

# ASL Starter Kit #2

## Livret des règles

### Édition française



#### Introduction à l'édition française

Cette traduction est l'œuvre d'un groupe de joueurs francophones amateurs du wargame *Advanced Squad Leader* (ASL). Notre ambition est de partager notre passion et fournir aux débutants francophones un outil facilitant l'apprentissage du système ASL dont le cœur est l'ASL Rule Book en anglais. L'achat du module ASL Starter Kit #2 en anglais publié par Multi-Man Publishing ([www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com)) reste indispensable, il contient tout le matériel nécessaire à la pratique du jeu d'initiation tel qu'il est introduit ici. Les traducteurs ont essayé, dans la mesure du possible, de rester fidèles au texte original. Pour autant, un certain nombre de modifications nous ont semblé nécessaires. Nous avons notamment introduit des entrées supplémentaires dans le glossaire pour définir les termes propres à ASL que nous avons choisi de conserver en anglais pour une meilleure compatibilité avec le reste de la gamme ASL. Les quelques termes traduits en français pour leur ressemblance ou parce qu'ils sont ainsi couramment utilisés par les joueurs ont aussi une entrée dans le glossaire. Toute l'équipe vous souhaite bon jeu et roulez bas... [Roll low]. *Les termes entre crochets sont la traduction en français du terme anglais à titre d'information quand celui-ci est utilisé tel quel dans ces règles, ou le terme anglais lui-même dans les rares cas où sa traduction française est employée dans ces règles. Cela devrait vous permettre de passer plus facilement à ASL en anglais.*

#### Introduction

Bienvenue dans le second épisode de la série *Advanced Squad Leader Starter Kit*. Le module ASLSK n° 2 Guns a pour ambition de vous apprendre à utiliser le matériel nécessaire à l'ajout de l'artillerie dans le concept ASLSK. *Advanced Squad Leader* (ASL) est un système de wargame détaillé qui permet de simuler n'importe quelle action de combat terrestre à l'échelle de la compagnie sur n'importe quel théâtre de la Seconde Guerre Mondiale. Les éléments de jeu représentent des groupes ou des demi-groupes de combat, des chefs, des équipages, des canons, et des véhicules de toutes les nations belligérantes majeures et mineures de la Seconde Guerre Mondiale. Les champs de bataille sont représentés par des cartes géométriques sur lesquelles les pions sont déplacés. Les Kits d'Initiation [Starter Kits] fournissent au nouveau joueur une méthode facile qui lui permettra de se familiariser avec les bases du système ASL en utilisant des scénarios, des pions, des cartes et des règles spécialement conçues pour l'initiation.

Les pions de squads [groupes de combat] représentent approximativement 9 à 15 hommes, suivant leur nationalité et leur type. Les différents pions de « leaders » [chefs] représentent des chefs historiquement présents à la bataille et servent également à représenter l'indépendance relative de l'unité à laquelle ils sont rattachés. Chaque squad et chaque leader a un niveau de moral indiqué sur son pion ; plus le niveau de moral est élevé, plus

#### Sommaire

#### Introduction

#### 1. Les composants du jeu

- 1.1 Cartes
  - 1.1.1 Types de terrain
- 1.2 Pions
  - 1.2.1 Single-Man-Counters (SMC)
  - 1.2.2 Multi-Man-Counters (MMC)
  - 1.2.3 Face démoralisée
  - 1.2.4 Armes de soutien (SW)
    - 1.2.4.1 Cadence De Tir (ROF)
  - 1.2.5 Smoke
  - 1.2.6 Canons [Guns]
- 1.3 Fiches de scénario
- 1.4 Dés

#### 2. Définitions

#### 3. Séquence de jeu

- 3.1 Rally Phase (RPh)
- 3.2 Prep Fire Phase (PFPh)
  - et attaques par tir
  - 3.2.1 Ligne de vue (LOS)
  - 3.2.2 Attaque par tir
  - 3.2.3 Effets
  - 3.2.4 Procédure de To Hit
  - 3.2.5 Prep Fire Phase (PFPh)
- 3.3 Movement Phase (MPH)
  - 3.3.1 Defensive First Fire
- 3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)
- 3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)
- 3.6 Rout Phase (RPh)
- 3.7 Advance Phase (APh)
- 3.8 Close Combat Phase (CCPh)
- 3.9 Table de suivi des tours

#### 4. Armes et Armes de soutien (SW)

- 4.1 Mitrailleuses (MG)
- 4.2 Lance-flammes (FT)
- 4.3 Charges de démolition (DC)
- 4.4 Armes Antichar Légères (LATW)
  - 4.4.1 Bazooka(BAZ)/Panzerschrek(PSK)
  - 4.4.2 Backblast
- 4.5 Mortiers légers

#### 5. Niveau d'expérience (ELR) et distinctions nationales

- 5.1 ELR
- 5.2 Distinctions nationales
- 5.3 Promotions
- 5.4 MMC Inexpérimenté
- 5.5 Équipement capturé

#### 6. Artillerie [Ordnance]

- 6.1 Critical Hit (CH)
- 6.2 Munitions Spéciales
  - et Depletion Number
- 6.3 Emplacement
- 6.4 Placement Initial Caché (HIP)
- 6.5 Déplacement des Canons
- 6.6 Gunshield
- 6.7 Les Canons en tant que cible
- 6.8 Infantry Firepower Equivalent (IFE)
- 6.9 Mortiers
- 6.10 Acquisition de Cible
- 6.11 Acquisition en Area
- 6.12 Panne des Tubes

Chapitre H Notes sur l'Artillerie

Table des Nationalités

ils peuvent résister à la pression du combat et plus vite ils peuvent récupérer de ses effets. Les pions d'armes de soutien [Support Weapons] et de Canons [Guns] représentent des armes différenciées de l'armement léger déjà inclus dans la valeur de puissance de feu indiquée pour chaque pion de squad et de demi-squad. Les firegroups [Groupes de tir] attaquent les unités ennemies en utilisant la puissance de feu combinée de différentes unités et armes. Après addition de toutes les puissances de feu d'une attaque, on lance deux dés à six faces dont le résultat (modifié par divers facteurs) est croisé avec la puissance de feu correspondante sur le Tableau des Tirs d'Infanterie (IFT) pour déterminer le résultat de l'attaque. L'artillerie doit d'abord assurer un coup au but avant d'en déterminer les effets. Le résultat peut n'avoir aucun effet, peut imposer à l'ennemi un test de moral ou peut encore conduire à une élimination pure et simple d'une ou plusieurs unités ennemies. Les unités emploient également leur puissance de feu dans le Close-combat [Combat rapproché], habituellement un combat à mort.

Chaque scénario du jeu ASL simule une bataille historique en fournissant à l'attaquant et au défenseur un ordre de bataille qui décrit les unités et les armes spécifiques avec lesquelles il devra manœuvrer dans le but de satisfaire aux conditions de victoire indiquées dans le scénario. Les cartes géométriques peuvent être assemblées de différentes façons afin de représenter divers champs de bataille du théâtre européen.

Le Kit n°2 d'Initiation à ASL est un jeu complet qui initie le joueur aux règles nécessaires à l'utilisation des pièces d'Artillerie (canons et mortiers) ; il inclut des squads, des demi-squads, des leaders, des armes de soutien, des crew [servants], des pièces d'Artillerie manipulés par des crews ainsi que des règles simplifiées et le terrain pour les employer. Vous pouvez utiliser ce matériel pour augmenter les possibilités de votre ASLSK ou, si cela vous tente, pour entrer dans le monde merveilleusement détaillé du wargame tactique en vous lançant dans ASL. Dans tous les cas, le matériel livré dans ce module (règles, cartes et pions) est conçu pour être pleinement compatible aussi bien avec le premier module de la série Advanced Squad Leader Starter Kit (ASLSK) qu'avec ASL. Vous n'avez pas besoin d'un autre module pour jouer à ce jeu, il est complet par lui-même ; cependant, vous pourrez trouver des modules complémentaires pour ASL ainsi que bien d'autres produits sur [www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com). Des scénarios ASLSK supplémentaires sont disponibles dans le magazine OPERATIONS.

Ces règles ont été codées avec des couleurs pour indiquer ce qui a été modifié depuis le module ASLSK n°1. Toutes les règles et les termes **surlignés en saumon** ont été revus soit pour ajouter les règles nécessaires à l'utilisation de l'artillerie, soit pour corriger les imprécisions et erreurs de l'ASLSK n°1. Ce livret de règles prend la priorité sur le livret contenu dans le module ASLSK n°

1. Finalement, le Starter Kit n°2 «Guns», contient tous les pions nécessaires pour jouer les huit scénarios inclus dans des conditions normales. ASL est un jeu qui offre de grandes possibilités ; cependant, des circonstances exceptionnelles au cours d'une partie peuvent avoir pour conséquence le manque d'un certain type de pions.

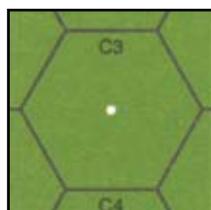
## 1. Les composants du Jeu

### 1.1 Cartes :

Ce module ASL contient 2 cartes géométriques (cartes w et x). Celles-ci représentent le champ de bataille et peuvent être combinées de différentes façons, en les joignant bord à bord, pour former différents terrains de jeux. Une grille d'hexagones est superposée sur la carte ; elle est employée pour mesurer les distances. Chaque hexagone contient un type de terrain spécifique. Les différents types de terrain ont des effets sur le mouvement et le combat. Chaque hexagone contient également ses propres coordonnées qui indiquent son emplacement sur la carte (par ex. hexagone K2). L'identifiant de la carte indiqué devant la coordonnée (par ex. xK2) fournit une identité unique à n'importe quel hexagone dans le système de jeu ASL. Chaque hexagone contient un point blanc qui marque son centre, celui-ci est employé pour déterminer les lignes de vue (LOS, ligne tracée du centre de l'hexagone d'origine au centre de l'hexagone cible). Les demi-hexagones le long du bord de la carte sont considérés comme des hexagones entiers, bien que le point blanc central et les coordonnées puissent être absents.

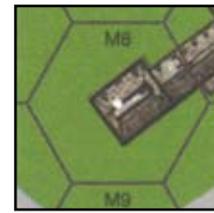
#### 1.1.1 Types de Terrain :

Le passage qui suit décrit les divers types de terrain rencontrés sur les cartes incluses dans ce module. Dans un but esthétique, les représentations conventionnelles de terrain peuvent se prolonger légèrement hors d'un hexagone dans un hexagone adjacent d'un autre type de terrain, mais la plupart des hexagones sont dominés par un type spécifique de terrain et sont régis par les règles associées à ce type de terrain. Habituellement, la représentation du type de terrain dominant inclut le point central de l'hexagone, mais de temps en temps certains hexagones de terrain non dégagé peuvent avoir leur point central situé en Open Ground [Terrain dégagé]. Certains terrains sont plus difficiles à traverser que d'autres, les coûts de mouvement sont exprimés en facteurs de mouvement (MF). Un terrain peut également bloquer ou gêner [on dira « présenter une Hindrance à »] la LOS (ligne de vue) et peut fournir une certaine protection en modifiant l'effet des tirs par le TEM (Terrain Effects Modifier – modificateur dû aux effets du terrain).



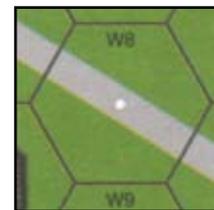
**Open Ground [Terrain dégagé] :** L'Open Ground est un hexagone dépourvu de toute représentation d'un autre type de terrain ; il est généralement

couvert uniformément d'un vert clair comme l'hexagone wC3. L'Open Ground ne présente aucune Hindrance ou obstruction à la LOS et le seul TEM de l'Open Ground est le -1 DRM FFMO (First Fire Moving in the Open – Tir sur une unité en mouvement en Open Ground) contre les unités en déplacement. L'Open Ground coûte 1 MF (facteur de mouvement) à l'infanterie pour y entrer.

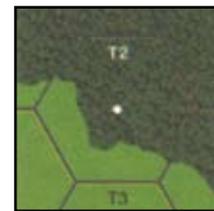


**Bâtiments [Buildings] :** Les bâtiments représentent des habitations de diverses tailles. Tout hexagone qui contient au moins un rectangle brun ou gris avec un dessin de

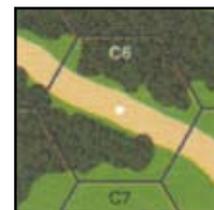
bâtiment est un hexagone de bâtiment, comme l'hexagone wM8. Un bâtiment est un obstacle à la LOS (ligne de vue). L'infanterie paye 2 MF pour entrer dans un hexagone de bâtiment. Le TEM pour un bâtiment en pierre (gris) est de +3 et de +2 pour un bâtiment en bois (brun).



**Routes [Roads] :** Les routes représentent des surfaces pavées ou des surfaces en terre. Une route représentée par un trait beige, telle que xP9, est une route en terre tandis que celle représentée par un trait gris, telle que wW8, possède une surface pavée. Une route est considérée comme un Open Ground dans tous les cas. De plus, l'infanterie qui ne se déplace que sur route pendant sa MPH [Phase de mouvement] a droit à 1 MF supplémentaire (appelé bonus de route).



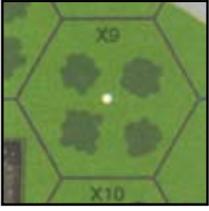
**Bois [Woods] :** Les bois représentent une zone couverte de forêt et de broussailles denses, telle que l'hexagone xT2. Ils représentent un obstacle à la LOS (ligne de vue) et l'infanterie paye 2 MF pour y entrer. Le TEM pour les bois est de +1. Inversement, un tir de Mortier contre une unité d'Infanterie située dans un hexagone de bois subit un TEM de -1 dû aux Air Bursts [Déflagrations aériennes générant énormément d'éclats à cause des troncs d'arbres].



**Route et Bois [Woods-Road] :** Une unité en déplacement dans un hexagone de route forestière comme xC6, « payant » pour ce faire le coût en facteur de mouvement de la route

(1 ou 1½ MF), ne peut pas bénéficier du TEM de bois (+1) contre un Defensive First Fire si la LOS ne traverse pas une représentation de Bois (en vert) (on dit que l'unité est prise sous un feu en enfilade de la route) ; une telle unité est sujette au DRM du FFMO ainsi qu'à l'Interdiction. Dans tous les autres

cas, le TEM du bois s'applique normalement. Une unité peut toujours choisir de « payer » le coût en facteurs de mouvement du bois (2 MF) et recevoir ainsi les avantages résultants du TEM (+1). La partie dégagée d'une route forestière n'obstrue pas la LOS.



**Orchards [Vergers] :** Un Orchard représente un secteur légèrement boisé dépourvu de broussailles tel que wX9. Un Orchard représente une gêne (Hindrance) pour les

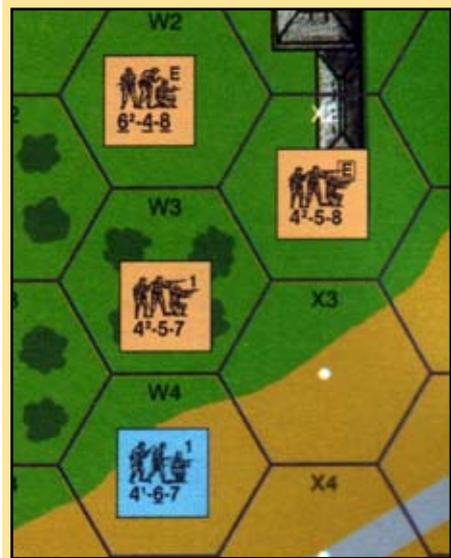
LOS de même niveau d'élévation et ajoute donc un +1 DRM d'Hindrance à une attaque pour chaque hexagone d'Orchard entre la cible et le tireur. L'Orchard coûte 1 MF à l'infanterie pour y entrer. Il n'y a aucun TEM pour un Orchard, mais parce qu'il n'est pas un Open Ground, le FFMO ne s'applique pas, et il n'y a pas non plus d'Interdiction possible.

Les Orchards sont considérés en saison durant les mois d'avril à octobre. Un Orchard en saison est un obstacle à toute LOS tracée entre des unités situées à des niveaux d'élévation différents. Chaque hexagone d'Orchard hors saison (novembre à mars) ajoute un DRM d'Hindrance de +1 à toute LOS tracée entre des unités situées à des niveaux d'élévation différents.



**Route et Orchard [Orchard-Road] :** Un hexagone qui comporte à la fois une représentation d'Orchard et de route comme en wCC6 est en fait une route bordée d'arbres.

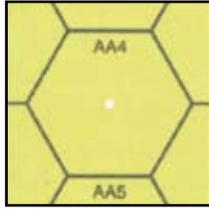
L'entrée d'un tel hexagone par un côté



#### Exemple d'Orchard :

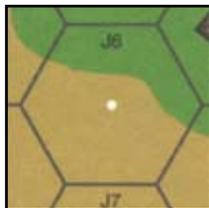
L'Orchard est en saison. Le 4-6-7 allemand est sur une colline de niveau 1 alors que les anglais sont au niveau 0. L'Orchard en W3 bloque la LOS entre le 4-6-7 au niveau 1 et le 6-4-8 au niveau 0. Si l'Orchard n'était pas en saison, l'Orchard W3 ne serait qu'une Hindrance de +1. Le 4-6-7 allemand et le 4-5-7 britannique dans l'hex W3 ont une LOS l'un sur l'autre quelle que soit la saison.

d'hexagone de route est identique à tout autre mouvement sur route. Les Hindrances d'Orchard ne s'appliquent pas à de tels hexagones si aucune partie de la LOS tracée entre le tireur et sa cible ne sort de la représentation de route, sans tenir compte d'une éventuelle différence de niveau d'élévation. Dans un tel cas, le DRM de -1 dû au FFMO s'applique à l'Infanterie utilisant la route pour son déplacement. Autrement, ces hexagones de route et Orchard sont identiques en tout point aux Orchards.



#### Champ de céréales [Grain] :

En saison les champs de céréales représentent un champ cultivé avec diverses variétés de récoltes sur pied ; ils sont représentés comme dans l'hexagone xAA4. Les champs de céréales représentent une Hindrance pour une LOS tracée le long d'un même niveau d'élévation et ajoutent ainsi un +1 DRM d'Hindrance pour chaque hexagone de champs de céréales situé entre le tireur et sa cible. Les champs de céréales sont considérés « en saison de culture » de juin à septembre (inclus). Les autres mois, les champs de céréales sont « hors saison » et sont considérés comme de l'Open Ground. Les champs de céréales coûtent 1,5 MF à l'infanterie pour y entrer. Aucun TEM ne s'applique pour un champ de céréales, mais parce que ce n'est pas un Open Ground (à moins qu'ils ne soient « hors saison »), le FFMO ne s'applique pas et l'Interdiction y est impossible.



**Collines [Hills] :** les Collines représentent des élévations de terrain qui s'élèvent d'un niveau entier au-dessus du sol et tout terrain présent sur celles-ci s'élève normalement

de ce nouveau niveau pour former une nou-

velle hauteur totale. Toutes les collines représentent des obstructions aux LOS impliquant une unité qui n'est pas située sur la colline. Tout hexagone de colline dépourvu d'un quelconque autre terrain est aussi considéré comme un hexagone d'Open Ground. Le FFMO et l'Interdiction ne s'appliquent pas si une unité en mouvement ou en déroute peut bénéficier du Height Advantage [Avantage d'Élévation] contre un tireur potentiel (voir plus bas). Un obstacle d'un niveau (bâtiment, bois ou Orchard) sur une colline de niveau n devient un obstacle de deux niveaux. Un massif de collines est représenté en marron, comme en wJ6. Toutefois, pour des raisons esthétiques, certains hexagones peuvent contenir à la fois les couleurs du massif de collines et celles du sol de niveau zéro (vert clair). Ces hexagones (et toute unité à l'intérieur de ceux-ci) sont toujours considérés comme étant d'une élévation équivalente à celle contenant le point central de l'hexagone.

