités de Classe Combat fonctionnent comme des unités blindées normales, sauf qu'elles ne peuvent pas faire de Marche Forcée (voir la Règle 13.54). Les unités Blindées Lourdes ont les effets suivants sur le combat :

1) Les unités blindées régulières en attaque ou en défense contre des unités Blindées Lourdes ne peuvent réclamer leur modificateur de Bonus Blindé que si elles réussissent un TE. Rater ce test empêche les unités de Blindés Régulières d'utiliser le modificateur de Bonus Blindé en attaque ou en défense.

2) Les unités non blindées régulières en attaque ou en défense contre des unités Blindées Lourdes ne reçoivent aucun modificateur de Bonus Blindé (ceux avec une ZDC/VS avec un point).

3) Les effets des unités Anti-Chars et AA restent **inchangés** contre des unités Blindées Lourdes.

15.14 Unités du Génie : Ces unités de Classe Combat sont des corps de troupes spécialisées avec de l'équipement et de l'expertise supplémentaire pour aider l'attaque ou la défense des Cités et Villes. Lorsqu'elles font une Option d'Assaut ou d'Assaut Soutenu contre un hex de Cité ou Ville (ou en défense dans un tel hex), un joueur reçoit un modificateur favorable sur la TRC par unité du Génie impliquée. Les unités du Génie en Bon Ordre peuvent aussi faire l'Opération Spéciale Démolition (voir la Règle 13.93).

15.15 Unités de Reconnaissance : Ces unités de Classe Combat représentent les « éclaireurs » de la ligne de front. En tant que telles, elles ont plusieurs capacités spéciales. Les unités de reconnaissance

peuvent se trouver à un hex de plus que le Rayon de Communication du QG mère et toujours être en Contrôle de Commandement et capables d'assumer des Modes de Ravitaillement.

EXEMPLE : Une unité de Reconnaissance mobile Allemande pourrait être à 8 PM +1 hex supplémentaire de distance de son QG Opérationnel mère et toujours être dans le Rayon de Commandement du QG.

15.151 : Les unités de Reconnaissance ont +1 PM supplémentaire par rapport à la Capacité de Mouvement normale des unités à pieds ou mobiles. Les unités de Reconnaissance en Bon Ordre peuvent aussi Retraiter Avant Combat (voir la Règle 14.11). Les unités de Reconnaissance en Bon Ordre sont capables de faire les Opérations de Reconnaissance en Force et d'Ecran (voir les Règles 13.96 et 13.98).

16.0 OPERATIONS AERIENNES

La maîtrise du ciel est très utile pour planifier des offensives terrestres. Comme dans les campagnes réelles, les joueurs trouveront que les forces aériennes ne sont pas décisives seules, mais influenceront fortement la réussite ou l'échec du jeu au sol.

16.1 Aéroports

Les aéroports sont des installations. Toutes les unités Aériennes en jeu doivent être placées dans des aéroports amis. Les aéroports peuvent être directement imprimés sur la carte ou être « hors carte ». Consultez le livret de Règles Exclusives pour la localisation des aéroports hors carte.

16.11 Capacité des Aéroports : Chaque aéroport peut contenir un maximum de deux unités Aériennes. A moins de voler en Mission de Transfert, les unités Aériennes doivent retourner à l'aéroport d'où elles ont décollé.

16.12 Ravitaillement des Aéroports : (Optionnel) Si les joueurs le désirent, ils peuvent obliger chaque avion à dépenser 1 PR par Mission d'Artillerie engagée pendant la Phase d'Opérations. Ces PE doivent être empilés sur l'Aéroport d'où est partie l'unité aérienne.

16.13 Aéroports et Combat : En tant qu'Installations, les Aéroports n'ont pas de valeur de défense intrinsèque. Si ils sont occupés (ou ont été dernièrement occupés) par des unités ennemies, ils sont capturés et ne peuvent plus être utilisés par leur propriétaire original jusqu'à ce qu'ils soient recapturés. Les aéroports capturés peuvent être utilisés

par le celui qui les a capturés deux tours après le tour de capture (un aéroport capturé au tour 1 pourra être utilisé au tour 3). Utilisez les marqueurs de contrôle pour indiquer qui contrôle quels aéroports.

16.131 : Toute unité Aérienne amie basée dans un aéroport capturé est placée dans l'aéroport ami le plus proche se trouvant dans la portée de l'unité aérienne (modifiée par la Supériorité Aérienne). Ignorez la limite d'empilement précédente de deux unités aériennes pour cette règle, mais les avions devront faire la Mission de Transfert pour se relocaliser sur d'autres aéroports amis pendant la prochaine Phase d'Opérations pour satisfaire la limite de 2 unités aériennes par aéroport. Si il n'y a plus d'aéroports amis à portée, ou si la condition météo Atmosphérique est Tempête, les unités aériennes sont éliminées. Les unités aériennes relocalisées ne peuvent faire aucune Missions avant la prochaine Phase d'Opérations ennemie (les Missions de Ravitaillement Aérien sont annulées mais les résultats de la Supériorité Aérienne s'appliquent toujours).

16.132 : Les aéroports peuvent être attaqués par des Missions de Barrage et de Contrebarrage et par des unités de Classe Irrégulière en Opération de Sabotage. Les aéroports avec un Dommage de Niveau 1 peuvent fonctionner avec une unité aérienne au maximum. Les unités aériennes en excès ne peuvent pas opérer pendant ce tour. Un Dommage de Niveau 2 empêche les unités aériennes d'utiliser l'aéroport. Les aéroports peuvent retirer un Niveau de Dommage par tour lors des tours suivants, mais pendant la même phase où ils ont reçu ce Niveau de Dommage. La capacité de réparation est gratuite et n'a pas besoin de PR ou d'unités pour être faite.

EXEMPLE : un aéroport est endommagé pendant la Phase de Barrage ennemie. Il réparera un Niveau de Dommage pendant la prochaine Phase de Barrage ennemie.

16.2 La Mission de Supériorité Aérienne

Contrairement aux Missions d'Artillerie, la Mission de Supériorité Aérienne ne se produit que pendant la Phase Stratégique, tous les trois tours.