Une Crest Line [Ligne de Crête] est formée de l'ensemble des hexagones dans lesquels deux élévations différentes d'un niveau entier se rencontrent, comme en wH9. Les Crest Lines sont importantes à la fois pour déterminer les coûts de mouvement et décrire la pente de la colline pour d'éventuelles obstructions à la LOS. Quand l'Infanterie traverse une Crest Line vers un terrain de niveau plus élevé, l'unité doit dépenser le double du Cost of Terrain [Coût du terrain] ou COT de l'hexagone dans lequel elle pénètre.

Toute unité essayant des tirs ne provenant pas de mortier depuis un niveau inférieur peut bénéficier d'un TEM de +1 de Height Advantage [Avantage d'élévation], pourvu que cette unité n'ait pas la possibilité de bénéficier d'un quelconque autre TEM positif. De plus, une unité pouvant bénéficier du TEM de +1 de Height Advantage ne peut subir une Interdiction ou un FFMO de l'attaque à laquelle ce TEM de +1 s'applique.

#### Exemple de Height Advantage et de LOS en Colline :

Le 4-6-7 allemand en E9 peut voir le 6-6-6 américain en I7 sans être gêné par le champ de blé en F8 ; par contre, une attaque du 4-6-7 contre le 6-6-6 subirait le TEM de +1 pour Height Advantage. Le 5-3-6 en H7 doit payer 2 MF pour se déplacer en I7 (1 MF pour l'Open Ground qui est doublé



pour le franchissement de la Crest Line en montant). Le 5-3-6 ne pourrait pas bénéficier du TEM Height Advantage lors d'attaque provenant du 4-6-7 au cours de sa phase de mouvement, car l'unité en déplacement a traversé une ligne de niveau situé dans la LOS du tireur. Le 4-6-7 n'a pas de LOS sur le 3-3-7 en wI6 (et vice versa). Si le 3-3-7 se déplace de I6 vers I7 (1 MF), alors il y aurait une LOS entre le 4-6-7 et le 3-3-7 qui bénéficierait du Height Advantage en cas d'attaque de la part du 4-6-7. Si le 5-3-6 en H7 se déplaçait en G7, le coût serait de 4 MF (coût du bâtiment de 2 MF doublé pour franchissement d'une Crest Line en montant - ce qui oblige cette unité de Green à déclarer un Double Time) et le 5-3-6 bénéficierait du TEM du bâtiment plutôt que celui du Height Advantage.

Exception : une unité ne peut bénéficier du TEM de Height Advantage durant la MPH [Phase de Mouvement] ou la RtPh [Phase de Déroute] si en entrant dans l'hexagone elle traverse une Crest Line par le côté d'hexagone qui fait intersection avec la LOS du tireur.

## 1.2 Pions :

Il y a quatre types de pions utilisés dans ce jeu : les marqueurs d'information, les pions de personnel, les pions d'armes de soutien (SW), et les pions de Canons. Les marqueurs d'information sont utilisés par les deux adversaires et sont généralement employés pour garder une trace de l'action. Ceux-ci incluent des marqueurs tels que « Prep Fire » [Tir de préparation], « First Fire » [Tir initial], « PIN », « DM » et « Smoke ». Les marqueurs d'information seront décrits plus amplement durant l'explication des séquences de jeu. Les pions de personnels sont principalement de deux types : Single Man Counters (SMC) [Pions représentant un seul homme] et Multi Man Counters (MMC) [Pions représentant plusieurs hommes].

### 1.2.1 Single Man Counters (SMC) [Pions représentant un seul homme] :

Les SMC (les leaders) sont des unités d'élite, représentées par des pions comportant une silhouette unique et ne représentent qu'un seul homme. Les leaders sont caractérisés par deux facteurs numériques : leur moral (en bas) et leur DRM de leadership (en haut) qui est habituellement exprimé par une valeur négative, un 0 ou même occasionnellement un +1. Un leader non démoralisé et non PIN peut utiliser son leadership pour affecter la performance des autres unités de personnel dans sa Location. Les modificateurs de leadership ne sont pas cumulatifs (c.-à-d.. qu'on ne peut pas combiner le leadership de plusieurs leaders). Un leader ne peut réaliser qu'une seule action par phase. Il peut néanmoins employer son

modificateur de leadership (même s'il est de 0 ou +1) plus d'une fois dans la même phase et uniquement pour tenter de rallier plus d'une unité dans une RPh (Phase de Rallie-ment), de diriger une ROF et/ou les tirs défensifs et enfin, pour assister les unités lors des tests de moral [Morale Check (MC)].

### 1.2.2 Multi Man Counters (MMC) [Pions représentant plusieurs hommes] :

Les MMC sont des unités illustrées par plusieurs silhouettes. Il y a trois types de MMC utilisés dans ce jeu : le groupe (squad), le demi-groupe (HS, Half-squad), et Crew d'infanterie (en fait servants de pièce : canon, mortier etc.). Un pion de squad est illustré par les silhouettes de trois hommes, un pion de HS est illustré par les silhouettes de deux hommes et un Crew par deux hommes à genoux. Les Crews d'infanterie sont toujours des unités d'élite. En revanche, la qualité des squads et HS est définie par une lettre marquée dans le coin supérieur droit du pion : E (Élite), 1 (Première ligne), 2 (Deuxième ligne), G (Green [Vert, équivalent au « bleu » français]) et C (Conscrit). En termes de taille, deux HS ou Crews sont équivalents à un squad.

Chaque MMC est caractérisé par une série de trois chiffres, appelés facteurs de force qui quantifie ses capacités dans le jeu. La puissance de feu (FP, Fire Power) est le facteur qui se trouve à l'extrême gauche et représente la FP brute (avant application des modificateurs) que le MMC peut utiliser pour attaquer. Le nombre du centre (sa portée de tir normale) est la distance en nombre d'hexagones qu'il peut atteindre à plein FP. Le troisième facteur est celui du moral, soit l'estimation relative de la capacité d'une unité à résister à la pression du combat avant une rupture. Quelques squads ont un Smoke Exponent [Facteur de capacité fumigène] noté en exposant sur leur facteur de FP pour indiquer qu'ils peuvent tenter de placer des grenades fumigènes.

### 1.2.3 Face « démoralisée »

Le verso des pions de chaque SMC et MMC représente leur face démoralisée [broken]. Le nombre dans le coin inférieur droit est leur facteur de moral lorsque l'unité est démoralisée. Si le facteur de moral noté sur la face démoralisée est entouré d'un carré, cette unité est capable de se rallier toute seule (Auto ralliement [Self Rally]).

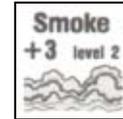
### 1.2.4 Armes de Soutien (SW) [Support Weapons] :

Ces pions d'un pouce et demi (12 mm de côté, notés ci-après 1/2") représentent des armes qui doivent être possédées par un MMC ou un SMC pour être employées (cf. section 4). Celles-ci incluent les Mitrailleuses (MG), les Lance-Flammes (FT), les Charges de Démolition (DC), les Mortiers Légers, et les Armes Anti-Char Légères (Light Anti-Tank Weapon ou LATW). Une SW est possédée par l'unité empilée immédiatement au-dessus d'elle. Une SW doit être possédée pour être utilisée ou être déplacée. Les SW ont un « coût de portage » représenté par leurs

points de portage (PP, Portage Points) indiqués sur leur pion. Les SW ont une portée de tir et une FP qui sont utilisées de la même manière que ceux d'un MMC. Certaines SW (par ex. les MG) peuvent subir une Panne (Malfunction en anglais) ; dans ce cas le pion est retourné. Le facteur de Réparation est indiqué dans le coin supérieur gauche. Le «6» marqué dans le coin inférieur droit indique que si le dr de base lancé lors d'une tentative de Réparation donne un 6, l'arme est définitivement retirée du jeu.

### 1.2.4.1 Cadence de Tir (ROF) :

Certaines armes ont une valeur de Cadence de tir (Rate of Fire, ROF) représentée par un nombre entouré d'un carré. Si le résultat du dé coloré lors d'une attaque par tir est inférieur ou égal à la ROF, cette SW ou ce Canon, s'il ou elle est non Pin, peut tirer à nouveau durant cette phase (sauf pendant l'AFPh) jusqu'au moment où le résultat du dé coloré sera supérieur à la valeur de ROF ou dès que l'Arme ou l'Infanterie la manipulant est marqué par un pion Final Fire (par exemple en utilisant le Subsequent First Fire).



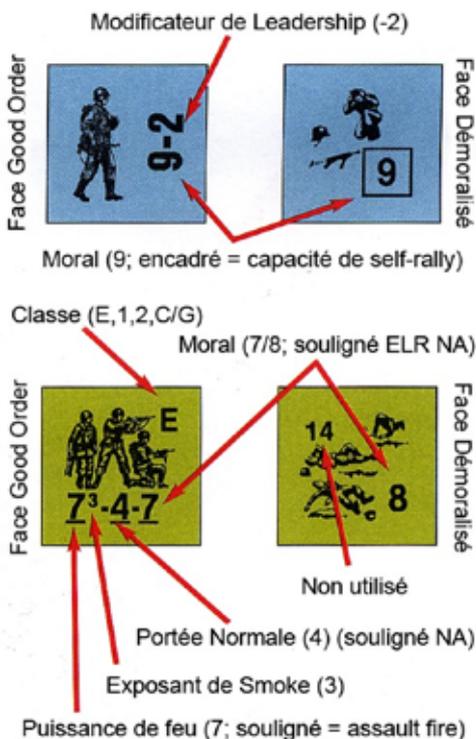
### 1.2.5 Smoke [Fumigène] :

Les pions Smoke de taille 1/2" sont placés par l'infanterie pendant la MPH (3.3) et sont retirés à la fin de cette même MPH. Les pions Smoke de taille 5/8" sont placés par l'Artillerie au début de la PFPh ou de la DFPh en réussissant un tir de Type Area Target et restent en jeu plus longtemps. Si le tir à lieu durant la PFPh, on place un pion de Smoke complète +3 (+2 si on utilise du WP) ; si le tir à lieu durant la DFPh, on place un pion de Smoke Dispersed +2 (+1 pour du WP). Au début de la prochaine PFPh du joueur ayant placé les pions, retirez tous les pions Dispersed et retournez tous les pions de Smoke complète sur leur côté Dispersed. La fumée représente une hindrance inhérente à la LOS ; tout tir tracé à travers ou dans un hex de Smoke subit un DRM d'hindrance par hex (+3 pour les pions de Smoke complète de taille 5/8" ; +2 pour les pions de Smoke de taille 1/2", ceux de Smoke Dispersed et WP ou enfin +1 pour les pions WP Dispersed) ; tout tir tracé depuis un hex contenant de la Smoke subit un DRM additionnel de +1. Tout unité entrant dans un hex de Smoke dépense un MF supplémentaire.



### 1.2.6 Canons [Guns] :

Toute Arme ayant une capacité d'artillerie représentée par un pion de taille 5/8" est appelée Canon. Un Canon doit être manipulé par un Crew d'infanterie pour pouvoir tirer sans la pénalité de +2 pour Utilisation non-Qualifiée. Les Canons sont possédés, transférés, récupérés et détruits comme des SW (4.0). Il existe cinq types de Canons. Le type est indiqué sur les pions sous une forme abrégée. Les abréviations sont les suivantes : MTR – Mortier, AT [Anti-Tank] – Canon Anti-Char, INF – Obusier d'infanterie, ART – Artillerie non spécialisée, et AA – Canon



**Anti-aérien.** Ces dénominations ne doivent pas être prises au pied de la lettre. Un Canon Anti-Char peut parfaitement tirer sur de l'infanterie, etc. Le recto du pion de Canon indique également son calibre (en mm), sa taille de cible (6.7), sa valeur de Manhandling (6.5) et, si ceux-ci sont disponibles, sa ROF, son équivalence de puissance de feu contre l'infanterie (IFE ; 6.8) et son statut 360 degrés (3.2.4). Certains Canons bénéficient d'une capacité de placement rapide (ils portent la mention QSU [Quick Set Up] au verso du pion) et peuvent donc être déplacés par Manhandling. D'autres Canons ne peuvent pas être déplacés au cours d'un scénario ASL parce qu'ils doivent être attelés pour bouger (comme indiqué par la mention « Limbered » au verso du pion). Seuls les Canons représentant de petites cibles ainsi que les Canons AT/INF non classés comme grandes cibles peuvent occuper un hexagone de bâtiment.

### 1.3 Fiches de scénario :

Chaque partie commence par la lecture de la fiche du scénario, celle-ci donne les informations nécessaires pour jouer une bataille ; la configuration des cartes, l'endroit où les unités doivent se placer et/ou l'endroit où elles entrent en jeu, le nombre de tours de jeu, les conditions de victoire, l'épilogue historique et toutes les Règles Spéciales de Scénario (SSR) [Scenario Special Rules] requises pour jouer le scénario.

### 1.4 Dés :

Dans le jeu, un dé à six faces blanc et un dé à six faces coloré sont utilisés. Si un DR est demandé, deux dés sont lancés. Si c'est un dr qui est demandé, un seul dé est alors lancé. Le dé coloré est utilisé pour déterminer la ROF.

## 2. Définitions :

**Cible Acquise [Acquired Target] :** Un DRM de To Hit de -1 ou -2 bénéficiant à un Canon ou un Mortier tirant à nouveau sur une même cible. Le Infantry Target Type utilise un marqueur d'Acquisition 1/2" et le Area Target Type utilise un marqueur d'Acquisition 5/8". (6.10 & 6.11)

**AFPh :** Advancing Fire Phase [Phase de tir d'exploitation] (3.5)

**Air Burst [Déflagration aérienne] :** Un tir de Mortier contre une unité d'Infanterie située dans un bois est modifié d'un TEM de -1 (au lieu d'un +1). (1.1.1)

**Ambush [Embuscade] :** Condition pouvant intervenir lors d'un Close Combat et pouvant modifier celui-ci. (3.8)

**AP :** Armor Piercing [Munition Anti-char] (6.2)

**Aph :** Advance Phase [Phase de progression] (3.7)

**Area Fire [Tir de zone] :** La puissance de feu des unités (hors Artillerie) attaquantes est divisée par deux pour chaque application de l'Area Fire (3.2).

**Area Target Type: [Type Tir de Zone]** Un des deux types de cible utilisés par les Ca-

nons (parfois) et les Mortiers (toujours). Doit être utilisé lorsque l'Artillerie tire de la Smoke, ne peut être utilisé par une LATW ou lorsqu'une AP est tirée. (3.2.4)

**Artillerie [Ordnance] :** Désigne dans le jeu tout Canon ou SW (Mortier ou LATW) devant d'abord réussir un TH avant de pouvoir résoudre les effets de son attaque sur l'IFT (6.0).

**Assault Fire [Tir d'Assaut] :** Attaque utilisable durant l'AFPh par un MMC dont la puissance de feu est soulignée.

**Mouvement d'Assaut [Assault Movement] :** Type de mouvement utilisé par l'Infanterie (3.3).

**ATTAQUANT :** Le joueur dont c'est le tour.

**Autoralliment [Self Rally] :** La capacité qu'a une unité de se rallier elle-même sans la présence d'un leader Good Order ; pour montrer qu'une unité a cette capacité, la valeur de moral inscrite sur la face du pion représentant l'unité démoralisée est encadrée (3.1).

**B# [Breakdown Number] :** Facteur de Panne d'une Arme (l'Arme est réparable) (4.0 /6.12).

**Baisse de Qualité [Unit Substitution] :** désigne le remplacement d'une unité par une unité de qualité inférieure pour simuler l'usure au combat (ex. une unité d'élite devient une unité de première ligne). Cela arrive en général après un test de moral raté d'une marge supérieure à l'ELR (5.1)

**BAZ :** Bazooka, arme anti-char légère (LATW) américaine (4.4).

**CA [Covered Arc] :** Arc de Tir, la direction vers laquelle un Canon fait face, indiqué par la représentation de son fût sur le pion (3.2.4).

**CC :** Close Combat [Combat Rapproché] (3.8).

**CCPh :** Close Combat Phase [Phase de combat rapproché] (3.8).

**Centre d'hexagone :** Le point blanc central de chaque hexagone qui sert à déterminer l'existence de la LOS (1.1).

**CH :** [Critical Hit] Coup Critique. (6.1)

**COT:** [Cost of terrain] Coût du Terrain; le coût en MF pour entrer dans un hex de terrain particulier. Le coût d'entrée d'un hex peut être finalement supérieur au COT (par ex. quand une unité traverse une Crest Line vers un hex plus élevé).

**Contrôle :** Un MMC d'infanterie Good Order prend le contrôle de l'hex ou du bâtiment qu'il occupe en l'absence de toute unité ennemie dans cet hex ou ce bâtiment. Cette condition est souvent requise pour déterminer le camp qui remporte la victoire.

**Cover [Panique] :** Décalage d'une colonne (deux dans le cas d'unités inexpérimentées) vers la gauche sur l'IFT lorsqu'un MMC effectue un tir sans la direction d'un leader et que le DR original est un double. Représente la difficulté pour les troupes de tirer

en permanence de façon optimale lors d'un combat. Ne s'applique pas à l'Artillerie ou à l'IFE (3.2.2).

**Crest Line [Ligne de Crête] :** est formée de l'ensemble des hexagones dans lesquels deux élévations différentes d'un niveau entier se rencontrent, comme en wH9.

**Crew [Équipage] :** désigne les servant de pièces représentés par un pion avec deux hommes agenouillés.

**CX :** Counter Exhausted [Epuisement] Statut d'une unité qui déclare un Double Time (3.3) ou utilise l'ensemble de ses MF au cours de l'APh (3.7).

**DC :** Demolition Charges [Charges de démolition] (4.3).

**DÉFENSEUR :** Le joueur dont ce n'est pas le tour.

**DFPh :** Defensive Fire Phase [Phase de tir défensif] (3.4).

**Defensive First Fire :** [Tir défensif initial] Tir initial contre des unités en mouvement pendant la MPH (3.3.1).

**Démoralisé [broken].**

**Direct Hit [coup direct] :** un résultat KIA/K# sur l'IFT, donné par un DR Final (avant l'application du Gunshield DRM) suite à un tir d'Artillerie contre un Canon (6.7).

**DM :** Desperation Morale [Moral désespéré] (DRM +4 pour les tentatives de Ralliement) (3.1, 3.2.1 & 3.6).

**dr :** Jet d'un seul dé (1.4).

**DR :** Jet de deux dés (1.4).

**drm/DRM :** Modificateur sur le jet d'un ou de deux dés ; ajustement mathématique, positif ou négatif, appliqué respectivement au résultat du jet d'un ou deux dés.

**Depletion Number :** [Facteur de disponibilité de munitions] Nombre au dos d'un pion d'Artillerie représentant la disponibilité d'une Munition Spéciale (6.2).

**Double Time [Pas de charge] :** Une unité d'Infanterie peut utiliser 2 MF de plus pendant sa MPH en devenant CX (3.3).

**Emplacement :** Un Canon qui n'a pas été placé sur une route pavée lors du set-up et qui n'a pas été déplacé bénéficie d'un +2 TEM d'Emplacement. (6.3).

**Équivalence de squad [Squad Equivalent] :** Deux HS ou Crews sont équivalents à un squad en terme de taille (1.2.2). Un Crew servant un Canon est équivalent à un Squad.

**FFMO :** First Fire Movement in Open Ground [Tir défensif initial contre une unité en mouvement en terrain découvert] ; un DRM de -1 est appliqué aux tirs défensifs contre des unités d'infanterie se déplaçant en terrain découvert ; ne s'applique pas s'il y a des Hindrances le long de la LOS (3.3.1).

**FFNAM :** First Fire Non Assault Movement [Tir défensif initial contre une unité n'utilisant pas le mouvement d'assaut] ; un DRM -1 est appliqué aux tirs défensifs contre des unités se déplaçant sans utiliser le mouvement d'Assaut (3.3.1).

**FG** : Firegroup [Groupe de tir] ; Deux unités adjacentes ou plus et/ou des **MG** combinant leur puissance de feu pour porter une attaque (3.2).