16.21 Quelles Unités Aériennes Peuvent Participer : Seules les unités aériennes de chasseurs peuvent participer. Tous les chasseurs qui participent ne peuvent pas être utilisés pour partir en Mission de

Ravitaillement Aérien pendant cette Phase, et ne peuvent pas faire non plus de Missions d'Artillerie (ni les intercepter) ou de Missions de Transfert pendant les trois Phase d'Opérations à venir. Les chasseurs assignés en Mission de Supériorité Aérienne ignorent la condition météo en cours. La météo n'a aucun effet sur les Missions de Supériorité Aérienne. La portée des avions n'a aucun effet sur les Missions de Supériorité Aérienne. Retirez simplement les chasseurs impliqués en Mission de Supériorité Aérienne de la carte et mettez les de côté.

16.22 Procédure de Supériorité Aérienne : La Supériorité Aérienne est déterminée en faisant plusieurs combats aériens en utilisant la Table de Résultats des Combats Aériens (TRCA). Les joueurs comparent les valeurs air-air de leurs chasseurs pour déterminer un différentiel et font un jet de dé sur la TRCA pour déterminer le résultat. Le total de l'attaquant est comparé au total du défenseur pour obtenir l'avantage de l'attaquant ou du défenseur. Comptez les totaux inférieurs à -2 comme -2 et ceux supérieurs à +5 comme +5. Les rounds de combat continuent jusqu'à ce qu'un camp repousse l'autre. Chaque round de combat peut impliquer un ou plusieurs chasseurs d'un camp donné jusqu'à ce que chaque unité participant aient été engagée. Les joueurs peuvent diviser leurs unités comme ils l'entendent du moment que chaque unité aérienne amie et ennemie impliquée en Combat de Supériorité Aérienne est engagée. Toutes les unités ennemies doivent être engagées, et aucune unité amie ne peut être « retenue » du round de combat. Après que les deux camps aient déterminé comment faire les paires d'unités pour les rounds de combat de Supériorité Aérienne, chaque round est résolu séparément, d'abord par le 1er joueur, puis par le second. Aucun résultat n'est appliqué avant que le 2è joueur n'ait déterminé l'issue de ses attaques. Si, à la fin du premier round de combat les unités aériennes des deux camps ont survécu, les joueurs peuvent les réallouer et combattre un autre round jusqu'à ce qu'un camp ait obtenu la Supériorité Aérienne en forçant toutes les unités ennemies à Abandonner. A tout moment de la procédure de Supériorité Aérienne, un camp peut décider qu'il n'y a plus d'opportunité de gagner et donne simplement l'avantage à son adversaire.

EXEMPLE : Supposons que quatre chasseurs du 1er joueur, chacun avec une valeur air-air de 4 soient engagés contre deux chasseurs du 2è joueur chacun avec une valeur de 6. Le 1er joueur peut choisir d'additionner toutes ses unités en

une seule attaque contre toutes les unités ennemies (16 contre 12), ce qui donnerait un différentiel de +4, ou il pourrait faire deux groupes de deux chasseurs contre un ennemi à +2 (8 contre 6), ou il pourrait mettre trois chasseurs contre (12 contre 6) et le dernier contre l'autre (4 contre 6). Le 2è joueur, à son tour, peut diviser ses attaques de n'importe quelle manière du moment qu'il engage chacun des quatre chasseurs du 1er joueur.

16.23 Résultats du Combat de Supériorité Aérienne : Les résultats suivants ont des effets spéciaux en combat de Supériorité Aérienne :

— : Aucun Effet.

AA : Aucun Effet — Ignorez tous les résultats « AA » de la TRCA pour la Supériorité Aérienne. Ils sont traités comme « aucun effet ».

1A, 2A : 1 ou 2 Défenseur Abattus — Les unités retournent immédiatement à leurs aéroports et ne peuvent pas participer à d'autres rounds de combat de Supériorité Aérienne pour cette Phase. Les unités sont libres de repartir en Mission pendant la prochaine Phase Stratégique.

1D, 2D : 1 ou 2 Défenseurs Désorganisés — un résultat Désorganisation réduira de moitié (arrondie à l'inférieur) la Valeur air-air d'un chasseur défenseur pour les futurs rounds de Supériorité Aérienne de cette Phase. Les effets de la Désorganisation dureront jusqu'à ce qu'un camp ait obtenu la Supériorité Aérienne. Une deuxième Désorganisation sur le même chasseur l'Abat. Pour des questions pratiques, les joueurs peuvent indiquer les chasseurs Désorganisés avec des marqueurs Désorganisés.

16.24 Effets de la Supériorité Aérienne : La Supériorité Aérienne affecte la portée des avions en Mission de Ravitaillement Aérien pendant la Phase Stratégique, les Missions de Transfert et d'Artillerie pendant la Phase d'Opérations, le jet de dé sur la Table de Ravitaillement Stratégique, et le jet de dé sur la Table de Ravitaillement Aérien. Toutes les unités aériennes appartenant au camp n'ayant pas la Supériorité Aérienne doivent réduire leur portée de 10 hexs. Pendant la Phase de Ravitaillement Stratégique et pour les Missions de Ravitaillement Aérien, ajoutez +1 au dé si votre camp n'a pas la Supériorité Aérienne.

16.3 Missions de Ravitaillement Aérien

Dans certains cas, les unités de Classe QG, Combat et Soutien qui ne peuvent pas tracer de Ligne de Communication jusqu'à une source de ravitaillement sur carte peuvent

être ravitaillées par ravitaillement aérien. Toutes les Missions de Ravitaillement Aérien doivent être annoncées pendant la **Phase Stratégique** et résolues pendant la **prochaine** Phase Stratégique. Les unités aériennes allouées aux Missions de Ravitaillement Aérien ne peuvent pas faire de Missions de Supériorité Aérienne, d'Artillerie, ou de Transfert pendant les trois prochains tours jusqu'à la prochaine Phase Stratégique. Les Missions de Ravitaillement Aérien peuvent être faites pendant une météo Tempête ou Couverte mais le joueur devra appliquer les modificateurs appropriés sur la Table de Ravitaillement Aérien (TRA).

16.31 Procédure : Les joueurs remarqueront que les avions sont imprimés des deux côtés. Le côté avec la silhouette est le côté combat de l'unité, et le côté avec la cargaison est le côté en mode ravitaillement. Chaque PR à transporter nécessite un minimum de 1 point de cargaison. Plus il y aura de Points de Cargaison d'alloués, plus il y aura de chances que les PR arrivent à bon port. Les joueurs devront consulter la TRA pour déterminer le nombre de Points de Cargaison nécessaire pour livrer les PR souhaités. Un joueur doit indiquer exactement combien de PR il tente de livrer, puis combien de Points de Cargaison il utilise pour faire le voyage (ils peuvent dépasser le nombre de PR envoyés, mais jamais être inférieurs). Croisez simplement le nombre de Points de Cargaison alloués avec le résultat du dé modifié. Le résultat est le nombre de PR qui ont été livrés. Un joueur peut former un Dépôt de Ravitaillement dans l'hex de l'aéroport pour empiler les PR livrés.

EXEMPLE : Un joueur tente de livrer 8 PR par avion. Il assigne 10 Points de Cargaison avec ses unités aériennes en Mission de Ravitaillement Aérien. Pendant la Phase Stratégique suivante il résout la Mission de Ravitaillement Aérien en faisant un jet sur la TRA dans la colonne 10. Supposons qu'il obtienne 3 sans modificateurs. Seuls 6 PR ont été livrés. Les deux restants sont perdus (certainement descendus par l'action ennemie ou le tir anti aérien).

16.32 Restrictions : Les Points de Cargaison peuvent être fournis par n'importe quelles unités aériennes amies. Ces unités n'ont pas besoin d'être toutes basées dans le même aéroport, mais elles doivent avoir les PR **dans l'aéroport d'où elles décollent** pendant la Phase Stratégique où elles déclarent la Mission de Ravitaillement Aérien. Les unités

aériennes basées dans des aéroports qui n'ont pas de PR pendant cette Phase Stratégique ne peuvent pas partir en Mission de Ravitaillement Aérien. Les joueurs ne peuvent pas tenter de livrer des PR dans des hexs au-delà de la portée de leurs unités aériennes (n'oubliez de prendre en compte la Supériorité Aérienne).

16.321 : Les QG Supérieurs recevant des PR par air peuvent les assigner pendant la Phase de Ravitaillement Stratégique si ils occupent une Ville ou une Cité dans les 3 PM (coût en PM des unités à pieds) de l'hex de l'aéroport et les distribuer normalement. Ils peuvent également former des Colonnes de Ravitaillement pour transporter ces PR.

16.322 : Les QG Opérationnels désirant recevoir des PR par les airs doivent être empilés dans un hex contenant un aéroport ami ou être dans le Rayon de Ravitaillement d'un Dépôt de Ravitaillement formé dans l'hex de l'aéroport.

16.323 : Les unités de Classe Combat et Soutien peuvent également recevoir du ravitaillement aérien. La seule différence est que ces PR peuvent être envoyés dans un hex sans aéroport si le joueur le désire. Dans ce cas, les PR sont probablement « parachutés ». Ajoutez +2 sur la TRA en plus des autres modificateurs. Les unités de Classe Combat et Soutien consomment les PR parachutés comme indiqué dans la Règle 9.29.

16.4 Missions d'Artillerie

Les unités aériennes peuvent faire des Missions de Barrage (seules ou avec d'autres unités en Mission de Barrage), des Missions de Soutien Rapproché ou de TPF pour les unités terrestres en attaque ou en défense. Elles peuvent attaquer n'importe quel hex à portée de l'aéroport où elles sont basées (modifiée par la Supériorité Aérienne ennemie et la Météo). Chaque unité aérienne ne peut faire qu'une seule Mission d'Artillerie par Phase d'Opération.

1) Les unités aériennes en Mission de Barrage contre un hex cible se déplacent pendant la Phase de Barrage du tour et font la Mission de Barrage en même temps que les autres unités faisant un Barrage contre cet hex. Le défenseur indique si il « intercepte » et déplace ses unités aériennes jusqu'à l'hex cible. Les unités navales ne peuvent être attaquées que par des Missions de Barrage.

2) Les unités aériennes en Mission de Soutien Rapproché ou de TPF se déplacent lorsque l'Opération

d'Assaut est résolue. Après avoir déclaré quelles unités terrestres font l'Assaut, et avoir alloué les FA pour le Soutien Rapproché, le joueur en Assaut annonce son intention d'utiliser les unités aériennes pour fournir du Soutien Rapproché à l'Option d'Assaut et déplace ses unités aériennes (voir la Règle 16.42) jusqu'à l'hex cible. Le défenseur indique ensuite si il « intercepte » ou fait une Mission de TPF et déplace ses unités aériennes jusqu'à l'hex cible.

16.41 Procédure de l'Attaquant : Jusqu'à deux unités aériennes peuvent être utilisées pour faire des Missions d'Artillerie contre un hex cible. Ces unités doivent partir de leur aéroport et ne peuvent pas attaquer des cibles hors de portée. Toute unité aérienne de l'attaquant ayant survécu à l'interception du défenseur (voir plus bas) peut faire une Mission de Barrage ou de Soutien Rapproché. Toutes les unités aériennes volent jusqu'à l'hex cible **avant** que le calcul du rapport de forces ne soit déterminé.

16.42 Procédure du Défenseur : Le défenseur doit décider si il allouera des unités aériennes en défense. Il peut allouer une unité. L'unité peut faire une Mission « d'interception » ou de TPF, et le défenseur doit spécifier quelle Mission il entreprend. L'unité doit voler jusqu'à l'hex cible **avant** que le calcul du rapport de forces ne soit déterminé.

16.421 : L'Interception des unités aériennes ennemies est toujours faite avant qu'elles ne soient autorisées à faire un Barrage ou avant que l'Option d'Assaut ne soit résolue. L'Interception prend place dans le même hex où doit se dérouler le Barrage ou l'Option d'Assaut. Lors de l'Interception des unités aériennes ennemies, comparez la Valeur air-air du défenseur à la Valeur air-air **totale** de l'attaquant pour obtenir le différentiel. Croisez ce différentiel avec le jet de dé sur la TRCA pour déterminer le résultat. Les totaux inférieurs à -2 sont traités comme -2 et ceux supérieurs à +5 sont traités comme +5. Il n'y a qu'un seul round de Combat Aérien pendant l'interception.

16.422 : Les Missions de TPF ne se déroulent **que** pendant l'Option d'Assaut ennemie. Si le défenseur choisit une Mission de TPF pour son unité aérienne, l'attaquant peut utiliser une des unités aériennes qu'il a assigné en Soutien Rapproché au lieu d'attaquer l'unité aérienne du défenseur de la manière décrite plus haut. Si l'unité aérienne du défenseur n'est pas repoussée au bout d'un round de combat par les unités aériennes de l'attaquant, elle peut contribuer à la défense de l'hex avec sa Mission de TPF (les unités aériennes ne peuvent pas faire de Contrebarrage). Le

défenseur ne peut **pas** choisir d'intercepter ou d'attaquer les unités aériennes ennemies en Mission de TPF. Si l'attaquant n'a pas de chasseurs présents dans l'hex, ou si il ne désire pas attaquer les unités aériennes en défense, il peut ensuite utiliser ses unités aériennes en Mission de Soutien Rapproché.