**FP** [Firepower] : La puissance de feu avec laquelle une unité (ou un FG) porte une attaque (1.2.2).

**FPF** : Final Protective Fire (3.3.1) [Tir final de protection]

**FP Résiduelle** [Résiduel FP]: Puissance de feu laissée dans un hex à la suite d'un Defensive First Fire. (3.3.1).

**FT** : Lance-flammes [Flamethrower] (4.2).

**Good Order** [En bon ordre] : Se dit d'une unité de personnel qui n'est ni démoralisée ni sous un marqueur « Melee ».

**Canon** : N'importe quelle Arme représentée par un pion 5/8" (1.2.6 & 6.0).

**Gunshield** : [Bouclier de canon] Protection (habituellement +2 DRM sur l'IFT) dont parfois les Crew maniant un Canon AT ou INF peuvent bénéficier (6.6).

**H** : représenté sur un pion, il signifie HEAT.

**HEAT**: High Explosive Anti-Tank [Munition Anti-char Hautement Explosive] Utilisée par les BAZ et PSK et en tant que Munition Spéciale par certains Canons (4.4 and 6.2).

**HE**: High Explosive [Munition Hautement Explosive] (6.2) ; Munition standard pour l'Artillerie.

**Mouvement Hasardeux [Hazardous Movement]** : Type de mouvement utilisé par les unités déplaçant un Canon (6.5)

**Avantage d'Elevation [Height Advantage]** : TEM de protection s'appliquant aux unités situées à une élévation supérieure (1.1.1).

**HIP** : Placement Initial Caché pour les Canons (6.4).

**Hex Grain** : toute ligne d'hexagones contigus à travers lesquels peut être tirée une LOS droite, traversant chaque hexagone de la ligne en son point blanc central (1.1).

**Hexside** : L'un des six côtés d'un hexagone. Chaque Hexside forme également deux sommets (1.1).

**Hindrance** [Gêne visuelle] : Certains terrains (Orchard, Champ de céréales) ne sont pas suffisamment denses pour bloquer complètement la LOS. Ils représentent des Hindrances et chacun d'entre eux affecte une LOS tracée à travers eux (mais pas dans) et sans la bloquer complètement. Chaque hexagone d'Hindrance ajoute un +1 DRM à chaque DR sur l'IFT ou DR de To Hit tracés à travers eux (3.2).

**Hit** : [Coup au But] L'Artillerie doit assurer un Hit (via le processus de To Hit ; 3.2.4) avant de résoudre une attaque via l'IFT.

**HS** : Demi-squad [Half-squad]

**IFT** : Infantry Fire Table [Table de tirs d'infanterie].

**Inexpérimenté [Inexperienced]** : Les MMC

Green [bleus] non empilés avec un leader Good Order et les MMC Concrits sont pénalisés pour leur inexpérience : 3 MF, B# ou X# diminués de 1, Covering de deux colonnes, drm de +1 à l'Ambush.

**Infanterie** [Infantry] : Désigne tous les SMC et MMC.

**Infantry Target Type** [Type Cible Infanterie]: L'un des deux types généraux de cible utilisés par les Canons. Ne peut être utilisé par les Mortiers ou les LATW. Les munitions HE et AP peuvent être utilisées (3.2.4).

**Inhérent** : Certains terrains (Orchard) et marqueurs placés dans un hex (comme la smoke) signalent que la totalité de l'hexagone, y compris ses hexsides, partage les caractéristiques de ce terrain. Une LOS qui traverse cet hex (ou simplement est tracée le long d'un Hexside) est affectée par la nature inhérente de ce terrain.

**IPC** [Inherent Portage Capacity] : Capacité de transport de l'infanterie (4.0).

**Interdiction**: un NMC subi par une unité qui dérouté dans de l'Open Ground sans effectuer de Low Crawl, à la condition d'être dans la LOS d'un ennemi à portée normale, dès lors que le DRM de FFMO pourrait théoriquement s'appliquer (3.6).

**LATW** : [Light Anti-Tank Weapon] Arme Anti-char Légère ; un type de SW Artillerie qui utilise sa propre table de To Hit (4.4)

**Leader** [Chef]

**Limite d'empilement** : Chaque camp peut empiler jusqu'à trois squads (ou équivalent) et 4 leaders au maximum par hex (3.3).

**LLMC** : Leader Loss Morale Check [Contrôle de moral suite à la perte d'un leader] ; Un MC supplémentaire est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lors de l'élimination de ce dernier (3.2.3).

**LLTC** : Leader Loss Task Check [Contrôle de motivation suite à la perte d'un leader] ; un TC est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lorsque ce dernier devient démoralisé [broken] (3.2.3).

**Location** [Emplacements] : Désigne un emplacement dans un Hex. Plusieurs emplacements peuvent exister dans un même hex (par exemple dans un hex de route forestière une unité peut être considérée dans la Location de bois ou la Location de route).

**LOS** : Line of Sight [Ligne de vue] (3.2.1).

**Low Crawl** [Ramper] : Une dérouté d'un hex en Open Ground durant la RtPh effectuée afin d'éviter une Interdiction (3.6).

**M#** [Manhandling Number] : Facteur de mise en mouvement ; un DR effectué quand on tente de déplacer un Canon (6.5)

**Mandatory Fire Group [FG Obligatoire]** : Des unités et MG dans un même hex qui désirent tirer sur la même cible (ou sur la même pile en mouvement, à l'occasion d'une même dépense de MF) doivent former un seul FG et n'ont pas le droit de tirer séparément (3.2.2).

**Mêlée** [Melee] : État dans lequel sont deux unités ennemies dans le même hex après avoir survécu au Close Combat (3.8).

**MF** : Movement factor [Facteur de mouvement] : une mesure de la capacité de mouvement de l'infanterie (3.3).

**MG** : Machine Gun [Mitrailleuse] : un type d'arme de soutien (SW), généralement définie comme légère (LMG), moyenne (MMG) ou lourde (HMG) (4.1).

**MMC** [Multi-Man Counter] Pion représentant Plusieurs Hommes (1.2.2) ; Squad, half-squad, ou Crew d'Infanterie.

**Mortiers** [Mortars] : Une arme d'Artillerie effectuant un tir indirect devant utiliser l'Area Target Type. Les Mortiers légers (60 mm ou moins) sont des SW et peuvent être maniés par l'Infanterie alors que les autres Mortiers sont considérés comme des Canons et doivent être servis par des Crews d'Infanterie afin de ne pas subir de pénalité. (4.5).

**MPh** : Movement Phase [Phase de Mouvement] (3.3)

**NMC** : Normal Morale Check [Test de moral sans modificateur] : test nécessitant un jet de deux dés dont le résultat devra être inférieur ou égal au moral de l'unité attaquée pour éviter sa démoralisation. Le modificateur de leadership peut s'appliquer (3.2.3).

**NT** [Non-Turreted Weapon] Arme qui n'est pas installée en tourelle; inclus tous les Canons exceptés ceux avec une monture 360 degrés (3.2.4).

**Near Miss** [Coup à effet partiel] : Un quelconque coup porté contre un Canon ne donnant pas un résultat KIA/K avant modification due au Gunshield (6.7).

**Utilisation non-Qualifiée** [Non-Qualified Use] : Utilisation d'un Canon par des unités autres que Crew (1.2.6) ; Ajoute un DRM de +2 au TH et abaisse le B# de 2 (6.12).

**Open ground** [Terrain dégagé].

**Panne** [Malfunction] : L'arme est momentanément inutilisable (à court de munition, enrayée, etc.) et peut être réparée. Cf. B#.

**PBF** Point Blank Fire [Tir à bout portant] : tir sur une unité adjacente. La puissance de feu de l'attaquant est doublée (3.2).

**PIN** [cloué au sol] : Etat d'immobilisation dans lequel se trouve une unité lorsqu'elle réussit un MC avec le résultat modifié du DR immédiatement inférieur à l'échec, ou lorsqu'elle échoue lors d'un PTC.

**PFPh** Prep Fire Phase [Phase de tir de préparation] (3.2.2).

**PP** Portage Points [Points de portage] : Ils représentent la difficulté de transporter une arme, et sont comparé à l'IPC des unités (4.0).

**PSK** : Panzerschreck, une arme anti-char légère (LATW) allemande (4.4).

**PTC** : PIN Task Check [Test de fixation] (3.2.3).

**Portée** : Elle est dite Normale lorsque la cible est à une distance égale ou inférieure à la



**g) Retrait des pions marqueurs :** tous les pions « DM » sont retirés à la fin de la RPh, à moins que l'unité DM soit adjacente à une Unité Ennemie Connue. Une unité démoralisée peut choisir de garder son pion « DM », à moins qu'elle ne soit située dans un bois ou dans un bâtiment.

### 3.2 Prep Fire Phase (PFPh) [Phase de tir d'appui] et attaques par tir

Les attaques par tir constituent le principal processus par lequel une unité attaque des unités ennemies. Aucune unité ne peut tirer à pleine puissance plus d'une fois par tour de joueur, sauf les Armes qui conservent leur ROF. Sinon un joueur peut faire tirer autant d'unités qu'il le souhaite au cours de n'importe quelle phase durant laquelle le tir est autorisé. Les attaques par tir affectent généralement toutes les unités d'infanterie situées dans l'hex cible, sauf pendant la MPH durant laquelle une attaque de Defensive First Fire [Tir Défensif Initial] n'affecte que les unités qui se déplacent.

#### 3.2.1 Ligne de vue (LOS)

Une unité peut tirer sur un ennemi uniquement si elle possède une ligne de vue (LOS) sur lui. Les unités au même niveau peuvent tracer une LOS entre elles sauf en présence d'obstacles bloquant la LOS. Cela peut se vérifier en tendant un fil entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex de la cible, mais cela ne s'applique pas aux unités situées hors carte. Si le fil ne coupe aucun obstacle à la LOS (le dessin d'un bâtiment, d'un bois, ou d'une colline par exemple) – c.-à-d. que l'obstacle n'est pas visible des deux cotés du fil – il existe alors une LOS entre les deux hexes. De façon similaire, si le fil ne traverse pas une Hindrance de LOS (par exemple un champ en saison) ou une hex contenant un obstacle inhérent (un Orchard ou un Smoke par exemple), la LOS n'est pas gênée. Le terrain dans l'hex du tireur ou dans celui de la cible ne bloque pas la LOS (bien qu'un Smoke dans l'hex du tireur ou de la cible puisse gêner la LOS). Une attaque peut être effectuée au travers d'unités situées entre les deux hexes sans les affecter. Aucun joueur n'est autorisé à vérifier une LOS avant que l'attaque concernée n'ait été déclarée. Si la vérification d'une LOS indique qu'un obstacle à la LOS empêche le tir, l'attaque n'est pas résolue, mais l'unité qui a déclaré l'attaque est considérée comme ayant tiré, incluant ainsi la Panne éventuelle d'une SW (les dés devront donc être lancés pour le vérifier). Toute combinaison de DRM de smoke et/ou d'Hindrance de LOS, supérieure ou égale à +6 bloque la LOS.

Une unité peut tracer une LOS vers un niveau situé plus bas que le sien (et vice versa) à la condition que l'unité placée au niveau le plus haut trace sa LOS à travers une Crest Line immédiatement en quittant l'hexagone qu'elle occupe et que cette LOS ne traverse jamais une autre Crest Line. Une unité sur une élévation plus importante ne peut pas voir à travers des obstacles de LOS bien qu'elle puisse voir dedans. Une unité sur une élévation plus importante peut voir au

#### Exemple de LOS :

Le 4-6-7 peut voir le 4-4-7a en F3, car un fil tendu du point central de I2 jusqu'au point central de F3 ne touche aucune représentation de bois (cette ligne « suit la route »), et il peut voir le 4-4-7b en J5 avec une Hindrance de +1 à cause du verger en J4 ; il ne peut pas voir le 4-4-7c en K4, à cause du bâtiment en J3.



dessus (champ de céréales) d'une hindrance située à un niveau inférieur sans être affectée par cette hindrance.

#### 3.2.2 Ouvrir le Feu :

La FP d'une unité/MG qui tire est doublée pour un tir à bout portant (PBF), ce qui se produit quand une unité tire contre un hex adjacent. Une unité/MG/FT peut tirer jusqu'au double de sa Portée Normale, mais à la moitié de sa FP. Les décimales d'une FP qui vient d'être divisée sont conservées et peuvent être réutilisées pour d'autres modifications, elles peuvent aussi être additionnées à la FP totale des autres unités impliquées dans la même attaque. Les modifications de FP sont cumulatives ; la FP de l'attaquant peut être à la fois doublée puis divisée par deux et peut être divisée encore plusieurs fois. Une unité ne peut pas diviser sa FP entre différentes cibles mais un squad peut choisir de tirer avec sa propre FP sur une cible et utiliser la FP d'une Arme qu'il possède contre une autre cible – il est par contre interdit de scinder la FP d'un squad et de sa SW pour tirer sur la même cible. Chaque fois qu'une attaque de MMC qui n'est pas dirigée par un leader obtient un double aux dés lors qu'un DR de résolution de tir sur l'IFT est lancé, le MMC Cower [il panique] et le tir est résolu sur la colonne de l'IFT dont la FP est immédiatement inférieure à celle qui aurait été utilisée normalement. Une unité qui Cower est marquée par un pion « Prep Fire » ou « Final Fire » (selon le cas). Si un MMC inexpérimenté est impliqué dans ce genre d'attaque, l'attaque est décalée de deux colonnes sur la gauche au lieu d'une seule. Un décalage amené à gauche de la colonne dont la FP est la plus faible sur l'IFT résulte en une attaque ratée. Le fait de subir un Cower n'affecte pas les

attaques d'Artillerie, CC, DC ou les FP Résiduelles.

Deux unités ou plus peuvent se joindre pour constituer une attaque combinée. Elles forment alors un Firegroup (FG) [Groupe de tir]. Un FG peut être constitué d'unités situées dans plus d'un hex si chacune des unités participantes au même FG sont dans un même hex ou dans un hex adjacent à celui d'une autre unité qui participe au FG. Un leader seul ne peut pas constituer un maillon de cette chaîne. Les attaques d'Artillerie ne peuvent pas participer à un FG. Tous les membres du FG doivent être capables de tracer une LOS vers la cible. Un FG formé de plusieurs hexes qui découvre qu'une partie des unités de ce FG n'a pas de LOS vers la cible ignore la participation de celles-ci. La partie du FG qui a une LOS valide peut poursuivre l'attaque de la cible mais en tant que FG plus petit ou par des attaques séparées, au choix du tireur. Si les unités d'un même hex veulent attaquer la même cible, elles doivent le faire en tant que Mandatory Fire Group [FG obligatoire], elles ne peuvent pas effectuer d'attaques séparées.

Un leader peut utiliser son DRM de leadership pour modifier le DR d'IFT d'une seule unité (ou d'un seul FG) attaquante par tour du joueur, à condition que toutes les unités du FG soient dans le même hex. Un DRM de leadership peut être appliqué à un FG formé sur plusieurs hexes uniquement si un leader dirigeant cette attaque est présent dans chaque hex ; le DRM de leadership à appliquer dans ces conditions est celui du leader de plus faible qualité participant à l'attaque. Un leader dirigeant un tir est considéré comme s'il attaquait.

#### 3.2.1 Effets :

Les attaques par tir sont résolues en croi-

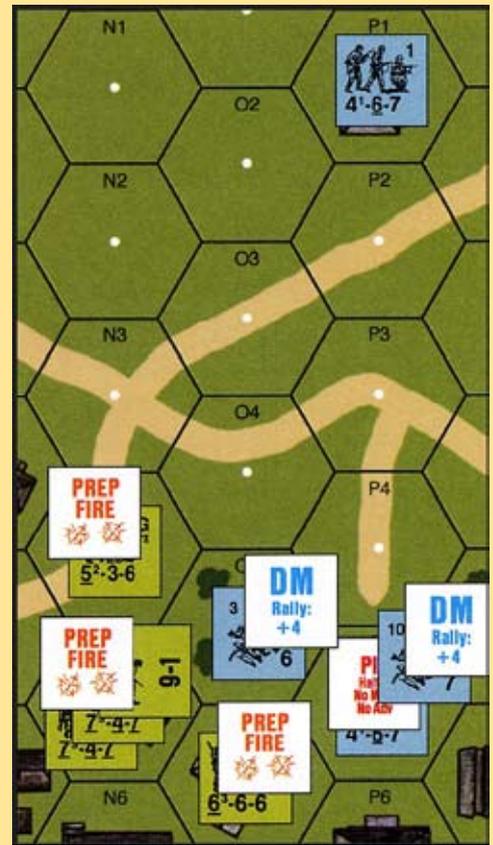
### Exemple de Preparation Fire Phase (en supposant un ELR allemand de 3) :

Pendant la PFP américaine, un 7-4-7 en N5 forme un Firegroup avec le 6-6-6 en O6 contre les unités allemandes en P5. La puissance totale est de 19 (les 6 FP du 6-6-6 sont doublés pour tir à bout portant, plus les 7 FP du 7-4-7 en N5), l'attaque est donc résolue sur la colonne 16 de l'IFT. Les DRM tiennent compte du TEM +3 du bâtiment en pierre et du +1 d'Hindrance du verger, pour un DRM total de +4. Le résultat du DR est 6, modifié à 10 après application du +4 DRM. Le résultat d'un 10 sur la colonne 16 de l'IFT est un Normal Morale Check (NMC). Toutes les unités dans l'hex P5 subissent donc un NMC. L'un des 4-6-7 obtient un 9 et l'autre un 7 ; aucun des deux jets n'est modifié. Le 4-6-7 qui a obtenu un 9 est retourné sur son côté démoralisé et un marqueur « DM » lui est apposé. Le 4-6-7 qui a obtenu un 7 est marqué d'un PIN, puisqu'il a obtenu exactement son moral lors du test. Enfin, les unités américaines sont marquées d'un pion « Prep Fire ».

Ensuite, le 7-4-7 restant et le 9-1 en N5 attaquent le 4-6-7 en P1 avec 2 FP (7 FP à longue portée donnent 3,5 FP, l'attaque est donc résolue sur la colonne 2 FP) avec un DRM de +2 (+3 du bâtiment en pierre, -1 du Leader). Le DR obtenu est 2 (double 1, l'attaque n'est pas affectée par le Cowering, puisqu'elle était dirigée par un Leader), et le résultat final est donc 4. Un résultat de 4 sur la colonne 2 donne un test de moral à +1 (1MC). Le 4-6-7 obtient un résultat de base de 5, pour un résultat final de 6 et n'est pas affecté. Les unités américaines sont placées sous un marqueur « Prep Fire ».

Le joueur américain décide alors de faire tirer le 5-3-6 de l'hex N4 sur l'hex O5. La puissance totale est de 10, l'attaque est donc résolue sur la colonne 8 FP de l'IFT. Le DRM total est de +0, puisque le verger a une Hindrance de +1, mais un TEM de +0. Le DR est de 4 (double deux, l'attaque subit donc le Cowering, de deux colonnes puisque l'unité est inexpérimentée), et le jet de dé final est 4. Un résultat de 4 sur la colonne 4 FP (deux décalages vers la gauche depuis la colonne 8 FP) résulte en 1MC. Le 4-6-7 obtient un DR de 12, le résultat final étant de 13. Le 4-6-7 subit donc une Réduction [Casualty Reduction] et est remplacé par un 2-4-7. Ce 2-4-7 est ensuite lui-même remplacé par un 2-3-7, puisque le DR final était supérieur au moral de l'unité plus son ELR (moral 7 + ELR 3 = 10), celle-ci subit donc une Baisse de Qualité. Le 2-3-7 est finalement retourné sur son côté démoralisé et un marqueur « DM » lui est apposé. Le 5-3-6 est marqué d'un Prep Fire.