EXEMPLE : Deux chasseurs (Valeur air-air de 4 avec 1 FA) volent en Mission de Soutien Rapproché pour assister une Option d'Assaut. Une unité aérienne ennemie en Soutien Terrestre (Valeur air-air de 2 avec 3 FA) se déplace pour faire une Mission de TPF contre l'Option d'Assaut. Le 1er joueur décide d'utiliser un chasseur pour attaquer l'unité aérienne ennemie en Soutien et de faire un Soutien Rapproché avec l'autre. L'avantage de la valeur air-air de l'attaquant donnerait un différentiel de +2 sur la TRCA. Supposons que le résultat soit Aucun Effet. Le chasseur restant donne un modificateur de +1 sur la TRC pour sa Mission de Soutien Rapproché et l'unité aérienne du défenseur apporte un modificateur de -3 pour sa Mission de TPF. Le dé d'Option d'Assaut sera modifié par -2 (1-3 = -2).

16.5 Résultats du Combat Aérien

Dans toutes les interceptions, le joueur qui lance les dés est considéré l'attaquant. Ainsi, si dans le tour du 1er joueur le 2è joueur intercepte des unités aériennes du 1er joueur au-dessus d'un hex cible, alors c'est le 2è joueur qui sera considéré être l'attaquant. Si le 2è joueur a opté pour une Mission de TPF, et que le 1er joueur choisit d'attaquer le défenseur avec un de ses chasseurs originellement en Soutien Rapproché, alors le 1er joueur sera considéré être l'attaquant. Les résultats du Combat Aérien sont interprétés de la façon suivante :

— : Aucun Effet.

1A, 2A : 1 ou 2 Défenseur Abattus — Les unités retournent immédiatement à leurs aéroports sans faire leur Mission d'Artillerie et ne peuvent plus partir en Mission pour le reste du tour.

1D, 2D : Un ou deux défenseurs sont Désorganisés. Ils peuvent faire leurs Missions d'Artillerie, mais avec -1 au FA. Une unité aérienne avec 3 FA serait réduite à 2, etc. Les unités aériennes avec un résultat « Désorganisation » reviennent à leur état normal après avoir atterri à leur aéroport d'origine. La Désorganisation n'affecte que la Mission en cours et n'est pas permanente.

AA : Tous les attaquants sont abattus. Aucun effet sur le défenseur.

16.6 Missions de Transfert Aérien

Pour pouvoir transférer une unité aérienne vers un nouvel aéroport, un joueur peut choisir de faire une Mission de Transfert au lieu d'une Mission d'Artillerie pendant la Phase d'Opérations. Une unité aérienne peut se déplacer **du double** de sa portée imprimée pour atteindre le nouvel aéroport (en fonction de la Supériorité Aérienne ennemie ou de la Météo), mais ne peut entreprendre aucune autre Mission pendant cette Phase d'Opérations.

17.0 LE JEU DE COMMANDEMENT (Optionnel)

ou comme si c'était pas déjà assez compliqué comme ça (NdT)

Ce système affectera l'implémentation de certaines « décisions » lorsqu'elles s'appliqueront à vos unités sur le terrain. Lorsque les joueur désirent entreprendre une opération couverte par le système, ils doivent d'abord en obtenir la « permission » de le faire en utilisant ces règles.

17.1 Types d'Opérations

Les opérations couvertes par le système comprendront : les Retraites Stratégiques, les Retraites Générales, les Retraites Limitées, l'Abandon des Villes ou des Têtes de Ponts, le Transfert des unités d'un commandement à un autre, ou la Relève des Officiers. Ces zones de politique stratégique étaient généralement dirigées par le Haut Commandement et appliquées sur le champ de bataille par les officiers de la ligne de front. Ces zones de politique sont définies comme suit :

17.11 Retraite Stratégique : est définie comme l'utilisation de la règle de « Retraite Générale » par **tous** les QG Opérationnels et leurs unités subordonnées sous un QG Supérieur à un tour donné.

17.12 Retraite Générale : est définie par l'utilisation de la règle de « Retraite Générale » par plusieurs QG Opérationnels (mais pas tous) et leurs

unités subordonnées sous un QG Supérieur pendant un tour.

17.13 Retraite Limitée : est définie par l'utilisation de la règle de « Retraite Générale » par **un** QG Opérationnel et ses unités subordonnées sous un QG Supérieur pendant un tour.

17.14 Abandon d'une Ville : est définie par l'échec à maintenir une garnison dans chaque hex de la ville en question lorsqu'une unité de Classe Combat ou Soutien ennemie se trouve dans les cinq hexs de la ville.

17.15 Abandon d'une Tête de Pont : Une tête de pont est n'importe quel pont sur une route majeure, mineure ou une Voie Ferrée sur une Rivière Majeure. Le joueur dont les unités ont été les **dernières** à utiliser le point de traversée pour se déplacer d'un côté à l'autre de la rivière sont capables de « contrôler » la tête de pont, et doivent l'indiquer en plaçant un marqueur de contrôle sur l'hex de pont le plus proche de l'unité ennemie la plus proche. Abandonner la tête de pont est définie par l'échec à projeter une ZDC dans **chaque** hex adjacent au marqueur de contrôle de tête de pont tant qu'une unité de Classe Combat et Soutien ennemie se trouve dans les cinq hexs de ce marqueur. Cette règle s'applique aussi aux pontons qui ont été construits par les QG Supérieurs ou Opérationnels.

17.16 Transfert des Unités : définie par la réassignation de plus **d'une** division ou équivalent d'un QG Opérationnel à un autre et de toutes ses unités subordonnées d'un QG Supérieur à un autre. Une seule division (ou équivalent) peut être transférée à chaque tour sans avoir à en demander la permission.

17.17 Relève des Officiers : est définie par le remplacement de l'Officier de Commandement (OC) ou des commandants des QG Supérieurs et Opérationnels par un officier non indiqué comme « commandant » dans les instructions de préparation des scénarios ou de campagnes.

17.2 Pions de Commandants et Cases de Commandement

On trouve sur les Feuilles d'Organisation d'Armée des joueurs une série de cases imprimées avec les noms des QG Supérieurs et Opérationnels utilisés dans le jeu, ainsi qu'une case pour le CO en Chef. Il y a aussi une case appelée « Zone de Réserve ». Ces cases sont utilisées pour savoir qui commande chacune des positions, ainsi que qui est disponible pour remplacer les chefs sur le terrain.

Il y a aussi des pions imprimés avec le nom des divers commandants et un nombre. Ce nombre est la Valeur de Décision et représente la capacité du commandant à contribuer aux décisions de commandement posées par le système de jeu. Au début de la partie, placez un pion commandant dans la case de commandement comme indiqué dans les instructions de préparation du scénario. Placez les commandants restant dans la Zone de Réserve.

17.3 utiliser la Table de Décision de Commandement (TDC)

Toutes les décisions de commandement précisées dans la Section 17.1 sont résolues dans le Segment de Contrôle de Commandement de chaque tour. Les deux joueurs résolvent leurs décisions en même temps. Si les joueurs désirent garder leurs plans secret, ils peuvent écrire mutuellement leurs questions en se cachant puis les révéler. Vous ne pouvez pas changer d'avis après avoir appris les intentions de l'ennemi. Si vous avez écrit une question, il faut y répondre à travers la procédure.

Il n'y a pas de limite au nombre de décisions qui peuvent être prises pendant un tour, mais les joueurs qui abuseront de leurs options verront bientôt leur OC perdre rapidement sa capacité à « persuader » le Haut Commandement d'accepter son point de vue. Si la permission pour une opération a été refusée, elle ne pourra pas être reposée au Haut Commandement avant trois tours. Les joueurs n'ayant pas le droit de faire une Retraite Stratégique peuvent par contre demander une Retraite Générale, ou d'autres opérations. Faites attention lorsque vous essayer de forcer une question que le Haut Commandement n'a aucune envie de vous accorder, car l'échec forcera la piste de disposition d'un espace vers la droite pour chaque refus.

17.31 Comment Poser une Question : Lorsqu'ils désirent entreprendre des opérations gouvernées par le processus de décision de commandement, les joueurs doivent d'abord indiquer la catégorie de décision et les unités qui seront impliquées. Ceci doit être fait au bénéfice de l'adversaire afin de minimiser les argumentations entre les joueurs. Faites une indication claire de vos intentions.

EXEMPLE : « Je demande la permission de faire une Retraite Générale avec les 47^e et 57^e Panzer Corps » — « Je demande la permission de transférer

l'Armée de la 2^e Garde au Front Sud ouest — « *Je demande la permission de relever Knobelsdorf du commandement du 48^e Panzer Corps* », etc.

17.32 Délibérations : Dès que les questions ont été posées, les joueurs commenceront le processus de délibération en utilisant la TDC. D'abord, trouvez la catégorie de la question dans la colonne « décision ». Suivez la ligne vers la droite jusqu'à la colonne « consultation » pour déterminer quels commandants doivent être consultés en fonction de cette décision. La colonne « CO » se réfère à « l'Officier Commandant » en chef. La colonne « SUP HQ » se réfère au commandant du QG Supérieur. La colonne « OP HQ » se réfère au commandant du QG Opérationnel. Si un « X » apparaît dans n'importe laquelle de ces colonnes, le commandant qui sert actuellement à ce niveau de commandement doit être « consulté » pour connaître son opinion.

EXEMPLE : Si un joueur souhaite faire une Retraite Stratégique par un QG Supérieur avec tous ses QG Subordonnés et leurs unités, il doit « consulter » seulement l'OC, mais pas les commandants des QG Supérieur et Opérationnel.

17.321 : Tous les commandants avec un X dans le tableau pour une opération donnée doivent faire contribuer leur Valeur de Décision pour former un total appelé « le poids de l'opinion ». Ce total détermine quelle colonne sera utilisée pendant ce segment du processus de décision.

17.322 : Notez que le symbole (X) apparaît dans la ligne « Relève des Officiers » de la TDC. Ceci signifie que la Valeur de Décision du Commandant que vous essayez de relever doit être **soustraite** du total du « poids de l'opinion » au lieu d'être ajoutée. Par contre, tout commandant promu dans la nouvelle position ajoutera sa Valeur de Décision.

17.323 : Après que tous les commandants aient été « consultés » et le « poids de l'opinion » déterminé, croisez le résultat du dé avec la bonne colonne pour déterminer le résultat. Ce sera un chiffre entre -3 et +4 appelé le « chiffre de décision ». Ce chiffre est un modificateur au dé qui sera utilisé pour affecter le résultat sur la table du « Haut Commandement ». Ajoutez +1 au dé si le OC a dépassé sa Limite de Décision (voir la Règle 17.33).

17.324 : Les commandants des QG Opérationnel OCC ne peuvent **pas** être consultés pendant le processus de

délibération, et les opérations gouvernées par ce système ne peuvent être entreprises que par les commandants de QG Opérationnels OCC utilisant les Règles d'Initiative (voir la Section 17.5).

17.33 Limites de Décision de l'OC : Notez que l'OC est toujours consulté, mais il y a une limite au nombre de fois où il peut faire contribuer son opinion. Cette limite est égale à sa Valeur de Décision. A chaque fois que l'OC est consulté, placez un marqueur numérique (utilisez des marqueurs de PR) sur le pion de l'OC, 1 pour la première consultation, 2 pour la deuxième, etc. Quelle que soit le numéro de la décision, l'OC fait pleinement contribuer sa Valeur de Décision au processus du Poids de l'Opinion. Lorsque l'OC a été consulté un nombre de fois égal à sa Valeur de Décision il a épuisé sa capacité à persuader le Haut Commandement. Bien qu'il puisse toujours être consulté, il y a une possibilité qu'il soit relevé. Pour chaque consultation suivante, lancez deux dés, et si le total est **inférieur** à la différence entre la valeur du pion de consultation et la Valeur de Décision imprimée de l'OC, alors l'OC est relevé de son commandement (ceci est gratuit; il n'y a pas besoin de l'approbation du Haut Commandement). Si l'OC n'est pas relevé, il continue à faire contribuer toute sa Valeur de Décision au Poids de l'Opinion, mais ajoute +1 au dé du Poids de l'Opinion. Seul l'OC compte le nombre de consultations de cette manière. Les autres commandants font contribuer leur Valeur de Décision aussi souvent qu'on leur demande.