### Illustration après application de tous les résultats



sant la FP totale des unités attaquantes avec le DR obtenu sur l'Infantry Firepower Table (IFT). L'attaquant utilise la colonne sur l'IFT située le plus à droite et dont la valeur ne dépasse pas le total de FP calculé pour l'attaque (par ex. une attaque ayant un total de 9 FP est résolue sur la colonne 8). Les FP en surplus n'ont pas d'effet. Le DR est modifié en ajoutant tous les DRM applicables comme ceux du leadership, des modificateurs de terrain (TEM), ou des Hindrances de LOS entre (mais pas dans) l'hex du tireur et celui de la cible. Le résultat est expliqué ci-dessous :

**#KIA** : Killed in Action [Élimination directe] ; au moins autant de cibles que le nombre indiqué par (#) sont éliminées (déterminées de façon aléatoire). Toutes les cibles restantes sont automatiquement démoralisées et marquées d'un pion « DM », ou souffrent d'une Réduction [Casualty Reduction] (cf. plus loin) si elles sont déjà démoralisées.

**K/#** : Une seule unité est réduite et toutes les autres unités cibles (y compris un HS résultant d'une Réduction - mais pas un SMC Wounded [Blessé] suite à une Réduction) doivent passer un test de moral (MC) [Morale Check] en ajoutant le nombre (#) au DR de MC. On détermine de façon aléatoire laquelle des unités est réduite. La Réduction élimine un HS ou un **crew**, réduit un squad en un HS, et blesse [Wound] un SMC. Un SMC Wounded doit immédiatement effectuer un dr de gravité de blessure [Wound severity] ; un résultat compris entre 1 et 4 indique une blessure légère (mettre un pion « Wound » sur le SMC), et un résultat de 5 ou 6 élimine le SMC.

Un SMC Wounded [Blessé] voit sa capacité de mouvement réduite à 3 MF, a un IPC de

0 et ne peut pas faire de Double Time [Pas de charge]. S'il est à nouveau Wounded, il doit ajouter un simple +1 drm à son dr de gravité de blessure - c'est la seule pénalité à appliquer même lorsqu'un SMC est Wounded plus d'une fois. Son niveau de moral et son DRM de leadership sont réduits de 1, c'est-à-dire qu'un leader 8-0 Wounded a un niveau de moral de 7 et un modificateur de commandement de +1.

**NMC** : Chaque unité ciblée doit passer un test de moral sans modificateur (Normal Morale Check) en effectuant un DR inférieur ou égal au niveau de moral de l'unité considérée. Dans le cas de plusieurs unités situées dans un même hexagone, le leader de niveau le plus élevé doit effectuer le test le premier. Les unités qui échouent sont démoralisées ; elles sont retournées et un marqueur « DM » est placé sur elles. Une unité qui fait un jet de base égal à 12 sur un MC subit une Réduction, en plus de devenir démoralisée. Une unité déjà démoralisée qui échoue à un MC subit une Réduction ; une unité déjà démoralisée qui fait un jet de base de 12 sur un MC est éliminée. Une unité non démoralisée qui échoue à un MC d'une différence supérieure à son ELR (voir 5.1) devra être remplacée par une unité démoralisée de moins bonne qualité.

Les unités démoralisées utilisent le niveau de moral imprimé sur leur côté démoralisé pour tous les MC et les tentatives de ralliement jusqu'à ce qu'elles soient ralliées et soient retournées sur leur face non démoralisée. (Les unités démoralisées ne peuvent que dérouter et attendre d'être ralliées). Un leader non-PIN et Good Order devra appliquer son DRM de commandement aux autres unités (y compris les leaders de moral inférieur) dans la Location ciblée s'il réussit

lui-même son MC naturel c'est-à-dire sans s'appliquer à lui-même son DRM de commandement.

De plus, si un leader est éliminé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un NMC après avoir résolu le combat initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait à celui-ci. Il s'agit d'un **Leader Loss Morale Check (LLMC)**.

Si un leader est démoralisé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un PTC après avoir résolu le combat initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait à celui-ci. Il s'agit d'un **Leader Loss Task Check (LLTC)**.

Si une unité réussit un MC requis avec exactement le nombre le plus élevé pour lequel cette unité pouvait passer le MC (après application de tous les modificateurs), alors cette unité est considérée comme étant PIN, et un marqueur « PIN » est placé au-dessus de cette unité. Cette unité ne pourra plus bouger durant le tour de ce joueur et fera feu à la moitié de sa FP normale.

**#MC** : Le nombre avant le MC est un DRM (modificateur) positif qui doit être appliqué au DR du MC.

**PTC** : (PIN Task Check) ; chaque unité ciblée doit effectuer un jet inférieur ou égal à son niveau de moral actuel, dans le cas contraire elle devient PIN. Le DRM du leader pourra être appliqué si le leader qui fait partie du groupe concerné a d'abord réussi son propre PTC. Les unités qui échouent à leur PTC doivent avoir un marqueur « PIN » placé sur

elles ; durant ce tour, elles ne pourront pas bouger, leur FP sera réduite de moitié, leur ROF sera perdue et un leader PIN ne pourra plus utiliser son DRM de commandement. Les unités ne peuvent pas être PIN plus d'une fois par tour de jouer.

Une unité démoralisée, sans marqueur « DM », qui devient adjacente à une Unité Ennemie Connue ou est attaquée par suffisamment de FP (en considérant la possibilité d'un Cower) pour infliger éventuellement un NMC est placée sous un marqueur « DM ».

### 3.2.4 Processus de To Hit :

L'Artillerie (Canons, Mortiers et LATW ; 6.0) doit en premier lieu sécuriser un tir, soit sur la table Infantry Target Type, Area Target Type, ou (ex : LATW) sa propre Table de To Hit en utilisant la procédure de To Hit. Ensuite, si le tir est sécurisé, jetez les dés pour en déterminer l'effet sur l'IFT. L'ensemble des occupants de l'hexagone ne seront pas toujours touchés. Certaines unités peuvent ne pas être touchées parce qu'elles ne se déplaçaient pas durant la phase de tir défensif initial [Defensive First Fire] ou parce qu'un DRM n'affecte pas toutes les cibles de la même façon.

#### Infantry Target Type :

Les tirs utilisant l'Infantry Target Type utilisent typiquement des munitions Hautement Explosives (HE) mais ils peuvent aussi utiliser des munitions de type Antichar Hautement Explosives (HEAT) ou Antichar (AP). Tous les cibles ennemies dans l'hexagone cible seront affectées par une Touche. Le TEM s'applique au DR du To Hit mais pas au DR sur l'IFT.

#### Area Target Type :

Le Type Tir de Zone est toujours utilisé par les mortiers et partoutes les tentatives de l'Artillerie de tirer de la Smoke ; par ailleurs, il peut être sélectionné lorsqu'on tire des munitions HE, mais pas des munitions HEAT ou AP. Tirer avec le Type Tir de Zone ne permet plus d'utiliser la ROF du Canon pour ce tour, et par conséquent on ne peut plus tirer à nouveau après avoir utilisé l'Area Target Type sauf avec les mortiers. Le TEM ne s'applique pas au DR du To Hit mais s'appliquera au DR sur l'IFT.

#### La procédure de To Hit :

L'artillerie peut tirer Durant les Phases de Tir Préparatoire (PFPh), de Tir Défensif Initial, de Tir Défensif Final, ou de tir d'exploitation (AFPh), mais doit être en possession du MMC la manipulant. Le joueur effectuant le tir doit déclarer à la fois une cible et un type de cible. Déterminez la distance jusqu'à la cible et trouvez le nombre To Hit (TH) sur les tables To Hit se trouvant sur les Aides de Jeu en croisant la référence du type d'Artillerie, du type de cible et de la distance. Ce nombre est le nombre maximum sur deux dés qui peut être obtenu pour réussir un « coup au but ». Chaque entrée TH possède une valeur écrite en noir, rouge, ou les deux. Les tirs sur l'Area target Type



Pendant sa PFPh, le Canon AA allemand de 88 mm tire sur le 7-4-7 en xJ5 (à l'intérieur de son Arc de Tir) en utilisant l' Infantry Target Type. La distance jusqu'à la cible est de 4 hexes et les blés sont hauts. En croisant les informations de Type de Cible, de portée et de Type de Canon sur la table de To Hit, on trouve la valeur de To Hit 8. C'est une valeur de To Hit noire. Aucune des pénalités pour utilisation d'une valeur de To Hit rouge ne s'applique à ce tir ; du reste, jusqu'à la portée 6 sur l' Infantry Target Type, il n'y a que des valeurs de To Hit noires. Le jet de dé est modifié comme suit : le TEM de bois est de +1, l'hex de blé en L3 entraîne une hindrance de +1, ce qui fait au total un modificateur au jet de dé (DRM [dice roll modifier] ) pour toucher (TH [To Hit] ) de +2. Le joueur allemand obtient 7 en lançant les dés (le dé coloré a fait 1) et ajoute son +2 DRM, pour un résultat final de 9. C'est plus que 8, donc le tir est manqué ; placez un marqueur -1 Cible Acquis [Acquired Target] sur l'unité cible en xJ5.

L'Allemand a conservé sa Rate of Fire (ROF) sur le 88 et décide de tirer à nouveau. Au DRM précédent, on ajoute un DRM de -1 pour Cible Acquis, pour un DRM total de +1. Le joueur allemand obtient 3 en lançant les dés (le dé coloré a fait 1) et ajoute son DRM de +1 pour un résultat final de 4. Ce résultat est  $\leq 8$  et lui accorde donc un Hit [Coup au But]. L'Allemand lance maintenant les dés sous la colonne d'IFT appropriée pour un Canon de 88 mm. On applique la colonne 16FP pour les armes d'un calibre d'au moins 80 mm et inférieur à 100 mm. Aucun DRM ne s'applique (le TEM a été appliqué au jet de toucher). L'Allemand obtient 7 en lançant les dés ce qui, appliqué directement (dans) sur la table d'IFT, entraîne un 2MC. Le 7-4-7 subit un Morale Check à -2, échoue et casse ; Le marqueur de Cible Acquis -1 est retourné sur son côté -2.

L'Allemand a encore une fois conservé la ROF du 88. Il attaque le 6-6-6 en O4 mais doit d'abord changer son Arc de Tir (CA [Covered Arc] ). Le CA du Canon passe en M4/N3, un changement d'un sommet d'hex. La portée est de 2 hexes, la valeur de TH est donc 9. Les DRM sont les suivants : +1 pour l'Hindrance des blés en N3 et +1 pour le changement de CA d'1 sommet d'hex (pour un Canon à 360 degrés) ce qui fait un DRM total de +2. Le DR est 8 (le dé coloré fait 5) ce qui, en ajoutant le DRM de +2, donne un DR final de 10 et donc un échec. Le Canon a perdu sa ROF et est marqué avec un pion Prep Fire. Le pion Cible Acquis -2 est retiré de xJ5 et un pion Cible Acquis -1 est placé sur le 6-6-6 en O4.

Le Canon tire maintenant en Intensive Fire sur le 6-6-6. Le DRM de changement de CA ne s'applique plus. En revanche, il y a un DRM de +2 pour Intensive Fire, un DRM de -1 pour Cible Acquis et l'Hindrance des blés, ce qui fait un DRM total de +2. L'Allemand obtient encore 8 aux dés (le dé coloré fait 2) ce qui donne un DR final de 10 et donc un nouvel échec. La ROF ayant été perdue précédemment, le Canon est marqué par un pion Intensive Fire et ne dispose plus d'aucune attaque pendant ce tour de joueur. Le marqueur de Cible Acquis est retourné sur son côté -2.

Au départ, le 88 aurait pu choisir de tirer sur le 7-4-7 avec l' Area Target Type au lieu de l'Infantry Target Type, et aurait pu le faire si le 7-4-7 s'était trouvé dans un bâtiment en pierre même si, à une portée de 4 hexes, la valeur de To Hit est plus faible pour l'Area Target Type. Dans le cas d'un tir d'Area target Type, le TEM ne modifie pas le DR de To Hit mais modifie le DR sur l'IFT consécutif à un Hit. Le 7-4-7 est donc plus facile à toucher sur un tir d'Area Target Type, mais les effets d'un Hit sont réduits.

utilisent toujours les valeurs TH rouges. Les tirs sur l' Infantry Target Type utilisent les valeurs TH noirs à moins que l'on tire avec un Canon Russe, Italien, Allié Mineur, ou Américain datant d'avant 1944 ou s'il s'agit d'une utilisation Non-Qualifiée, d'un Canon Capturé, ou d'une utilisation Inexpérimentée. Si l'entrée n'a pas de valeur rouge, utilisez la valeur TH noir. Ajoutez au DR à la fois les DRMs affectant le tireur (tel qu'un statut CX, un changement de CA ou une utilisation Non-Qualifiée) et les DRMs affectant la cible (tel que FFMO, FFNAM, Acquisition de Cible, Hindrances, et dans le cas d'utilisation de l' Infantry Target Type, le TEM que vous trouverez sur la carte de référence pour le type de cible utilisé. Si le DR est égal ou inférieur à ce nombre To Hit modifié alors un coup au but a été confirmé

sur la cible. Lors d'un tir effectué durant la Phase de Tir Défensif Initial, les principes d'un Tir Défensif Initial s'appliquent et seules les cibles se déplaçant peuvent être affectées.

Certains Canons ont une ROF indiquée par un nombre dans un carré (1.2.4.1). Il existe toutefois quelques cas où la ROF de ces Canons peut être diminuée. Nous citerons : l'emploi de l'Infantry Firepower Equivalence (IFE), l'utilisation d'un Canon Capturé/par une unité Non-Qualifiée, et par le changement d'Arc de Tir durant cette phase. Chacun de ces cas réduit d'autant la ROF normale d'un Canon de un pour cette Phase de Tir. La plupart des Canons n'indiquent pas de portée limite ; cependant, si deux nombres apparaissent, le premier indique

Le canon AT de 75mm en E8 a le 7-4-7 dans son CA mais pas le 6-6-6. Pendant la phase PFPh il tire sur le 7-4-7 en utilisant la table (ITT) à une portée de 2. En se basant sur le Type de cible, la portée, et le type de canon sur le tableau To Hit, on obtient le To Hit noir (TH)# de 9. (Le TH# rouge ne s'applique pas sauf s'il y avait une condition pour l'utiliser) Le lancement de dés est modifié seulement par le +3 TEM du bâtiment en pierre. L'Allemand obtient un 7 (avec un dé coloré de 1) et ajoute le +3 DRM pour un TH DR final de 10. C'est plus grand que 9 donc l'attaque échoue. Un pion de cible acquise -1 de taille 1/2 est placé en C7. Le canon AT garde sa cadence de tir (ROF) et tire encore. En additionnant le +3 TEM et le DRM -1 de cible acquise, on obtient un DRM total de +2. L'Allemand roule un 7 (avec un dé coloré de 2) et ajoute le +2 DRM pour un TH DR final de 9, résultant en un touché avec ROF. L'allemand lance les dés sur la colonne IFT appropriée pour un canon de 75 mm ; la colonne 12 FP s'applique pour les armes d'au moins 70mm et moins de 80 mm. Aucun DRM ne s'applique sur le DR de l'IFT (le TEM était appliqué sur le TH DR). L'allemand obtient un 7, qui devient le DR final et résulte en un 1MC. Le 7-4-7 effectue un 1MC, échoue et est démoralisé; le pion cible acquise est retourné sur son côté -2. Le canon AT pourrait tirer sur le 7-4-7 en utilisant l'Area Target type (ATT) avec un TH# de 7 (rouge puisque c'est sur l'ATT). Le TEM ne modifierait pas le TH DR, donc le 7-4-7 serait plus facile à toucher sur l'ATT que sur l'ITT, bien que sur cette dernière il aurait la possibilité d'obtenir la ROF. Le résultat après un tir serait toutefois moins efficace que sur l'ITT, puisque le FP serait réduit de moitié et que le +3 TEM s'appliquerait au DR sur l'IFT. Ayant encore gardé sa ROF, le canon AT tire maintenant avec l'ITT sur le 6-6-6 en B7, changeant ainsi son CA en D7/D8, soit un changement d'hexagone. La portée est de 3 hexagones, donc le TH# est 8. Le TH DRM est +3 pour le changement d'hexagone et +1 pour le TEM des bois pour un total de +4 (la cible acquise en C7 ne s'applique pas). La ROF du canon est réduite de 1 dû à son changement de CA. L'Allemand obtient un 4 (2 sur le dé coloré) et ajoute les +4 du DRM pour un DR final de 8, soit un coup au but. L'attaque sur la colonne 12FP n'a pas de DRM et le IFT DR de 7 résulte en un 1MC sur le 6-6-6 que ce dernier passe. Le pion cible acquise -1 est bougée de C7 en B7. Le canon AT ayant perdu sa ROF, il décline de tirer de façon intensive à cet instant.



Le MTR 81mm en E9 tire maintenant sur le 7-4-7 en C7, changeant sa CA de 2 hexagones de D8/E8. Comme c'est un mortier, il doit utiliser l'ATT, et sa ROF n'est pas réduite due à son changement de CA. Le TH# à portée de 3 est 7. Les TH DRM sont +3 pour changer d'un hexagone sa CA et +4 pour changer d'un autre hexagone pour un total de +4. L'Allemand obtient un 4, résultant en un TH DR final de 8, un échec, et plaçant un pion 5/8»-1 cible acquise. Ayant gardé sa ROF, le MTR 81mm tire encore sur le 7-4-7, cette fois avec un DRM total de -1. Un DR de 8 (3 du dé coloré) résulte en un DR final de 7, un coup au but, avec ROF. L'attaque IFT se produit sur la colonne 8FP (moitié de la colonne 16 FP) avec DRM +3 pour la TEM du bâtiment en pierre. L'Allemand obtient un 7, modifié en un 10, pas d'effet. Le MTR 81mm change de cible vers le 6-6-6 en B7. Le TH reste 7, mais il n'y a pas de DRM. L'allemand obtient un 6 (4 du dé coloré), résultant en un coup au but (mais pas de ROF), et une attaque sur la colonne 8 FP, cette fois avec un DRM -1 pour déflagration. L'allemand obtient un 8, modifié en 7, résultant en un 1MC sur le 6-6-6 (qui passe). Ayant perdu sa ROF, le MTR 81mm décline pour le tir intensif.

Le mortier de 50mm (MTR) tire maintenant sur le 6-6-6 en B7. Etant un SW, le MTR n'a pas un CA défini et ne doit pas s'inquiéter en changeant de CA. A la portée de 2 sur l'ATT son TH#7 est 7. (Noter que si c'était le mortier américain de 60mm qui tirait, il ne pouvait pas attaquer avec une portée de 2). Aucune TH DRM n'est appliquée, et le mortier touche quand l'allemand obtient un 6, perdant sa ROF avec le dé coloré de 4, et plaçant un second pion de cible acquise 5/8»-1. Le mortier attaque sur la colonne 2F (moitié de 6FP) avec un DRM de -1 pour déflagration prématurée (Air Burst). Un DR original est modifié de 1, résultant en 1KIA, éliminant le 6-6-6. Comme le mortier 50MM est un SW, il ne peut pas tirer en Tir Intensif.

la portée minimum et le second la portée maximum.

L'orientation d'un Canon est déterminée par son CA. Le CA est indiqué en plaçant le pion du Canon avec le fut du Canon pointant directement vers un des six sommets de cet hexagone. Le CA comprend les deux hexagones reliés par ce sommet, et tous les hexagones et sommets des deux lignes diagonales des hexagones qui passent à travers ces hexagones en convergeant vers l'hexagone de l'unité, et tous les hexagones situés entre ces deux lignes diagonales convergentes. Un Canon peut uniquement tirer dans ce CA mais peut changer son CA avant de tirer (et souffrir des pénalités applicables au tireur sur le résultat To Hit). Un Canon peut aussi changer son CA sans tirer à la fin d'une de ses phases de tir (pas la MPh) mais seulement si l'infanterie le manipulant n'a pas tiré avec sa propre puissance de feu. Si un cercle blanc entoure le Canon, il s'agit d'une plate-forme orientable à 360° et les pénalités de To Hit sont réduites lorsqu'il change de CA avant de tirer. Tous les autres Canons sont des Armes Sans Tourelle (NT).