17.4 La Table de Haut Commandement (THC)

Chaque joueur a une THC. La THC représente les officiers seniors et les chefs politiques de votre pays. En haut de chaque table, il y a une ligne de douze cases qui est utilisée pour noter la « disposition » actuelle du Haut Commandement. Au début de chaque scénario, chaque joueur marquera la disposition de départ de son Haut Commandement en plaçant un pion dans la case appropriée (un pion de contrôle par exemple). Les positions de départ seront données dans les scénarios. au cours du jeu, certains événements pourront causer le déplacement du pion vers la gauche ou la droite de la piste de disposition. Notez que la piste est subdivisée en quatre zones qui servent à indiquer « l'ambiance » générale qui règne au Haut Commandement (ex : Raisonnable, Incertain, Obstiné, etc.). Dans chacune des douze cases se trouve un chiffre représentant le degré avec lequel le Haut Commandement exerce son contrôle sur les

opérations sur le terrain. Ce chiffre est appelé le « Chiffre de Contrôle ».

17.41 Effets du Chiffre de Contrôle : La plupart des commandants étaient profondément influencés par l'autorité de leurs supérieurs du Haut Commandement. Cette influence comprenait plusieurs facteurs comme la loyauté, l'endoctrinement, la tradition, l'intimidation, et même la crainte dans beaucoup de cas. Si le Chiffre de Contrôle est **égal** à la Valeur de Décision d'un commandant donné, alors ce commandant ne peut faire contribuer que **la moitié** de sa Valeur de Décision (arrondie à l'inférieur) au total du Poids de l'Opinion (le commandant hésite entre sa propre opinion et l'adhésion au point de vue du Haut Commandement). Si le Chiffre de Contrôle est **supérieur** à la Valeur de Décision du commandant, il est « contrôlé » par le Haut Commandement et ne peut **pas** faire contribuer sa Valeur de Décision au total du Poids de l'Opinion. Si le Chiffre de Contrôle est le double ou plus de la Valeur de Décision du commandant, le commandant est « intimidé » et doit **soustraire** sa Valeur de Décision au total du Poids de l'Opinion.

17.42 Utilisation de la THC : Directement sous la piste de disposition de la THC se trouve une liste de toutes les opérations gouvernées par le système. Il y a une série de chiffres à droite de chaque opération. Notez que chaque chiffre se trouve directement sous une des douze cases de disposition de la piste. Ces chiffres sont appelés « Chiffres d'Approbation ». Pour tenter d'obtenir une permission par le Haut Commandement pour faire une opération, croisez l'opération en question avec la disposition en cours sur la piste pour trouver la Chiffre d'Approbation. Lancez deux dés et appliquez le « Chiffre d'Approbation » obtenu précédemment comme modificateur. Si le total modifié est **supérieur** au Chiffre d'Approbation sous la piste de disposition pour cette opération, alors la permission pour l'opération est accordée. Si le résultat modifié est **égal** au Chiffre d'Approbation, alors la question est en débat au Haut Commandement. Aucune action ne peut être entreprise à ce moment, mais le joueur pourra refaire un jet de permission au prochain tour. Si le résultat modifié est **inférieur** au chiffre d'Approbation, alors la permission a été refusée et l'opération ne peut **pas** être entreprise. De plus, le marqueur de disposition est déplacé **d'un** espace vers

la droite lorsqu'un refus se produit, et cette question ne pourra pas être reposée au Haut Commandement avant **trois** tours.

17.5 Initiative et Désobéissance

Si les joueurs le désirent, ils peuvent ne pas tenir compte des instructions reçues du Haut Commandement en utilisant l'initiative de certains commandants de QG Opérationnels. L'OC et les commandants de QG Supérieurs ne peuvent **pas** utiliser cette option.

17.51 Restrictions : Seules les opérations suivantes peuvent être entreprises en utilisant la méthode d'initiative : Retraite Limitée, Abandon de Cité, Abandon de Tête de Pont. La méthode d'initiative ne peut être utilisée que **après** que la question ou l'opération ait déjà été soumise au Haut Commandement « par le canal régulier » comme décrit précédemment, puis refusée. Les joueurs qui sentent que la situation est vitale peut ensuite tenter d'agir avec l'initiative qu'un commandant ou QG Opérationnel. Pour cela, lancez un dé. Si le résultat est **inférieur ou égal** à la Valeur de Décision du commandant, l'opération **peut** être entreprise.

17.511 : Un QG Opérationnel OCC peut aussi tenter d'agir de l'initiative de son commandant en utilisant la méthode précédente, mais en retirant -2 à son jet de « désobéissance » pour cela (voir la Règle 17.52 plus bas).

17.512 : Les commandants de QG Opérationnels ne peuvent **pas** tenter d'utiliser leur initiative si le Chiffre de Contrôle actuel de la THC dépasse sa Valeur d'Initiative. Ils sont contrôlés.

17.52 Punition : Bien que d'un certain point de vue le terme « initiative » puisse s'appliquer, le Haut Commandement verra cela comme une « désobéissance ». Lorsqu'un tel incident se produit, il y a une chance pour que des « têtes tombent ». Par conséquent, lorsqu'un commandant de QG Opérationnel a utilisé son initiative pour désobéir à une Décision du Haut Commandement, lancez deux dés et **ajoutez** sa Valeur de Décision au résultat. Si le total est **inférieur** à 10, le commandant est relevé de ses fonctions. Choisissez un autre commandant dans la réserve pour prendre sa place (pas besoin de l'approbation du Haut Commandement). Si le résultat est entre 10 et 15 le commandant est puni mais pas relevé. Déplacez le marqueur de

disposition d'un espace vers la droite sur la THC. Le commandant en question est considéré « contrôlé » pour les trois tours à venir quelle que soit sa Valeur de Décision comparée au Chiffre de Contrôle. Si le résultat est supérieur à 15, le commandant s'en est sorti sans problèmes. Son prestige a été suffisant pour lui éviter les représailles.

17.6 Assignation des Commandants et Promotions

L'assignation de départ d'un commandant est donnée dans les instructions de préparation du scénario. Chaque camp reçoit un OC, et autant de commandants Supérieurs et Opérationnels que nécessaire.

17.61 Règle Générale : Si les joueurs le désirent, ils peuvent relever leurs commandants et en assigner des autres à la place. Rappelez vous que les commandants relevés **soustraient** leur Valeur de Décision au Poids de l'Opinion, et toutes les nouvelles « assignations » doivent être approuvées par le Haut Commandement. Si un commandant est relevé pour être **promu** à une position supérieure, sa Valeur de Décision n'est pas soustraite — mais la Valeur du commandant qu'il va remplacer **est** soustraite. Lors d'une tentative de remplacement de l'OC, consultez le pion de consultation de l'OC. Si il est supérieur à sa Valeur de Décision, déduisez cette différence de sa Valeur avant de faire cette soustraction. Aussi, n'ajoutez pas $+1$ au dé du Poids de l'Opinion dans ce cas.

*EXEMPLE : Supposons que la partie soit bien entamée, et qu'un joueur ait pressé son OC de tant de décisions qu'il en ait perdu son efficacité — en fait, il est possible qu'il soit bientôt relevé, mais le joueur ne veut pas attendre le résultat des dés pour résoudre ce problème. Il choisit de promouvoir un de ses commandants de QG Supérieur au rôle de OC ce qui lui permettra de poser des questions au Haut Commandement. Ceci créera un vide dans la position du QG Supérieur, et il choisit un commandant de QG Opérationnel pour ce nouveau rôle. La plupart des unités des commandants des QG Opérationnels sont maintenant détruites, et sa Valeur de Décision sera plus utile dans ce nouveau rôle. Un autre commandant de la réserve est appelé pour prendre le commandement du QG Opérationnel. Bien que l'OC, et les commandants Opérationnels et Supérieurs soient « relevés » de leur commandement, les commandants Supérieur et Opérationnel sont **promus** à un niveau supérieur. Seule la Valeur de Décision de l'OC est soustraite du total du Poids de l'Opinion, et les valeurs de chaque commandant impliqué dans la réassignation peuvent être ajoutées. Les commandants Supérieur et Opérationnel*

ajoutent leurs valeurs (disons un total de 9), et la valeur de l'OC (disons 7) est soustraite, ce qui donne un total de 2. Il sera difficile de relever l'OC. Par conséquent, consultons la valeur du pion de décision de l'OC. Si il est supérieur à la Valeur de Décision imprimée, soustrayons cette différence de sa valeur avant de faire l'opération précédente. Supposons que le pion de décision soit à 11, l'opinion négative de l'OC sera réduite de -7 à seulement -3 parce qu'il a exercé son opinion 4 fois de trop et ces quatre points sont déduits de sa capacité à résister au changement de commandement. Au lieu de rester à 2, le total de délibération est maintenant de 6 ($9-3=6$) et permet d'utiliser une meilleure colonne dans la table du Poids de l'Opinion. Il n'y a pas de modificateur au dé car l'OC a dépassé sa Limite de Décision pour ce jet.

17.7 Modifications aux Règles Standard

Les changements suivants sont apportés aux règles standard si vous utilisez les Règles du Jeu de Commandement.

17.71 Points d'Engagement : A chaque fois qu'un Groupe d'Engagement est nommé sous le contrôle d'un QG Opérationnel, lancez un dé et comparez le résultat avec le Chiffre de Contrôle de la THC. Si le résultat est **inférieur** au Chiffre de Contrôle, **soustrayez** la différence du total de PE du QG pour le Groupe d'Engagement.

NOTE : Si le Haut Commandement d'un camp devient « outré », les opérations du joueur commenceront réellement à montrer les effets paralysants du déplaisir. Vous obtiendrez toujours moins de 7 ou 8 avec un dé à six faces ! La flexibilité offensive s'évapourera, et les formations auront tendance à se contenter de faire des opérations Tenir, à prendre des Positions Fortifiées, etc — tout comme Hitler et Staline leur avait souvent ordonné de faire !

17.72 Retraite Générale : En utilisant le système de Décision de Commandement il sera évident que les seules fois où les joueurs pourront désengager d'importants groupes d'unités sera par l'application de la « Retraite Générale » (voir la Règle 13.93). Néanmoins cette règle confère une perte considérable de ravitaillement en l'utilisant. Les QG Opérationnels qui ont réussi à coordonner leur retraite ne

passent **pas** en Mode Epuisé, et les Marqueurs de Mode de Ravitaillement sont gardés. Les QG ne perdent aucun de leurs PR. Les QG qui ne réussissent pas à se coordonner pour la retraite perdront 1/2 de leurs PR (arrondi à l'inférieur) et passent en Mode Epuisé (ainsi que toutes leurs unités subordonnées).

TRADUCTION : Noël Haubry

17.73 Têtes de Pont : Au début du Segment de Contrôle de Commandement, les deux joueurs peuvent vérifier si tous les ponts se trouvant dans les **cinq** hexs de leurs unités qui sont actuellement « contrôlés » par l'ennemi ont des garnisons correctes. Une garnison correcte est définie par l'occupation, ou la projection d'une ZDC dans chaque hex adjacent au pont. Les réductions du terrain pour les ZDC **doivent** s'appliquer à ce cas. Une unité avec une ZDC/VS de 0 ne peut garder qu'un seul des six hexs adjacents, et le fera en l'occupant.

17.731 : Si un joueur repère une « tête de pont abandonnée » il peut immédiatement déplacer le marqueur de disposition du Haut Commandement de son adversaire **d'un** espace vers la droite. Si la situation peut être corrigée par le joueur ennemi pendant sa portion du prochain tour, il peut faire reculer son marqueur de disposition **d'un** espace vers la gauche. La pénalité décrite ci-dessus ne s'applique pas aux têtes de pont ennemies qui ont été abandonnées **avec** la permission du Haut Commandement. De plus, le marqueur de disposition ne peut jamais bouger de plus **d'un** espace vers la droite par tour pour une infraction de ce type — même si il y a deux ponts ou plus qui sont laissés sans défense.

17.732 : Si un joueur fait une opération qui découvre une tête de pont, il doit avoir obtenu suffisamment haut pour avoir reçu l'autorisation d'abandonner la tête de pont, ou alors il doit installer une garnison correcte ou déplacer son marqueur de disposition **d'un** espace vers la droite.

EXEMPLE : Supposons que le 1er joueur demande une Retraite Générale et ait besoin d'un 7 ou plus pour réussir. Il obtient un 7 et commence à retraiter, mais le 2è joueur remarque qu'il abandonne une tête de pont. Supposons que la permission pour cela demande un 8 ou plus. Le 1er joueur doit déclarer une arrière garde et tenir la tête de pont, car son jet a été trop bas pour lui permettre également cette option. Si ceci est trop gênant, le 1er joueur peut accepter la pénalité de décalage du marqueur de disposition décrite précédemment et faire une demande de permission d'abandon de tête de pont au prochain tour.