#### Tir Intensif :

Un Canon (pas une SW) qui a tiré et perdu sa ROF peut tirer à nouveau une fois dans la même phase en faisant usage d'un Tir Intensif. Marquez celui-ci avec un pion Intensive Fire pour indiquer qu'il ne peut plus tirer à nouveau durant le

Tour de ce Joueur. Il y a un DRM au TH de +2 pour Tir Intensif, et le B# du Canon est réduit de deux. Un DR au TH original de 12 lors d'un Tir Intensif élimine définitivement le Canon. Un Canon sans ROF indiquée sur son pion et qui change son CA est marqué avec un pion Intensive Fire après ce tir et ne peut plus tirer à nouveau durant le tour de ce joueur.

#### Utilisation Non Qualifiée :

Un Canon (pas une SW) tiré par un squad ou un HS doit ajouter +2 au DRM du TH, voit son B# réduit de 2, et est éliminé de façon permanente sur un DR du TH (ou IFT en cas d'emploi IFE) naturel de 12.

#### Effet :

Si un tir est réussi ( DR final inférieur ou égal au nombre To Hit ), un nouveau DR est lancé sur l'IFT pour en déterminer les effets. Employez la colonne FP correspondant à la taille du calibre de cette Artillerie si vous utilisez l'Infantry Target Type ou la colonne représentant la moitié du FP si vous utilisez l'Area Target Type (voir 6.2 pour l'emploi d'AP, HEAT, ou WP). Lorsque vous utilisez l'Infantry Target Type, le TEM ne modifie pas le DR du TH. L'area Target Type doit appliquer le TEM au DR de l'IFT. L'Artillerie, ne double pas son FP sur l'IFT en cas de PBF, n'a pas de tir à longue portée, et ne divise pas par deux son FP sur l'IFT lorsqu'elle tire dans l'AFPh.



#### 3.2.5 Prep Fire Phase (PFPh) [Phase de tir de préparation] :

L'ATTAQUANT résout ses tirs au cours de la PFPh. Après avoir résolu chaque attaque au cours de la PFPh, l'unité (ainsi que son Arme) ayant fait feu est signalée à l'aide d'un marqueur « Prep Fire ».

#### 3.3 Movement Phase (MPh) [Phase de mouvement] :

Au cours de la Phase de Mouvement l'ATTAQUANT peut déplacer toutes, une partie ou aucune de ses unités, à condition que celles-ci n'aient pas tiré au cours de la PFPh et qu'elles ne soient ni démoralisées ni engagées en Close-combat. Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction (ou combinaison de mouvements) jusqu'à ce qu'elles atteignent la valeur limite du Facteur de Mouvement (MF) qui leur a été allouée. Les unités peuvent bouger au travers d'hexagones occupés par des unités amies ou être empilées avec des unités amies, mais ne peuvent en aucun cas passer par un hexagone contenant des unités ennemies au cours de la MPh. En outre, une unité ne peut pas volontairement quitter la carte à moins qu'elle ne soit Good Order et que sa sortie soit prévue par les conditions de victoire. Toute unité contrainte à le faire sera considérée comme étant éliminée.

Un SMC a 6 MF et un MMC a 4 MF (ou 3 s'il est inexpérimenté [Inexperienced]). Un bonus de 1 MF peut être appliqué si l'unité

se déplace uniquement le long d'une route au cours de la MPh. Tout MMC qui débute et termine sa MPh empilé avec un leader situé dans le même hexagone reçoit un bonus de 2 MF au cours de la MPh ; ce bonus ne peut être appliqué que dans le cadre d'un mouvement simultané empilé avec le leader. Les MF ne peuvent pas être transférés entre unités ou encore être accumulés au cours de différents tours. Les unités dépensent leurs MF en fonction du terrain dans lequel elles entrent, en soustrayant cette quantité de leur total de MF restant jusqu'à ce que ce total atteigne zéro ou qu'elles choisissent de ne plus se déplacer. Chaque fois qu'un joueur déplace une unité, il déclare clairement à voix haute le nombre de MF dépensés par cette unité en entrant dans chaque hexagone ou en effectuant toute autre activité dans cet hexagone. Si une unité termine sa MPh à un endroit, le joueur doit le déclarer avant de déplacer une autre unité. Le joueur n'est pas autorisé à faire reculer une unité dans un hexagone précédemment occupé et à recommencer son mouvement, sauf si cela est réalisé dans le cadre de son mouvement. Une fois qu'une unité bouge, s'arrête et qu'une autre unité bouge, l'unité précédente ne peut plus bouger à nouveau au cours de cette MPh.

Pour chaque camp, l'équivalent de 3 squads et 4 SMC au plus pourra se trouver au même instant dans un hexagone donné. Un crew ou HS poussant un Canon est équivalent à un squad complet en ce qui concerne les limites d'empilement.

Les unités sont en général déplacées une à la fois, excepté dans le cas où un MMC utilise le bonus de MF gagné lors d'un déplacement aux côtés d'un leader. Les unités peuvent choisir de se déplacer au sein d'une pile et peuvent quitter la pile au cours de la MPh afin de continuer à se déplacer de façon séparée, cependant tous les membres de cette pile en déplacement devront finir leur MPh avant qu'une unité n'appartenant pas à la pile considérée puisse se déplacer.

Une unité qui ne se déplace que d'un hexagone au cours de la MPh pourra utiliser un Mouvement d'Assaut si le joueur déclare qu'il utilise un Mouvement d'Assaut et que le mouvement ne requiert pas la totalité des MF de l'unité considérée. Les Mouvements d'Assaut réduisent la vulnérabilité des unités face à des Defensive First Fire en annulant le DRM - 1 du First Fire Non Assault Movement (FFNAM).

Toute unité d'infanterie en mesure de se déplacer et n'étant pas démoralisée, PIN, Wounded ou encore CX, peut effectuer un Double Time si le joueur déclare qu'il utilise cette possibilité au début de la MPh de cette unité et place sur celle-ci un marqueur de type « CX » [Épuisement]. Le Double Time [Pas de charge] augmente de deux le MF de l'unité. Les unités devenues CX doivent ajouter un 1 à toute attaque (IFT,TH,CC) DR (maximum +1) qu'elles effectuent ou dirigent et au dr pour les tentatives de Récupération, d'Ambush ou de grenades fumigènes. Une unité CX voit son IPC réduite

**Table des Facteurs de Mouvement des unités**

Unité	MF de base	MF avec Leader	Double Time sans Leader	Double Time avec Leader
MMC Première/Seconde/Elite	4	6	6	8
MMC inexpérimenté (Conscrit)	3	6 (5)	5	8(7)
SMC	6	6	8	8

de 1 et toute unité exécutant une attaque de type CC contre une unité CX verra son CC DR réduit de un. Le marqueur « CX » est enlevé au début de la MPh de l'unité et n'affecte plus cette unité au cours de cette MPh si ce n'est le fait qu'il est interdit à cette unité d'utiliser le Double Time au cours de cette MPh.

Une unité possédant un Smoke Exponent [Facteur de capacité fumigène] (1.2.2) peut effectuer un test pour le placement d'une grenade fumigène au cours de la MPh en le déclarant au préalable, dépensant ainsi un MF afin de placer la smoke dans son propre hex ou deux MF pour placer la smoke dans un hex adjacent, et en effectuant un dr inférieur ou égal à sa valeur de Smoke Exponent. Une unité CX devra ajouter un drm de +1 à son jet. Aucune unité ne peut tenter de placer des grenades fumigènes plus d'une fois par MPh. Si le dr de placement de la smoke est un 6, l'unité doit immédiatement terminer sa MPh à son emplacement actuel. Voir 1.2.5 pour les effets d'un Smoke ; cependant, souvenez vous que tout mouvement effectué à l'intérieur ou vers l'intérieur (mais pas pour en sortir) d'un hex contenant de la smoke coûte un MF de plus. Un marqueur « Smoke » est retiré à la fin de la MPh.

La Récupération d'une Arme est autorisée au cours de la MPh en dépensant un MF et en effectuant un dr strictement inférieur à 6 (ajouter un +1 drm si l'unité est CX). L'unité tentant une Récupération doit se trouver dans le même hex que l'Arme non possédée.

Les unités hors carte entrent sur celle-ci soit au début du scénario ou en tant que renfort comme indiqué par la fiche du scénario, c'est-à-dire en précisant le tour et l'endroit de l'entrée. Les unités sont placées hors carte le long du/des bord(s) de carte(s) désignés sur la fiche de scénario au moment de leur RPH lors du tour d'entrée. Elles ne peuvent effectuer aucune action tant qu'elles sont hors carte excepté de se déplacer durant leur MPh au coût du mouvement en Open Ground. Elles doivent entrer sur carte durant la MPh ou APH de leur tour d'entrée sinon elles sont éliminées. Les Routes sont considérées comme s'étendant hors de la carte pour les considérations de Bonus de Route.



### 3.3.1 Defensive First Fire [Tir défensif initial] :

Le Defensive Fire peut avoir lieu pendant la MPh ennemie et la DFPh. Quand il a lieu pendant la MPh ennemie, on l'appelle Defensive First Fire et il ne peut être utilisé que contre des unités en mouvement. Le Defensive First Fire n'affecte que

les unités en mouvement, quelles que soient les autres unités qui occuperaient le même hex au moment de l'attaque. Chaque fois qu'une unité ou une pile d'unités dépense au moins 1 MF dans la LOS d'une unité Good Order du DÉFENSEUR, le DÉFENSEUR a la possibilité de stopper temporairement le mouvement de l'ATTAQUANT et tirer sur cette Location avec autant d'attaques qu'il peut lui faire subir. Le DÉFENSEUR place un pion « First Fire » sur toute unité ou Arme qui a tiré et qui a épuisé sa ROF. Le Defensive First Fire doit être effectué avant que l'unité (ou pile d'unités) en mouvement ait quitté l'hex ciblé. Le DÉFENSEUR ne peut pas exiger qu'une unité ou pile d'unités en mouvement soit ramenée vers une position précédemment occupée en vue de lui faire subir une attaque ; toutefois, l'ATTAQUANT doit donner tout le temps au DÉFENSEUR de déclarer son tir avant de continuer son mouvement. Il doit aussi déclarer la fin du mouvement de cette unité (ou pile d'unités) avant d'en bouger une autre. Une fois qu'une autre unité commence son mouvement ou que l'ATTAQUANT déclare que la MPh est finie, les unités qui ont précédemment bougé ne peuvent plus être sujettes à aucune attaque de Defensive First Fire. Toute action requérant la dépense d'un MF dans une Location fait de l'unité effectuant une telle action une cible potentielle d'un Defensive First Fire, même si l'unité n'est pas entrée dans cette Location pendant la MPh. On peut citer, par exemple, des dépenses de MF comme : une tentative de jet de grenade fumigène, la Récupération d'Arme ou le placement de DC.

Les attaques de Defensive First Fire sont résolues comme les autres tirs. Elles peuvent de plus bénéficier d'un - 1 DRM pour First Fire Non Assault Movement (FFNAM), contre de l'Infanterie qui se déplace sans utiliser le Mouvement d'Assaut, ainsi que d'un - 1 DRM pour First Fire Movement in Open Ground (FFMO), si la cible se déplace en Open Ground. Notez que le DRM de FFMO ne s'applique pas si une Hindrance de LOS affecte la LOS entre la cible et le tireur, même si la dite cible est en Open Ground.

Une unité d'Infanterie du DÉFENSEUR déjà marquée par un pion « First Fire », peut encore effectuer un Defensive First Fire avec sa propre FP et/ou celle d'une MG pendant cette MPh, à condition que la cible ne soit pas à une portée plus grande que l'ennemi le plus proche dans la LOS, ni au-delà de la Portée Normale du tireur. On dit que cette unité effectue un Subsequent First Fire ; sa FP est alors divisée par deux. À la suite de cette attaque, le pion « First Fire »

est retourné sur son côté « Final Fire » et replacé sur l'unité et toutes ses Armes (qu'elles aient toutes tiré ou non).

Un Canon du DÉFENSEUR déjà marqué d'un pion « First Fire », peut encore effectuer un Defensive First Fire en tant Tir Intensif (3.2.4) sans contrainte de la présence d'une unité ennemie plus proche. Retournez le pion « First Fire » sur son côté « Final Fire » pour l'unité effectuer la manœuvre ainsi que sur toutes ses Armes. Voir 6.8 dans le cas de l'utilisation de l'IFE.



### Final Protective Fire (FPF) [Tir final de protection] :

Le Final Protective Fire (FPF) est une possibilité pour une unité déjà marquée par un pion « Final Fire » qui désire tirer sur une unité en mouvement qui lui devient adjacente pendant la MPh. Le FPF est traité comme le Subsequent First Fire (avec la FP doublée à cause du PBF), mais avec une pénalité supplémentaire : immédiatement après la résolution de l'attaque, l'IFT DR de base (uniquement modifié par un leadership éventuellement applicable) est utilisé comme un NMC contre les unités qui ont effectué le FPF (y compris tout leader qui dirigerait l'attaque). Tant qu'elle n'est pas démoralisée, il n'y a pas de limite au nombre d'attaques de FPF qu'une unité peut effectuer autre que le nombre d'unités en mouvement et les MF qu'elles dépensent à venir adjacentes à l'hex occupé par le tireur. Une unité qui utilise le FPF doit utiliser toute sa FP ainsi que toutes ses SW utilisables. Elle peut former un FG avec des unités qui n'utilisent pas de FPF – mais seules les unités qui utilisent le FPF subissent ses effets négatifs. Une unité qui survit à une attaque de Defensive First Fire sans en être affectée peut encore être attaquée dans une même Location pendant sa MPh avant de dépenser d'autres MF, mais seulement par des attaquants différents ou si elle a dépensé au moins 2 MF dans cet hex. Une même unité ou SW ne peut jamais effectuer de Defensive First Fire, de Subsequent First Fire ou de FPF contre une unité en mouvement dans une Location plus de fois que le nombre de MF dépensés dans cette Location pendant la MPh. Une unité qui est démoralisée ou PIN suite à un Defensive First Fire peut encore faire l'objet de tirs dans sa Location actuelle par d'autres attaques de Defensive First Fire, mais elle est alors attaquée dans son état démoralisé ou PIN. Une unité en mouvement sujette au FFNAM ou FFMO et qui est démoralisée est toujours sujette à ces DRM dans cette Location contre des attaques supplémentaires, jusqu'à la fin de sa MPh. Une unité PIN ne subit plus de FFNAM ou FFMO tant qu'elle est PIN ; toutefois, si un Subsequent First Fire – ou quelque autre forme de Defensive First Fire – contre cette unité PIN la démoralise, elle perd son statut PIN et elle subit à nouveau les DRM de FFMO et FFNAM (si ceux-ci étaient précédemment applicables) lors des éventuelles attaques de Defensive First Fire qu'elle pourrait subir par la suite au cours de cette même MPh (rappel : sa MPh s'achève dès qu'une autre

unité débute son mouvement). Une unité qui utilise le Mouvement d'Assaut et qui démoralise n'est plus considérée comme utilisant le Mouvement d'Assaut et elle subit désormais le DRM FFNAM pour la suite de sa MPh. Quand une unité est attaquée en Defensive First Fire – y compris en Subsequent First Fire ou en FPF – la Location dans laquelle l'attaque a eu lieu est marquée par un pion de FP Résiduelle de valeur égale à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur – au maximum 12) de la FP utilisée sur l'IFT pour cette attaque. Une SW qui subit une Panne ne laisse pas de FP Résiduelle. Par la suite, une unité qui entre (ou dépense au moins un MF) dans cette même Location lors de la même MPh, est attaquée sur l'IFT avec la FP dont la valeur est indiquée sur le pion. Un nouveau DR est effectué sur l'IFT, en appliquant le TEM de la Location de la cible et tout DRM FFNAM et/ou FFMO applicable. Une unité qui dépense des MF pour quitter sa Location ne subit pas l'attaque d'une FP Résiduelle présente dans cette même Location. Une FP Résiduelle ne peut jamais former de FG ; elle attaque toujours seule. La FP Résiduelle est toujours la première attaque de Defensive First Fire résolue contre une unité en mouvement dans une Location contenant une FP Résiduelle, pendant sa MPh. Cette attaque est résolue avant que le DÉFENSEUR ne déclare une nouvelle attaque. On ne peut placer qu'un seul pion de FP Résiduelle dans une Location. Cependant, un pion de FP Résiduelle plus puissant, résultant d'une attaque d'IFT plus importante peut remplacer un pion de FP Résiduelle de valeur inférieure. Par conséquent, des pions de FP Résiduelle issus de différentes attaques ne sont jamais additionnés. Une unité ne peut normalement pas être affectée par une FP Résiduelle plus d'une fois par Location ; des MF dépensés simultanément (par ex. deux MF pour entrer dans un bâtiment) ne causent pas d'attaques multiples de FP Résiduelle. Une unité peut cependant être attaquée à nouveau par une FP Résiduelle dans la même Location si elle dépense des MF supplémentaires et si, ce faisant, elle est sujette à plus de DRM négatifs ou moins de DRM positifs. Tous les pions de FP Résiduelle sont retirés à la fin de la MPh.



### 3.4 Defensive Fire Phase (DFPh) [Phase de tir défensif]

La partie du Defensive Fire qui a lieu seulement durant la DFPh est appelée Final Fire. Pendant le Final Fire, toutes les unités du DÉFENSEUR qui ne sont pas marquées par un pion « First Fire » ou « Final Fire » peuvent tirer – y compris les MG qui ont gardé leur ROF pendant la MPh. Toute unité du DÉFENSEUR marquée par un pion « First Fire » peut tirer à nouveau, mais seulement sur des unités situées dans un hex adjacent. Son pion « First Fire » doit alors être retourné sur son côté « Final Fire ». Une unité marquée d'un pion « First Fire » voit sa FP divisée par deux (et aussi doublée parce qu'elle tire en PBF). Une unité déjà marquée par un pion « Final Fire » ne

peut pas tirer pendant le Final Fire. Les attaques de Final Fire affectent toutes les unités ennemies dans la Location ciblée – pas seulement celles qui ont bougé – mais les DRM de FFNAM et de FFMO ne s'appliquent pas. Un leader ayant dirigé un Defensive First Fire (c.-à-d. ayant appliqué son DRM de leadership au tir) peut à nouveau diriger un Subsequent First Fire, un FPF ou un Final Fire, mais seulement pour une unité (ou FG) ; cette unité (ou ce FG) ne peut comprendre d'autres tireurs que ceux que le leader a dirigés lors du First Fire. Si un nouveau FG est formé lors de ce tour de joueur, le leader ne peut diriger son tir (même lors du FPF). Les marqueurs « First Fire » et « Final Fire » doivent être retirés à la fin de la DFPh.

### 3.5 Advancing Fire Phase (AFPh) [Phase de tir d'exploitation]

Les unités de l'ATTAQUANT qui n'ont pas tiré durant la DFPh peuvent tirer à demi-puissance. Un squad avec un facteur de FP souligné peut utiliser l'Assault Fire [Tir d'assaut]. L'Assault Fire autorise n'importe

#### Le tir défensif en résumé

##### 1. Defensive First Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement
- peut laisser de la FP Résiduelle
- placer un marqueur First Fire

##### 1a. Subsequent First Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement à portée normale
- peut laisser de la FP Résiduelle
- autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion First Fire qui n'ont pas de cible plus proche
- retourner le pion sur sa face Final Fire

##### 1b. Final Protective Fire :

- A lieu pendant la MPh adverse
- affecte uniquement les unités en mouvement adjacentes
- peut laisser de la FP Résiduelle
- autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion Final Fire, et compte comme un NMC contre l'unité qui a fait feu

##### 2. Final Fire :

- A lieu pendant la DFPh
- pas de FFNAM ni de FFMO
- affecte toutes les unités dans la Location ciblée
- n'est pas autorisé pour les unités déjà marquées d'un pion Final Fire, ou les unités marquées d'un pion First Fire sauf si elles tirent dans un hex adjacent
- placer un pion Final Fire (ou retourner le pion sur sa face Final Fire)

### Exemple de la Movement Phase (MPH)

(fig. 1) :

Durant la MPH russe, un 4-4-7 russe en I5 dépense deux MF pour entrer en J5 ; comme ceci est un mouvement d'un hex seulement qui ne nécessite pas tous les points de mouvements alloués au 4-4-7, il peut faire un Mouvement d'Assaut (Assault Move). Le 4-4-7 en H3 dépense deux MF pour entrer en I3 et deux autres MF pour entrer en J2 ; Comme les PP de la LMG (1 PP) ne dépassent pas l'IPC (3) du squad, la LMG n'affecte pas le mouvement. Le 5-2-7 en F3 déclare un Double Time et dépense un MF pour entrer en G3, un MF pour entrer en H2, deux MF pour entrer en I3, puis 2 MF pour entrer en J3 pour un total de 6 MF et finit CX. Le 9-1 et le 4-4-7 en F4 se déplacent ensemble et dépensent 2 MF pour entrer en G4, puis H4, puis I4 pour un total de 6 MF grâce au bonus de leader. Le 8-1 et le 4-4-7 en E3 déclarent Double Time et dépensent deux MF pour entrer en E4, puis E5, F5 et finalement G5 pour un total de 8 MF, finissant CX.

### Exemple de Movement Phase et de Defensive Fire Phase (fig. 2) :

Un 4-4-7 avec une MMG en I4 dépense 2 MF pour entrer en J3 ; parce que les 5 PP de la MMG réduisent les MF du squad de deux, le squad ne peut pas faire de Mouvement d'Assaut en J3. Le 4-4-7 pourrait déclarer un Double Time ce qui augmenterait ses MF de 2, mais qui réduit son IPC de un pour un bénéficiaire d'un MF supplémentaire lui permettant d'entrer en K3 après J3. Supposons que le joueur russe effectue ce mouvement. Le 4-6-7 allemand avec une MMG en K5 tire sur l'unité qui bouge en J3, mais seulement avec le 4-6-7. Sur la colonne de 4 FP avec un +2 DRM (+3 bâtiment de pierre, -1 FFFAM), le squad ne Cover pas (il n'obtient pas de double), il laisse 2 FP Résiduelles dans l'hex J3 et seul le squad est marqué d'un First Fire. Quand le 4-4-7 russe continue à bouger en K3, le joueur allemand tire alors avec la MMG en K5 sur la colonne de 4 FP avec un -2 DRM (-1 FFFMO, -1 FFFAM). En supposant que la MMG ne subisse pas de Panne, ne Cover pas et ne conserve pas sa ROF (cadence de tir) (c'est-à-dire que le résultat du DR n'est ni un 12, ni un double et que le dé coloré est supérieur à 3), la MMG est marquée d'un First Fire (utiliser le même marqueur que celui qui est posé sur le 4-6-7 afin de couvrir tout la pile allemande) et laisse 2 FP Résiduelles dans l'hex K3.

Maintenant, le joueur russe déplace l'unité suivante, le 5-2-7 dans l'hex G5 avec l'intention d'utiliser les 4 MF pour se rendre en K4. Notez que le bonus de route ne s'applique pas puisque le mouvement ne s'effectue pas entièrement sur des hexagones de route. Le 5-2-7 entre en H5 et I5. À ce moment-là, le joueur allemand déclare qu'il fera un Subsequent First Fire avec le 4-6-7 (déjà marqué par un First Fire) comme les Russes sont à Portée Normale et qu'il n'y a pas d'Unité Ennemie Connue plus proche. Le squad utilise aussi la MMG (bien que son B# soit diminué de 2) car la MMG sera marquée avec un Final Fire qu'elle tire ou pas. Les 9 FP du 4-6-7 et de la MMG sont divisés par 2 et ils utilisent la colonne 4 FP avec -2 DRM (-1 FFFAM, -1 FFFMO). L'attaque laissera 2 FP Résiduelles sauf si l'unité Cover pendant le tir ou si la MMG subit une Panne (dans ce cas il y a 0 FP Résiduelle). Supposons que le 5-2-7 est démoralisé et que 2 FP Résiduelles sont laissées dans l'hex. Retournez le marqueur « First Fire » qui est sur la pile allemande sur son côté « Final Fire ».

Ensuite, le joueur russe déplace le 4-4-7 qui est en F6. Il se déplace dans G6, H5 et I5 où il subit une attaque de FP Résiduelle de 2 avec un -2 DRM (-1 FFFMO, -1 FFFAM). Nous supposons que cette attaque n'a pas eu d'effet. Le joueur allemand aimerait tirer à nouveau avec l'unité et la SW en K5, mais celles-ci étant déjà sous un marqueur « Final Fire », elles ne peuvent tirer que sur des unités adjacentes. Le 4-4-7 continue son déplacement et va en I6 pour un total de 4 MF, et il utilise le bonus de route pour aller en I7.

Le 9-2 et le 4-4-7 russes avec la MMG en F5



se déplacent en G6, H5, I6 et J5 pour 5 MF. Le point d'IPC du leader s'ajoute aux trois du squad pour un total de 4 IPC dont on soustrait les 5 PP de la MMG. La différence est retirée des 6 MF obtenus grâce au bonus du leader. Au moment de l'entrée des unités russes en J5, le joueur allemand déclare un Final Protective Fire. La FP du Firegroup (la MMG doit attaquer avec le 4-6-7) est divisée par deux (car c'est un Subsequent First Fire) et elle est ensuite doublée car c'est un tir à bout portant (Point Blank Fire) ; l'attaque se résout donc sur la colonne de 8 FP avec un +2 DRM (+3 bâtiments en pierre, -1 FFFAM). Sur un DR de base de 7, le 4-6-7 réussit tout juste son PPF NMC et termine PIN, les Russes doivent passer un PTC (résultat final de 9 sur la colonne de 8 FP) et l'attaque laisse 4 FP Résiduelles.

Finalement, le 4-2-6 russe en H6 se déplace en I6, J6 et K6, où le joueur allemand déclare à nouveau un Final Protective Fire. La FP du Firegroup est divisée une première fois par deux

(à cause du Subsequent First Fire), divisée par deux une seconde fois (car les Allemands sont PIN) et doublée à cause du Point Blank Fire. L'attaque se fait sur la colonne de 4 FP, avec un -1 DRM (-1 FFFAM). La chance des Allemands est épuisée : ils obtiennent un 10 aux dés (sans doubles), ce qui veut dire qu'ils ratent leur PPF NMC de 3 (ils sont donc échangés pour un 4-4-7 de 2e ligne si leur ELR est de 2 ou moins) et ils sont retournés sur leur face Démoralisée et placés sous un marqueur « DM ». De plus, la MMG subit une Panne et est retournée sur sa face en Panne. Toutefois, le tir a quand même lieu, mais un 9 sur la colonne de 4 FP ne donne rien. Un marqueur de 1 FP Résiduelle est placé dans l'hexagone (la MMG étant subie une Panne ne laisse pas de FP Résiduelle).

**Figure 2 (après que tous les résultats ont été appliqués sauf ceux de l'attaque en PPF contre le 4-2-6 qui se déplace en K6).**



### Exemple de Phase de Déroute :

C'est la RtPh et toutes les unités démoralisées sont considérées comme étant sous marqueur « DM » et donc autorisées à dérouter. L'unité en zM9 peut choisir de ne pas bouger ou de dérouter dans les bois en N9 (puis éventuellement en O10 ou N10). Elle ne peut pas dérouter en L8 ou M8, car elle se rapprocherait d'une Unité Ennemie Connue. Elle pourrait ignorer les bois en N9 (qui est équidistant de O6) et dérouter en N10 ou L10.

L'unité en N7 doit dérouter ; elle ne peut pas rester en Open Ground en étant à Portée Normale d'unités ennemies pouvant lui faire subir une Interdiction à partir de O6, M6 ou L7. Elle devient donc automatiquement DM au début de la RtPh. Elle peut dérouter dans O8 ou peut ignorer O8 (qui est équidistant de O6) et dérouter vers N9 (ou M9). Elle peut effectuer un Low Crawl pour aller en N8 ou y subir une Interdiction avant d'arriver en N9 (ou M9).

L'unité en N6 doit dérouter en N7. Elle peut faire un Low Crawl pour le faire en sécurité ou elle peut subir une Interdiction en N7 avant de continuer sur O8. Si le 4-6-7 en M6 était en M5, l'unité en N6 pourrait dérouter en M7, mais ne pourrait pas rester là et devrait alors subir une Interdiction en allant en O8, où elle devrait s'arrêter.

L'unité en N5 est éliminée pour incapacité à dérouter (ce qui serait également le cas si l'unité en M6 était en M5).

quelle unité qui n'utilise que son propre FP durant l'AFPh à ajouter un point de FP à son total après que toutes les éventuelles modifications du FP de l'unité ont été faites (fractions arrondies au supérieur). Le bonus d'Assault Fire ne s'applique pas à longue portée. Les mitrailleuses moyennes (MMG) ou lourdes (HMG) qui ont bougé durant leur phase de mouvement ne peuvent pas tirer durant l'AFPh. Retirez tous les marqueurs « Prep Fire » à la fin de l'AFPh



### 3.6 Rout Phase (RtPh) [Phase de déroute]

Durant la RtPh, une unité qui n'est pas en Mêlée ne peut pas terminer sa RtPh adjacente ou dans la même Location qu'une Unité Ennemie Connue [Known enemy unit] non démoralisée, elle ne peut pas non plus rester dans une Location d'Open Ground à Portée Normale et dans la LOS d'une Unité Ennemie Connue et Good Order qui serait en mesure d'Interdire une déroute dans cet hexagone (voir ci-dessous). Une telle unité est placée sous un marqueur « DM ». Les unités démoralisées qui ne sont pas en Mêlée doivent dérouter (l'ATTACQUANT commence, une unité après l'autre) pendant cette RtPh ou être éliminées pour incapacité à dérouter. Toutes les unités démoralisées ont 6 MF à dépenser dans la RtPh ; cette valeur ne peut jamais être augmentée. Une unité démoralisée peut dérouter en Open Ground tout en étant dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie sans subir d'Interdiction (voir ci-dessous) seulement si elle utilise le Low Crawl [Ramper]. Cette unité ne peut toutefois pas se retrouver adjacente à une Unité Ennemie Connue

et non démoralisée à la fin de la RtPh auquel cas elle est éliminée pour son incapacité à dérouter [Failure to rout]. Le Low Crawl est une déroute de 1 hex qui consomme tous les MF de l'unité en déroute. Une unité en Low Crawl ne peut pas subir d'Interdiction. Toutes les autres règles de la déroute s'appliquent normalement au Low Crawl. Une unité en déroute doit se déplacer vers le bâtiment ou le bois le plus proche (en MF) dans la limite de 6 MF. Ce faisant, une unité en déroute ne peut en aucune façon se rapprocher d'une unité ennemie (même si celle-ci est démoralisée), alors qu'elle est dans la LOS de cet ennemi, de manière à réduire la distance en hexes entre elle et cette Unité Ennemie Connue ; elle ne peut pas non plus se rapprocher de cette unité ennemie après avoir quitté sa LOS ; si elle est adjacente à une unité ennemie, elle ne peut pas dérouter dans un hex où elle serait toujours adjacente à cette unité ennemie, sauf si ce mouvement lui permet de quitter la Location de l'unité ennemie. Dans les autres cas, une unité en déroute peut se déplacer vers une unité ennemie. Une unité en déroute qui atteint le bois ou bâtiment éligible le plus proche, et qui, ce faisant, n'est pas adjacente à une unité ennemie, doit s'arrêter et finir sa RtPh dans ce bois ou ce bâtiment, sauf si elle peut continuer et entrer immédiatement dans un autre hex de bois ou de bâtiment, dans la limite des 6 MF. Une unité démoralisée peut toujours dérouter hors d'un bâtiment dans lequel elle commence sa RtPh. Une unité en déroute doit ignorer tout bâtiment ou hex de bois dans lequel elle ne peut pénétrer à cause des Limites d'Empilement. Elle peut aussi ignorer un hex de bâtiment ou de bois

si cet hex n'est pas plus éloigné d'une Unité Ennemie Connue que son hex de provenance (c.-à-d. que l'unité en déroute ne se rapproche ni ne s'éloigne d'une Unité Ennemie Connue). Si aucun bâtiment ou bois ne peut être atteint durant cette RtPh, une unité démoralisée peut dérouter vers n'importe quel hex en respectant les contraintes citées précédemment. Une unité démoralisée ne peut dérouter que si elle est sous un marqueur « DM ». Un leader déjà empilé avec une unité démoralisée avant qu'elle déroutte peut choisir de dérouter avec elle, même si lui-même n'est pas démoralisé. Lorsque le leader opte pour ce choix, il est éliminé si l'unité démoralisée sur laquelle il est empilé rate un MC d'Interdiction. Il doit rester avec l'unité pendant toute la RtPh, mais il n'est pas considéré comme démoralisé et peut ajouter son Leadership DRM au NMC d'Interdiction. Il y a une Interdiction dès lors qu'une unité en déroute entre dans un hex d'Open Ground sans utiliser le Low Crawl, alors qu'elle est dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie non démoralisée et non PIN capable de tirer sur cet hex en y appliquant au moins un FP. Ni une unité en Mêlée, ni une unité CX, ni un leader seul avec une MG ne peuvent Interdire. S'il y a une Interdiction, l'unité en déroute doit passer un NMC où tous les modificateurs éventuels s'appliquent de façon normale. Une unité qui rate ce NMC subit une Réduction, et tout demisquad qui subsiste peut alors continuer sa déroute. L'Interdiction n'affecte pas les autres unités dans l'hex, et les unités sont capables d'Interdire même si elles ont épuisé leurs possibilités de tir pour le tour de ce Joueur. Une unité qui déroutte et qui subit un résultat de PIN suite à son NMC d'Interdiction ne peut dérouter plus loin ; si elle est

### La Rout Phase en résumé

- Une unité en déroute peut utiliser 6 MF
- Une unité doit dérouter si elle est adjacente à une unité ennemie.
- A TRADUIRE

toujours adjacente à un ennemi connu, elle est éliminée pour son incapacité à dérouter. Une unité démoralisée ne peut être Interdite plus d'une seule fois par hex d'Open Ground, quel que soit le nombre d'unités ennemies qui peuvent Interdire l'hex. Pour l'Interdiction, on considère qu'un hex est un Open Ground si l'unité ciblée peut être sujette au -1 FFMO lors d'un hypothétique Defensive First Fire. Le modificateur de FFMO ne s'applique plus dans le cas où il existe une Hindrance entre l'unité en déroute et l'unité qui Interdit ; l'unité en déroute ne subit donc plus d'Interdiction dans ce cas. On notera que ce First Fire n'est que fictif durant la RtPh.

### 3.7 Advance Phase (Aph) [Phase de progression] :

L'ATTAQUANT peut transférer librement ses SW entre les unités Good Order empilées dans une même Location et peut déplacer toutes ses unités d'infanterie non-PIN et Good Order dans un hex adjacent (même si cet hex est occupé par des unités ennemies). Une unité qui progresse dans un hex qui lui coûte tous ses MF devient CX. Par exemple, un squad russe qui porte une MMG à 5 PP n'a que 2 MF et donc doit devenir CX pour progresser dans un hex qui lui coûterait 2 MF pendant la MPh (bois ou bâtiments), sauf si cette unité est accompagnée d'un leader qui ajoute 2 MF supplémentaires et un point de portage (IPC) au squad lui donnant ainsi un total de 5 MF. Une unité CX ne peut pas progresser dans un hex qui lui coûterait tous ses MF. Par exemple, un squad allemand CX avec une HMG à 4 PP n'aurait que 2 MF après déduction des deux PP en excès (son IPC est réduit à 2 à cause du CX) et ne peut progresser dans un bâtiment à moins qu'il ne soit accompagné d'un leader. Placer un marqueur de « CC » sur les unités qui progressent dans un hex occupé par l'ennemi.

### 3.8 Close Combat Phase (CCPh) [Phase de combat rapproché] :

Le Close Combat est un type d'attaque qui a lieu durant la CCPh entre unités qui s'affrontent dans un même hex. Il n'y a pas de modificateurs de TEM au DR de Close Combat, ni de SW, ni de PBF. Contrairement aux tirs, le CC est considéré comme simultané, sauf s'il y a une Ambush, donc chacun des camps attaque l'autre même si l'un ou les deux camp(s) sont éliminés.

L'ATTAQUANT spécifie l'ordre dans lequel se résoudront les situations de CC dans les différents hexes ; chaque CC dans un hex doit être entièrement résolu avant de passer au CC suivant situé dans un autre hex. Chaque camp doit désigner toutes ses attaques dans cet hex avant toute résolution (en commençant par l'ATTAQUANT). Le DÉFENSEUR désigne alors toutes ses attaques dans le même hex, puis l'ATTAQUANT résout toutes ses attaques. Ensuite le DÉFENSEUR résout toutes ses attaques, même si certaines des unités ont été éliminées ou réduites. Les unités peuvent attaquer n'importe quelle autre unité ou combinaison d'unité



#### Exemple de Phase de Close Combat :

Toutes les progressions (signalées par les flèches jaunes) ont été effectuées. Les CC [Close Combat] sont résolus dans un ordre choisi par l'ATTAQUANT (l'Allemand).

Lorsque le 4-6-7 en G6 progresse en CC contre le 4-2-6 en F5, l'Ambush est possible puisque le combat a lieu dans un bâtiment. Le drm d'Ambush du 4-2-6 est de +1 (Conscrit), celui de l'Allemand est de 0. Il ne se produit pas d'Ambush puisque le joueur allemand obtient un dr de 2 et le Russe un dr de 3. L'Allemand attaque à un ratio de 1:1, tout comme le Russe. Le DRM est de zéro pour les deux attaques. Le DR est de 5 pour l'Allemand, causant une Réduction mais sans effet sur le ratio. Le Russe obtient un 9 qui est sans effet. Le 4-2-6 russe est remplacé par un 2-2-6 et un marqueur « Melee » est apposé.

Les 8-1, 9-1 et 4-6-7 allemands en H5 progressent en G5 contre le 4-4-7 russe. L'Ambush est possible avec un drm allemand de -1 (le bonus de l'un des Leaders) et le drm russe est de 0. L'Allemand obtient un 6 et le Russe un 3, il n'y a pas d'Ambush. Le 4-6-7 apporte 4 FP et chaque leader amène 1 FP, pour un ratio final de 6:4, c'est-à-dire 3:2. Le Russe doit attaquer à 1:2 car les Leaders attaquent avec le squad, ils ne peuvent être assaillis séparément. L'Allemand a un DRM de -1 (le bonus de l'un des Leaders) et le Russe un DRM de 0. L'Allemand obtient un DR de 6 qui élimine le 4-4-7. Le Russe obtient 3, ce qui élimine également tous les Allemands. L'hex est maintenant vide, et aucun marqueur n'y est placé.