Séquence de Jeu

1. Phase de Renforts Mutuelle

2. Phase Météo

3. Phase d'Opérations des Unités Irrégulières

- Le 1er joueur fait les Opérations des unités de Classe Irrégulière
- Le 2è joueur fait les Opérations des unités de Classe Irrégulière

4. Phase Stratégique (tous les trois tours)

- Missions de Ravitaillement Aérien Mutuelle (en fonction du Segment d'Allocation Aérien de la précédente Phase Stratégique)
- Segment d'Allocation Aérien Mutuel
- Segment de Combat de Supériorité Aérienne Mutuel
- Segment d'Opérations des QG Supérieurs Mutuel et Segment d'Opérations Bonus des unités de Classe Transport (optionnel) ou en 4f ci-dessous
- Segment de Ravitaillement Stratégique Mutuel
 - Détermination des Points de Ravitaillement Disponibles
 - Assignation des Points de Ravitaillement. Les unités de Classe Irrégulière peuvent faire de l'Interdiction Ferroviaire.
- Segment d'Opérations des QG Supérieurs Mutuel et Segment d'Opérations Bonus des unités de Classe Transport (pour celles qui n'ont pas fait d'opérations dans l'étape 4d ci-dessus).
- Enlèvement des Marqueurs de Mode de Ravitaillement Mutuel.

5. Phase de Communication

- Segment de Contrôle de Commandement Mutuel:
 - Les deux joueurs vérifient le Contrôle de Commandement des QG Supérieurs.
 - Les deux joueurs vérifient le Contrôle de Commandement des QG Opérationnels, indiquent les Réassignations et résolvent la Décision de Commandement. Les unités de Classe Irrégulière des deux joueurs peuvent tenter des Interdiction de Ligne de Commandement.
- Segment de Mode de Ravitaillement du 1er joueur:
 - Les QG Opérationnels acheminent le Ravitaillement.
 - Les QG Opérationnels prennent leur Mode de Ravitaillement.
 - Déterminez le Mode de Ravitaillement des unités ACC, IND, OCC et ISO.
- Segment de Mode de Ravitaillement du 2è joueur
 - Répétez les étapes 5b1 à 5b3 pour le 2è joueur.

6. Phase d'Opérations Navales et Ferroviaires

- Le 1er joueur fait ses Opérations Ferroviaires (y compris le mouvement vers et depuis les trains, montée, mouvement ferroviaire, descente). Les unités de Classe Irrégulière du 2è joueur peuvent faire une Interdiction Ferroviaire. Ensuite le 1er joueur fait ses Opérations Navales (y compris le mouvement depuis et vers les bateaux, embarquement, mouvement maritime, débarquement ou débarquement amphibie).
- Le 2è joueur répète l'étape 6a en inversant les rôles du 1er et 2è joueur.

7. Phase d'Opérations des QG Opérationnels du 1er joueur

- Retirez vos marqueurs désorganisés et placez les pontons du tour précédent.
- Faites les Opérations avec les QG Opérationnels
- Faites les Opérations Spéciales avec les QG Opérationnels éligibles Déclarez les tentatives de placement de pont et déclarer les Retraites Générale et marquez l'Arrière Garde. testez la Désorganisation des QG Opérationnels qui ont déclaré une Retraite Générale.

8. Phase d'Opérations du 1er Joueur

- Faites les Missions de Barrage (y compris les Missions de Barrage de l'aviation, que le 2è joueur peut Intercepter. Altérez les Marqueurs de Mode de Ravitaillement des unités d'Artillerie Lourde (uniquement) qui ont fait un Barrage.
- Faites vos Opérations dans n'importe quel ordre. Les unités de Classe Transport (sauf les trains) peuvent opérer (y compris le mouvement des unités de Classe Combat et Soutien depuis et vers des unités de Classe Transport, embarquement/débarquement des unités à pieds ou des PR et mouvement réel des unités de Transport). Placez des marqueurs de Réparation/Regroupement, Marche Forcée et autre marqueurs si nécessaire. Ajoutez les Pas de Remplacement et retirez les marqueurs de Désorganisation/Démoralisation des unités en Réparation/Regroupement. Retirez les marqueurs de Marche Forcée des unités en ayant fait une pendant l'Opération précédente. Altérez les marqueurs de Marche Forcée des unités qui ont encore une pendant cette Phase.
- Procédure d'Opération d'Engagement:
 - Déclarer les Groupes d'Engagement et faites les Options d'Engagement (les unités aériennes en Mission de Soutien Rapproché se déplacent, et le 2è joueur peut déplacer une unité aérienne pour intercepter ou faire une Mission de TPF).
 - Le 2è joueur peut faire des Missions de Contrebarrage. Altérez les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde (uniquement) qui ont fait un Contrebarrage.
 - Déterminez le résultat du combat.
 - Les Contre attaques du 2è joueur sont résolues.
 - Un joueur peut Avancer Après Combat (si possible).
 - Le 1er joueur annonce et résout les Avance d'Exploitation (si possible).
 - Les Contre attaques du 2è joueur sont résolues.
 - Altérez les marqueurs de Mode de Ravitaillement pour les unités de Classe Soutien d'Artillerie Lourde (uniquement) qui ont fait des Missions de Soutien Rapproché ou de TPF.
 - Répétez les étapes c1-c8 lorsque le 1er joueur engage une nouvelle Opération d'Engagement.
- Faites les Opérations Spéciales avec les unités éligibles (Reconnaissance en Force, entrer dans une Position Fortifiée, placer une Flèche de Traversée, etc.).
- Le 1er joueur altère les Marqueurs de Mode de Ravitaillement de ses QG ou plus d'une division ou équivalent a fait une option d'assaut. Les unités ACC, OCC, IND et ISO altèrent leur Mode de Ravitaillement si elles ont fait n'importe quelle Option d'Assaut.

9. Phase d'Opérations des QG Opérationnels du 2è joueur

- Répétez la Phase 7 en inversant les rôles du 1er et 2è joueur.

10. Phase d'Opérations du 2è Joueur

- Répétez la Phase 8 en inversant les rôles du 1er et 2è joueur.

11. Phase de Changement de Tour