Les trois 4-4-7 allemands progressent dans le bâtiment H4 contre les deux 4-5-8. Les deux camps ont un drm d'Ambush de 0, et les jets respectifs sont de 3 pour l'Allemand et de 5 pour le Russe, ce qui ne débouche sur aucune Ambush. L'Allemand doit déclarer toutes ses attaques en premier et chaque squad russe ne peut être attaqué qu'une seule fois. Les options de l'Allemand sont les suivantes : une seule grosse attaque à 12 contre 8 (3:2) ; deux squads contre un Russe, le dernier contre l'autre Russe, pour une attaque à 2:1 et une à 1:1 ; ou bien les trois squads contre un Russe, ce qui donne une attaque de 3:1 sans attaque sur le second squad russe. L'Allemand annonce deux attaques, une à 2:1 et une à 1:1. Le Russe annonce maintenant ses attaques. Ses options sont : une attaque à 8 contre 12 (1:2) ; un 4-5-8 contre deux 4-4-7 (1:2) et l'autre 4-5-8 contre le dernier 4-4-7 (1:1) ; les deux 4-5-8 attaquent deux 4-4-7 à 1:1 et le dernier 4-4-7 n'est pas attaqué ; chaque 4-5-8 attaque un 4-4-7 (deux attaques à 1:1) et le troisième 4-4-7 n'est pas attaqué ; les deux 4-5-8 attaquent un 4-4-7, les deux autres 4-4-7 n'étant pas attaqués. Le Russe annonce deux attaques : un 4-5-8 attaque deux 4-4-7 (1:2) et l'autre at-

taque le dernier 4-4-7. Toutes les attaques ont un DRM de zéro. L'Allemand obtient un 6 sur l'attaque à 2:1, éliminant le squad, et un 9 sur l'attaque à 1:1 ce qui est sans effet. Le Russe obtient un 4 sur l'attaque à 1:2 ce qui provoque une Réduction et un 7 sur l'attaque à 1:1 ce qui est sans effet. Le 4-4-7 qui subit la perte est choisi aléatoirement. Une fois que toutes les attaques sont résolues, la Location contient deux 4-4-7 et un 2-3-7 allemands et un 4-5-8 russe, tous marqués d'un pion « Melee ».

En J3, le 4-6-7 allemand est en Mêlée avec un 4-4-7 et un 5-2-7 russe depuis le tour précédent, et le 9-2 allemand Wounded en K4 progresse pour renforcer la Mêlée. Il n'y a pas d'Ambush puisque la Mêlée existe déjà. L'Allemand déclare une attaque à 1:1 contre le 5-2-7. Le 4-4-7 n'est pas attaqué. Le Russe attaque à 3:2 contre le squad et son Leader. Le DRM allemand est de -1 (le Leadership est diminué par la blessure). Le DRM russe est de zéro. Le résultat du DR allemand est 7, ainsi que celui du Russe. Aucun n'a d'effet et la Mêlée continue.

Le 4-6-7 allemand progresse dans le bâtiment I4 contre le 4-4-7 russe. L'Ambush est possible. Les drm des deux camps sont de zéro. L'Allemand obtient un dr de 4, le Russe de 1, ce qui résulte en une Ambush russe. Le Close Combat est désormais séquentiel. Le Russe va déclarer et résoudre toutes ses attaques. L'Allemand déclarera et résoudra ses attaques avec les survivants. Le Russe déclare une attaque à 1:1. Le DRM est de -1 (Ambush). Le DR est de 6, causant une Réduction à l'allemand, dont le 4-6-7 est remplacé par un 2-4-7. L'Allemand peut maintenant répondre à 1:2. Le DRM est de +1 (Ambush). Le DR est de 5, sans effet. L'hex est marqué d'un pion « Melee ». Cette Mêlée continuera au prochain tour, mais les DRM dues à l'Ambush ne seront plus applicables.

Le 5-4-8 CX allemand progresse en E6 contre le 4-4-7 russe. Il n'y a pas de possibilité d'Ambush. L'Allemand attaque à 1:1 avec un DRM de +1, le Russe à 1:2 avec un DRM de -1, dû au fait que le 5-4-8 est CX. Le DR allemand est de 9, le russe est de 2, ce qui rend possible une Field Promotion. Le Russe jette un dé sur la table de création de Leader avec un drm +1 (Russe). Son dr de 1 est modifié, par le drm, en 2, ce qui lui donne un nouveau leader 8-0. Les ratios du Close Combat sont alors recalculés. L'attaque allemande se fait à 1:1 (5:5) et n'a pas d'effet. L'attaque russe est changée en 1:1, mais le résultat de 2 élimine le 5-4-8 aussi bien au ratio 1:2 qu'à 1:1.

présentes dans le même hex, tant qu'aucune unité n'attaque pas plus d'une fois, ni n'est attaquée plus d'une fois. Il n'est pas obligatoire de faire attaquer toutes les unités. Seules les unités non démoralisées peuvent attaquer, par contre les unités démoralisées peuvent défendre, bien qu'elle souffre d'un DRM de -2 aux attaques de CC effectuées contre elles.

Le FP des unités attaquantes est comparé au FP des unités ennemies qui sont attaquées afin d'obtenir un rapport FP attaquant sur FP défenseur. Dès que ce rapport est déterminé, on lance un DR pour chaque attaque. Si le résultat final du DR est inférieur au Kill number indiqué sur la table de Close Combat (CCT) dans la colonne indiquant le rapport, les unités attaquantes sont éliminées. Un DR final qui est égal au Kill number indiqué sur la CCT implique la Réduction d'une unité attaquée (déterminée par sélection aléatoire). Un DR final supérieur au kill number n'a aucun d'effet.

Chaque SMC en CC a une attaque et une défense de un. Un SMC peut attaquer seul, mais s'il le fait, il doit aussi se défendre seul. N'importe quel SMC peut se combiner avec un MMC ou d'autres SMC pour une attaque en CC en additionnant leur FP. Un SMC qui défend dans un CC en tant que partie du groupe qui attaque, additionne son FP au FP des unités qui sont empilées sous son pion (les joueurs sont libres de réarranger leurs piles de pions avant le commencement de la CCPh). Un leader peut diriger le CC d'un MMC avec lequel il attaque et défend (et de n'importe quelle unité qui se joint au MMC dans une attaque combinée en CC) en appliquant son DRM de leadership pour modifier le résultat du DR de CC, ceci en plus de l'ajout de son propre FP à la puissance de l'attaque. Un leader ne peut pas utiliser son DRM de leadership pour modifier une attaque qu'il effectuerait seul.

Dès qu'une unité d'infanterie entre en CC dans un hexagone de bois ou de bâtiment (à moins que ce ne soit pour renforcer une Mêlée déjà en cours), une Ambush [Embuscade] peut se produire. Dans un tel cas, avant de déclarer une attaque par CC, chaque joueur effectue un dr. Si un joueur obtient un résultat au dé au moins inférieur de trois points au résultat de l'autre joueur, il réussit à prendre l'avantage d'un Ambush sur son adversaire. Le camp qui subit l'Ambush dans un CC est pénalisé par un -1 DRM pour ses propres attaques en CC et un +1 DRM pour les attaques contre lui en CC et ce, jusqu'à ce que le CC devienne une Mêlée à la fin de la CCPh. Un dr d'Ambush est sujet à un drm même si une partie seulement des forces en CC du joueur en est affectée ; le drm inclut +1 pour une unité CX, +1 pour une unité PIN, +1 pour une unité Inexpérimentée, et tout drm de leadership (sauf si le leader est seul). Le camp qui bénéficie de l'Ambush résout toutes ses attaques en premier dans la CCPh. Seules les unités ennemies survivantes peuvent contre attaquer après avoir subi un Ambush.

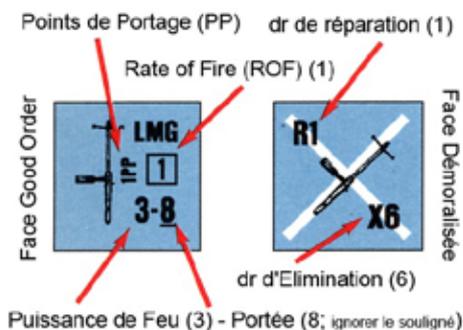
Si les unités d'infanterie des deux camps

(n'importe quelle unité non démoralisée) restent dans le même hexagone après que toutes les attaques CC aient été résolues à la fin de la CCPh, elles sont considérées comme étant en Mêlée et ne peuvent pas faire autre chose que du CC, c.-à-d. qu'elles ne peuvent pas quitter l'hex, effectuer une attaque par tir, Interdire à une unité de dérouter, etc. Placez alors un pion « Melee » sur cette pile. De nouvelles unités peuvent progresser dans un hex de Mêlée mais doivent engager un CC. Des unités qui ne sont pas en Mêlée peuvent attaquer les unités d'un hex qui sont en Mêlée pendant la phase de tir mais toutes les unités ennemies et amies de cet hex sont attaquées en même temps et affectées de la même façon. Retirez le pion « Melee » dès qu'il ne reste plus aucune unité non démoralisée des deux camps dans l'hexagone.

Retirez tous les marqueurs « PIN » à la fin de la CCPh.

### 3.9 Table de suivi des tours :

Celui qui a été le DÉFENSEUR devient maintenant l'ATTAQUANT et il retourne le pion qui est utilisé pour indiquer le tour. S'il a déjà été ATTAQUANT pendant ce tour, il avance le marqueur de tour d'une case sur le tableau de suivi des tours. Quand le pion marqueur de tour arrive sur la case END le scénario est terminé. Si la case est divisée en deux par une diagonale imprimée en rouge, cela signifie que seul le tour du joueur qui se déplace en premier sera joué et le scénario se terminera tout de suite après. Les symboles de nationalité imprimés dans les cases de ce tableau sont des aide-mémoire qui indiquent le tour où des renforts éventuels doivent rentrer. Pour indiquer le tour, utilisez un MMC d'une nationalité qui ne fait pas partie du scénario; utilisez la face non démoralisée pour le tour du joueur qui se déplace en premier et retournez le pion sur sa face démoralisée pour le joueur qui se déplace en second.



## 4. Armes et armes de soutien (SW)

Une unité peut posséder n'importe quelle nombre d'armes (SW/Canons). Une arme ne peut pas se déplacer par elle-même et doit être transportée par une unité qui «paie» un coût en PP (voir 1.2.4) ; un Canon doit être déplacé manuellement (Manhandling) (6.5). Une unité non démoralisée peut Récupérer et abandonner une arme à n'importe quel moment de son mouvement si elle a assez de MF pour le faire ; cependant, aucune

arme ne peut être déplacée plus d'une fois par MPH. Une unité non démoralisée peut abandonner une arme qu'elle a en sa possession sans aucun coût en MF pendant sa MPH ou APh. Si une unité abandonne une SW/un canon qu'elle possède au début de la phase qui le permet, et ceci avant d'avoir dépensé le moindre MF, cet Armement est alors considérée comme n'ayant pas été possédée (et donc non déplacée par une unité) au début de cette phase. Les unités doivent abandonner les canons et les SW qui sont en excès de leur IPC avant de pouvoir dérouter. Si une unité abandonne une arme en sa possession ou est éliminée, son Armement est laissé dans l'hexagone et doit être Récupéré pour être à nouveau utilisé. Les unités d'infanterie Good Order peuvent tenter de Récupérer un Armement non possédé dans leur hexagone au début de leur RPh comme unique action pendant la RPh, en effectuant un dr de Récupération strictement inférieur à 6 (+1 drm si l'unité est CX). Un Armement ne peut pas être transféré dans la même phase que celle où il est Récupéré. Les unités d'infanterie peuvent aussi tenter une Récupération pendant la MPH au coût de 1 MF par tentative.

Pour déterminer les conditions du transport, on compare les PP [Points de portage] des items transportés à la capacité de transport de l'infanterie (IPC) d'un MMC ou d'un SMC. Un Armement peut être abandonné n'importe quand pendant la MPH. Aucun item ne peut être porté plus d'une fois par MPH. Un MMC a un IPC de 3 PP, et un SMC a un IPC de 1 PP. Une unité d'Infanterie perd 1 MF pour chaque PP transporté en excès de son IPC, et un SMC ne peut jamais porter plus de 2 PP. Un SMC Good Order peut ajouter son IPC à celui d'un MMC Good Order afin d'augmenter l'IPC de ce dernier d'un point s'ils commencent leur MPH ensemble et se déplacent empilés.

L'Armement peut être détruit volontairement par l'unité qui le possède pendant la PFPh ou la DFPh, mais une telle action compte comme une utilisation de cet Armement. Un Armement peut aussi être détruit quand le résultat du DR final sur l'IFT donne un KIA de l'unité qui possède celui-ci (voir 6.7 pour les touches de l'artillerie). Effectuez alors un dr en utilisant la même colonne de l'IFT que celle qui a servi à l'attaque pour chaque Armement que l'unité possédait. Si le dr final est un KIA, alors l'Armement est détruit, si c'est un K alors l'Armement est détruit. Un Armement capturé voit sa ROF diminuer de 1 et son B# ou X# diminuer de 2 ; un Armement utilisé par un MMC inexpérimenté voit son B# ou X# diminué de 1 (ces effets sont cumulatifs avec les autres pénalités).

Un squad peut tirer avec un seul Armement sans perdre l'usage de sa propre FP, ou bien utiliser deux Armements en perdant alors sa propre FP pour la phase de tir en cours et celles restantes dans ce tour du joueur. Un HS ou des servants ne peuvent tirer qu'avec un seul Armement, et le fait sans pouvoir utiliser sa propre FP pour

les phases restantes dans le tour du joueur (la CCPh n'est pas considérée comme une phase de tir). Un SMC peut utiliser une SW, mais il perd alors la capacité d'utiliser par ailleurs son DRM de leadership pendant cette phase de tir.

Les Canons ne peuvent pas commencer la partie sans être attribués.



#### 4.1 Mitrailleuses (MG) [Machine Guns] :

Chaque MG possède un facteur de force de deux nombres reliés par un trait d'union ; le nombre à gauche représente la FP et le nombre à droite indique la Portée Normale de tir en hexagones. Un SMC seul peut utiliser une MG en Area Fire, deux SMC empilés ensemble peuvent utiliser une MG à pleine puissance. Si un MMC a l'intention de tirer en utilisant sa propre FP et une MG en sa possession sur une même cible (à la fois le même hexagone et contre la même unité) pendant la même phase, ils doivent former un FG ; ils ne peuvent pas attaquer séparément à moins que la MG conserve sa ROF (ou que le MMC attaque en Subsequent First Fire sans utiliser la MG).

Un tir de MG est limité à une distance de 16 hexagones au maximum, à moins d'être dirigé par un leader. Une attaque à une distance supérieure à 16 hexagones est divisée par deux, comme un Area Fire contre une unité d'infanterie non démoralisée (en plus des effets d'un tir à Longue Portée).

Une MG n'ayant pas de B# (facteur de Panne) indiqué sur le pion a un B# par défaut de 12. Si le DR d'IFT de base de n'importe quelle attaque utilisant une MG est supérieur ou égal à son B#, La MG subit une Panne et son pion est alors retourné après avoir résolu son attaque. Le B# d'une MG utilisant le Subsequent First Fire ou le Final Fire lorsqu'elle est marqué avec un pion First Fire est diminué de deux points.



#### 4.2 Lance-flammes (FT) [Flamethrowers] :

Un FT est une SW caractérisée par une Portée Normale d'un hex et par une puissance de feu de 24 FP. Une unité PIN ne peut utiliser un FT. Un FT peut attaquer à longue portée (2 hex) à demi-puissance. La puissance d'un FT n'est jamais augmentée en raison du PBF. La puissance d'un FT n'est pas divisée par deux lors de l'AFP, mais par contre, elle peut être affectée par le Cowering. Les attaques de FT sont résolues sur l'IFT, mais ne sont modifiées par aucun DRM de leader ou de TEM. Les DRM éventuels d'Hindrance (y compris de smoke) ou de +1 de CX s'appliquent. Une unité ne peut utiliser deux FT, mais un squad complet peut, en plus, attaquer avec sa propre FP séparément. Un FT ne peut combiner son attaque avec aucune autre pour former un FG. Toute unité possédant un FT subit un -1 (par FT possédé) au DR de toute attaque portée contre elle sur l'IFT. Si le DR de résolution d'une attaque portée par un FT est supérieur ou égal à 10 (son X#), le FT est retiré du jeu après résolution de l'attaque.

Le X# est diminué de deux si le MMC qui utilise le FT n'est pas de type Élite.



#### 4.3 Charge de Démolition (DC) [Demolition Charge] :

Une DC est une SW qui attaque une Location pendant l'AFP avec une puissance de 30 FP sur l'IFT. Elle n'est pas sujette aux modifications de PBF ni aux modifications de tir en AFP. Le TEM du terrain du défenseur s'applique à l'attaque, ainsi que l'éventuel statut CX de l'attaquant qui a placé la DC. Un squad qui attaque avec une DC peut utiliser sa puissance de feu séparément en AFP. Le X# d'une DC est diminué de deux si le MMC qui l'utilise n'est pas de type Élite.

Une unité d'infanterie qui possède une DC tente de placer celle-ci sur une cible adjacente pendant la MPh. Pour ce faire, elle doit dépenser un nombre de MF (dans l'hex à partir duquel la DC est placée) égal au nombre de MF qui devrait être dépensé si cette unité devait pénétrer dans la Location attaquée pendant cette MPh. Le placement d'une DC est considéré comme un mouvement dans l'hex de l'unité qui la place, et non pas dans l'hex dans lequel la DC est effectivement placée. Une unité ne peut placer de DC si elle a tiré en PFP ou si elle est devenue PIN ou si elle devient démoralisée avant de terminer sa tentative de placement. Si l'unité qui place survit à tous les tirs de Defensive First Fire, Subsequent First Fire et PFP, la DC est correctement placée. Si l'unité qui place était CX, le +1 s'applique au DR de résolution. Une DC correctement placée pendant la MPh attaque au moment de l'AFP sur l'IFT, sauf si le DR non modifié est 12 (son X# ; 10 si l'unité plaçant la DC n'est pas Élite), et est ensuite retirée du jeu.



#### 4.4 Armes anti-char légères (LATW) [Light Anti-Tank Weapons]

Les LATWs sont des SW de type artillerie, incluant les Bazookas (BAZ) et les Panzerschrecks (PSK). Ces SW doivent réussir à toucher leur cible selon la table [To Hit] au verso du pion. Une fois la cible touchée, les effets sont résolus sur l'IFT. BAZ et PSK sont des armes à charge creuse (SCW) tirant des munitions de type HEAT [High Explosive Anti-Tank] (Explosifs Antichars), elles ne tirent pas de munitions de type HE. Ain-

si, ces armes ne peuvent être utilisées contre de l'infanterie que si la cible peut recevoir le bénéfice de TEM d'un bâtiment. Les SCW peuvent également être utilisées contre des canons. Les valeurs de FP, portées, X# et PP sont inscrites au recto du pion. Tous les DR To Hit des LATW sont normalement affectés par les TEM, etc.



#### 4.4.1 Bazooka (BAZ)/Panzerschreck (PSK)

Les bazookas sont uniquement disponibles à partir de novembre 1942 (utiliser les marqueurs BAZ 43). Des modèles plus performants sont disponibles à partir de 1944 (BAZ 44) et 1945 (BAZ 45). Tout MMC d'infanterie non démoralisé peut tirer avec un BAZ, une telle utilisation comptant comme l'utilisation d'une SW. Deux SMC peuvent tirer avec un BAZ à pleine puissance ; cependant, un leader seul ne peut pas utiliser un BAZ. Un BAZ est définitivement retiré du jeu si son DR To Hit original est supérieur ou égal à son X#. Un leader peut modifier le DR To Hit s'il dirige cette attaque ; cependant un leader ne peut pas modifier sa propre attaque. Un BAZ attaque sur la colonne 8 de l'IFT si il touche. Toutes les règles des BAZ s'appliquent aux PSK excepté le fait que le PSK attaque sur la colonne 12 de l'IFT et qu'il est disponible à partir de septembre 1943.

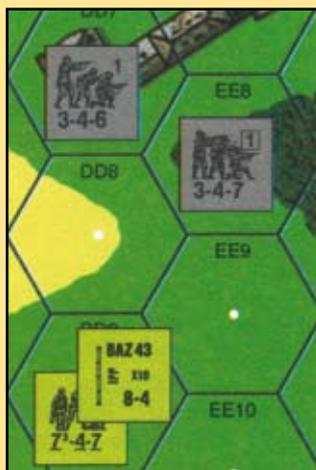
#### 4.4.2 Backblast [Retour de flamme]

Un BAZ ou un PSK peut être utilisé depuis l'intérieur d'un bâtiment. Le tireur doit choisir d'appliquer un +2 To Hit DRM de pénalité pour se protéger du retour de flamme des gaz de propulsion dégagés par ce type d'arme. Le tireur peut au lieu de cela exposer tous les occupants de l'hex de bâtiment à une attaque de Backblast sur la colonne un de l'IFT en utilisant uniquement le dr coloré de ce To HIT DR, aucun TEM ne s'applique.



#### 4.5 Mortiers légers

Les mortiers sont considérés soit comme des canons soit comme des SW en fonction de leur taille. Tout mortier dont le calibre est inférieur ou égal à 60mm est un mortier léger et est représenté comme une SW sur un pion d'1/2". En tant que SW il n'a pas de CA et peut être



#### Exemple To Hit de LATW :

Le 7-4-7 ne peut utiliser son BAZ 43 contre le squad en EE8 car ce dernier n'est pas dans un bâtiment. Le 7-4-7 préfère tirer avec son BAZ 43 sur le 346 dans le bâtiment en pierre en DD7. La table de To Hit au dos du BAZ 43 montre qu'à une distance de 2 hexes, il faut un DR final de 8 ou moins pour toucher. Les modificateurs sont +3 TEM et +1 Hindrance en DD8 (le blé est en saison), pour un total de +4. Il faut donc un DR non modifié de 4 ou moins pour toucher le 3-4-6.

Un coup au but est résolu sur la colonne 8 FP de l'IFT sans DRM. Un DR non modifié de 2 résulterait en un coup critique, qui serait résolu sur la colonne 16 avec un TEM de -3.

Après avoir utilisé son arme de soutien, le 7-4-7 peut utiliser sa puissance de feu inhérente pour attaquer le 3-4-7 ou même le 3-4-6, puisque les règles de Groupe de Feu Obligatoire ne s'appliquent pas aux tirs de canon. Si DD9 était un bâtiment, le 7-4-7 devrait appliquer un DRM de +2 supplémentaire à son To Hit ou subir le retour de flamme, qui est une attaque sur la colonne 1 de l'IFT n'utilisant que le dé coloré du To Hit pour déterminer le résultat.

utilisé par n'importe quel squad/HS sans pénalité et avec un modificateur To Hit de commandement normal. Si un SMC tire seul avec un mortier léger, il perd sa capacité de ROF. Alors qu'un mortier léger est considéré comme une SW, il peut utiliser et perdre l'acquisition de cible, tout comme un canon. Voir 6.9 pour les règles générales applicables aux mortiers considérés comme des pièces d'Artileries.

## 5.0 ELR et Distinction des Unités

### 5.1 Niveau d'Expérience (ELR) [Experience Level Rating] :

Chaque force de chaque scénario se voit affecter un nombre bien précis de Leaders, SW, et squads ou demi squads d'Élite, Première Ligne, Deuxième Ligne, Green ou Conscrits. Toutefois, pendant le déroulement de la partie, les Leaders et MMC peuvent être remplacés par des unités de moindre qualité. Chaque fiche de scénario indique un ELR pour chaque groupe d'unités. Ce chiffre représente la différence maximale qui peut exister entre le moral d'une unité et le résultat d'un DR de MC raté (après modifications) pour que l'unité se démoralise sans être remplacée par une unité de qualité inférieure. Si une unité qui ne peut être remplacée par une unité inférieure rate un MC d'un nombre supérieur à son ELR, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire. Si une unité non démoralisée rate un MC d'un nombre supérieur à son ELR, elle est immédiatement remplacée par une unité démoralisée de la même taille, mais d'une qualité inférieure, tel qu'expliqué dans la table des nationalités en page #. Les crew et les MMC avec un moral souligné ne sont pas sujets à l'ELR.

### 5.2 Distinctions Nationales :

Les unités de différentes nationalités ont des capacités différentes. Dans ce jeu, les différences sont traduites sur les pions de MMC. Chaque nationalité majeure ainsi que ses unités et matériels sont représentés par une couleur commune différente des autres nationalités. Dans certains autres cas, les nations mineures sont représentées de façon générique par la même couleur.

### 5.3 Promotion :

Chaque fois qu'un MMC tente un Auto ralliement et obtient un DR de 2 ou chaque fois qu'un ou plusieurs MMC engagés en CC obtiennent un DR de 2, un Leader peut être créé. La qualité de ce Leader est basée sur le résultat d'un dr effectué sur la table de Création de Leader (en utilisant le niveau de moral de l'unité au moment où le 2 a été obtenu). Si plus d'un type de MMC a participé à l'attaque en CC, utiliser le meilleur pour faire ce dr.

### 5.4 MMC Inexpérimentés :

Les MMC Green qui ne sont pas empilés avec un Leader Good Order et tous les MMC Conscrits subissent les pénalités d'Inexpérience. Ils subissent un Covering de deux colonnes (plutôt qu'une) ; leurs Artileries utilisent les TH# rouges ; les B# et X# des

Armes qu'ils utilisent sont diminués de 1 ; ils subissent un drm de +1 à l'Ambush.

### 5.5 Equipement capturé :

Toute Arme qui a été récupérée par une unité ennemi peut être utilisée par son nouveau propriétaire moyennant certaines pénalités. Sa ROF est diminuée de un, les B# et X# sont diminués de deux et toutes les attaques effectuées en utilisant de l'armement capturé sont effectuées avec le TH# rouge et il faut rajouter +2 au To Hit DR.



## 6. Pièces d'artillerie

Toute Arme qui doit réussir un Hit sur une cible en utilisant la procédure du To Hit (3.2.4) avant de résoudre l'effet de ce tir sur l'IFT est une pièce d'Artillerie (Canon, LATW ou SW). Un Canon est une Arme représentée par un pion de 5/8 et qui tire en général comme une Artillerie. Le calibre (en mm) du canon est indiqué sur le pion. Si le calibre de l'Arme est surmonté d'un trait, le Canon ne peut pas tirer de munitions AP. Si le calibre est souligné d'un trait, le Canon ne peut pas tirer de munitions HE. Si le trait est accompagné d'une étoile, les munitions du type concerné sont disponibles mais en quantité limitée au-delà d'une certaine date (6.2).

### 6.1 Critical Hits (CH) [Coup Critique] :

Un DR original de 2 qui touche sa cible dans le cas d'une arme antichar (LATW) ou d'une arme à aire d'effet (Area Target Type) constitue un CH. Sur l' Infantry Target Type Table, chaque Canon a une probabilité de réussir un CH qui est listée entre parenthèses à côté du To Hit number (en rouge pour les TH# rouges). Le DR Final doit être inférieur ou égal à ce nombre afin de réussir un CH. Un CH réussi contre de l'infanterie est résolu sur l'IFT en doublant la valeur standard du HE FP de l'Arme qui attaque (sans division par deux préalable dans le cas de l'Area Target Type). De plus tout TEM positif qui pourrait favoriser la cible dans le cas d'un TH ou d'une lecture sur l'IFT est inversé et utilisé comme un DRM négatif sur l'IFT DR. L'Air Burst, les FFMO/FFNAM continuent de s'appliquer en DRM négatif (si applicables) en plus de tout autre effet du CH. Un CH élimine automatiquement un Canon et ses servants.

Quelque soit le nombre de cibles dans la location touchée par le CH, les modifications dues au CH ne s'appliquent que sur une seule unité désignée aléatoirement.

### 6.2 Munitions Spéciales et Depletion Numbers [facteur de Disponibilité] :

Certaines Armes ont la possibilité d'utiliser des Munitions Spéciales et sont désignées par le symbole de Munitions Spéciales au dos du pion et celui-ci est suivi du Depletion Number. Si le Depletion Number est accompagné d'une date (ex : 4 = 1944; J4+E = juin 1944 en Europe) alors l'utilisation de ces Munitions Spéciales dépend de la date. Une tentative d'utilisation de Munitions Spéciales doit être annoncée avant d'effectuer le TH DR. Si le TH DR original est inférieur au Depletion Number, le Canon peut utiliser ces Munitions Spéciales et il faut en tenir compte lors de la résolution de ce DR de plus, il peut réessayer de l'utiliser lors d'un tir suivant. Si le TH DR original est égal au Depletion Number le Canon peut utiliser ces Munitions Spéciales mais uniquement pour ce tir ; il ne pourra plus essayer de s'en servir par la suite. Si le TH DR est supérieur au Depletion Number, le Canon n'a jamais eu de Munitions Spéciales disponibles et n'a pas tiré. Toutefois si le TH DR indique une Panne, l'Arme a tiré, elle est enrayée et ne dispose plus de Munitions Spéciales. Notez l'indisponibilité des Munitions Spéciales sur une feuille.

**AP :** (Armor Piercing) [Munitions perforantes] : Les Canons de moins de 37mm tirant de l'AP utilisent la colonne 1FP sur l'IFT. Les canons d'un calibre supérieur ou égal à 37mm utilisent la colonne 2FP ; les munitions AP ne laissent pas de FP Résiduel.

**HE :** (High Explosive) [Munition explosive] : munitions antipersonnelles standards.

**HEAT :** (High Explosive Anti-Tank) [Hautement Explosive Antichar] : Les munitions HEAT ne peuvent être utilisées que contre des cibles dans des bâtiments ou contre des Canons. L'attaque s'effectue sur l'IFT, une colonne en-dessous de ce que serait une attaque avec de l'HE normale. Le FP des LATW est indiqué sur leur pion.



### Exemple de Critical Hit :

Le 105 mm américain en wR6 tire sur les deux squads allemands en wS8 en utilisant l' Infantry Target Type. Comme le scénario se déroule en 1943, les valeurs de To Hit rouges devraient s'appliquer aux canons américains. Cependant, à une portée de 2 sur l' Infantry Target Type, il n'y a que la valeur de To hit noire de 9. Les DRM appliqués sont +3 pour le bâtiment en pierre et -2 pour le pion de Cible Acquis. L'Américain obtient 3 aux dés et ajoute les modificateurs pour un DR de To Hit final de 4, valeur égale au nombre entre parenthèses à côté de la valeur de To Hit de 9 dans la table, ce qui lui donne un Coup Critique (CH [Critical Hit] ). Un 4-6-7 est choisi aléatoirement pour recevoir le Coup Critique, tandis que les autres squads subissent une attaque normale du 105 mm. L'Américain détermine les effets de l'attaque sur l'IFT par un unique jet de dé appliqué aux deux squads. L'attaque normale utilise la colonne 20FP sans DRM. Le CH utilise la colonne 36FP (le double de 20) avec un DRM de -3 (l'opposé du TEM). Si la portée avait été de 7, les valeurs de To Hit rouges auraient été appliquées. Il aurait fallu un DR de To Hit final de 6 à l'Américain pour réussir un Hit et un DR final de To Hit de 2 pour obtenir un CH.

s (Smoke) [Fumigène] : Le pion 5/8» de fumigène d'Artillerie est placé sur la carte au début de la PFPh ou de la DFPh en réussissant un tir sur l'Area Target Type. Si le tir est effectué en PFPh on place un pion +3 Smoke. Si le tir est effectué lors de la DFPh, on place un pion +2 Dispersed Smoke. Une fois que le tireur a tiré autre chose que de la Smoke au cours de cette PFPh/DFPh il n'est plus possible d'utiliser de la Smoke au cours de cette phase.



**WP (White Phosphorous) [Phosphore Blanc] :** Le WP ne peut être tiré qu'au début d'une PFPh ou d'une DFPh ou d'une Defensive First Fire. Une unité touchée par du WP doit réussir un NMC en soustrayant son TEM au NMC DR. Un Air Burst de mortier rajoute +1 au DR. Un CH au WP rajoute le TEM en positif au DR. Le WP fonctionne comme la Smoke, mais un WP complet correspond à un pion +2 et un WP Dispersé correspond à un pion +1.

### 6.3 Emplacement [Position] :

Tout Canon qui ne s'est pas déplacé au cours du scénario est Emplaced sauf s'il est positionné sur une route pavée. S'il est Emplaced, un canon et son Crew bénéficient d'un +2 Emplacement TEM. Ce TEM ne peut pas être utilisé en conjonction avec d'autres TEM ni avec le DRM du bouclier (6.6) (le joueur peut choisir l'un ou l'autre mais pas les deux). Il ne peut non plus être utilisé si le Canon est utilisé par autre chose qu'un Crew. Si un Canon se déplace il perd son statut Emplaced.

### 6.4 Hidden Initial Placement (HIP) [Position initiale Cachée] :

Un Canon Emplaced et son Crew peuvent toujours commencer avec un setup HIP sauf s'ils sont sur une route pavée. Le possesseur du canon note sa position et son CA lors de la phase de setup. Les pions Canon et Crew sont mis de côté et ne seront mis sur carte qu'une fois qu'ils perdent leur statut HIP. Un Canon HIP en Open Ground ou sur une route non pavée perd son HIP dès qu'une unité ennemie est dans la LOS du canon à 16 Hexes.

Un Canon perd son HIP s'il tire, change son CA ou essaye de se déplacer ou si son Crew se déplace. De plus, si une unité ennemie essaye de rentrer dans l'hex du Canon HIP, l'unité ennemie est retournée dans son hex de départ, son mouvement s'achève et le canon perd le HIP.

Une attaque contre un canon HIP s'effectue en Area Fire à demi FP sur l'IFT ou pour l'artillerie en rajoutant un +2 DRM. On applique tout TEM ou bonus de Bouclier. Si l'attaque donne un résultat, le Canon perd son HIP, l'attaque est résolue normalement.

### 6.5 Déplacement des Canons :

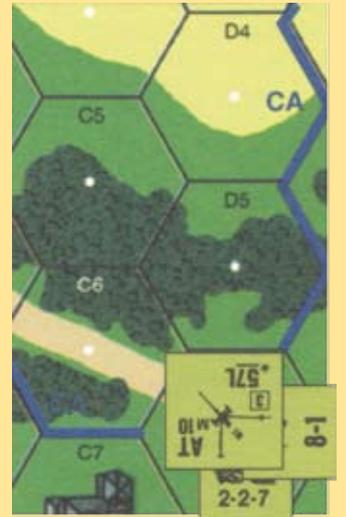
Un Canon QSU (1.2.6) peut être déplacé manuellement (Manhandling) dans une

### Exemple d'Emplacement et de Manhandling

Le canon de 57 en xD6 manié par un équipage 2-2-7 commence le scénario emplaced et HIP; il ne serait ni emplaced ni HIP s'il était manié par autre chose qu'un équipage. Parce qu'il est en terrain découvert, il perd le HIP dès qu'une unité en bon ordre est à moins de 16 hexagones avec une LOS sur le canon. Parce qu'il est emplaced, il bénéficie d'un TEM de +2 sur toutes les attaques qu'il subit. Donc, tout tir de canon subirait un DRM de +2 sur le TH DR. Si un canon fait mouche, un résultat KIA non modifié sur l'IFT élimine l'équipage et détruit le canon (et un résultat K/# élimine l'équipage et enraye le canon). Si le résultat non modifié n'est pas un KIA ni un K, et si le tir est subit à travers l'arc couvert par le canon pris pour cible, l'équipage bénéficie sur l'IFT d'un +2 de Bouclier du canon (bonus pour tous les canons antichars).

Si le joueur américain veut déplacer le canon, l'équipage et le chef 8-1 en D5, plutôt que de tirer en PFPh, il tente de le bouger en MPH (perdant ainsi le HIP s'il l'avait toujours) ; s'il réussit, cela lui coûtera 4MF (double du coût normal). Le chiffre de Manhandling est de 10 comme inscrit sur le pion du canon. Les DRM applicables sont (listés sur la QRDC) +1 pour le TEM, +4 pour le coût en MF et -1 pour le chef, pour un total de +4. Si l'Américain obtient un DR 5 ou moins, il déplace le canon, l'équipage et le chef en D5 et continue à bouger ce tour. S'il obtient un DR 6 (pour un DR final de 10) il place le canon et les unités en D5 et c'est la fin de leurs mouvements. Dans les deux cas, l'arc couvert du canon peut être changé. S'il obtient un DR7 ou plus, il ne peut ni bouger ni tourner le canon. Après avoir obtenu moins de 6 et avoir bougé en D5, il peut tenter de bouger à nouveau le canon en D4 pour 2 MF. Il doit toujours obtenir moins de 11 pour y arriver, mais les DRM sont +2 pour les MF et -1 pour le chef pour un total de +1. Plutôt que d'aller en D5 au départ, s'il avait choisi d'aller en C6 cela lui aurait coûté 2 MF et les DRM auraient été +2 pour les MF, +1 pour TEM, -1 pour le chef et -2 pour l'utilisation de la route pour un total de 0. Si c'était un squad plutôt qu'un équipage qui maniait le canon, il y aurait un DRM-1 en plus. Si un autre squad était présent, il y aurait encore un autre DRM de -2. Dans tous les cas, les attaques contre la pile qui bouge le canon bénéficient d'un DRM de -2 pour Hazardous Movement et l'équipage/le squad n'aurait aucun Bouclier. Dans aucun cas, les unités utilisées dans le déplacement ne pourraient tirer en AFPh ni avancer en APh.

Après avoir bougé, le canon n'est plus en position (Emplaced). Le DRM+2 du Bouclier des canons antichars est appliqué à toute attaque d'armes légères, de MG ou de DC à travers le CA, ainsi qu'à toute attaque sur l'IFT provenant d'un canon tirant à travers le CA du canon ciblé (sauf si le DR original est un KIA ou un K/#).



nouvelle location en cours de jeu. Chaque pion de Canon a un facteur de Manhandling indiqué dans le coin droit supérieur qui commence par un « M ». Pour le déplacer durant la MPH, le possesseur doit réussir un jet de dés inférieur au facteur de Manhandling modifié par tout DRM adéquat trouvé sur l'aide de jeu. Le coût en MF du Manhandling est le double du coût qui serait normalement payé pour entrer dans l'hex. Une unité en Manhandling ne peut ni utiliser le mouvement d'Assaut ni utiliser ses PP. On peut utiliser le Double Time, mais le bonus de route ne s'applique pas.

Si le jet de Manhandling est réussi le Canon est déplacé dans sa nouvelle location et si l'unité dispose encore d'assez de MF, elle peut tenter de faire un nouveau Manhandling vers un nouvel hex. Si le jet est égal au facteur de Manhandling, le Canon est déplacé dans sa nouvelle location mais il ne peut plus aller plus loin pendant ce tour. Si le jet est supérieur ni les servants ni le Canon ne peuvent se déplacer pendant ce tour.

Un Canon ne peut pas se déplacer en APh, comme les unités qui ont essayé de faire du Manhandling. Un Canon et une unité en Manhandling ne peuvent pas tirer lors de l'AFPh. Manhandling est un Mouvement Hasardeux et toute unité s'y livrant souffre d'un -2 DRM à toutes attaques contre elle lors du tour de joueur les possédant et ceci indépendamment de la phase de tir jusqu'à ce qu'elle soit éventuellement PIN. Le FFMO/FFNAM ne s'applique pas au mouvement hasardeux. Les Canons qui ne sont pas QSU (i.e les Canons qui doivent être dételés pour pouvoir tirer) ne peuvent pas se déplacer au cours d'un scénario ASLSK.

### 6.6 Bouclier :

Tous les Canons antichars (AT) et d'infanterie (INF) ont un bouclier pour protéger leurs servants. Le bouclier protège de toutes les attaques qui passent à travers le Covered Arc du Canon. Seul le Crew Good Order du Canon peut en bénéficier. Une unité entraînée de faire un Manhandling avec le Canon ne peut en bénéficier. Les servants ainsi protégés peuvent rajouter un +2 sur le résultat de l'IFT DR (+1 contre les Mortiers; 0 contre un lance-flamme). Le bonus du bouclier ne se cumule jamais avec d'autres TEM (y compris l'Emplacement) mais il peut être utilisé pour modifier l'IFT DR après que les TEM aient été appliqués à un To Hit DR. Le DRM du bouclier ne s'applique jamais lors d'un Tir Direct [Direct Hit] (6.7)

### 6.7 Tirs contre les Canons :

La couleur du M# (6.5) indique la taille du Canon lorsqu'il est pris pour cible. Si le M# est imprimé sur un fond blanc circulaire, le Canon est une petite cible. S'il est imprimé en rouge, le Canon est une grande cible. Un CH détruit automatiquement un Canon et son Crew. Une fois qu'un Canon est touché (par autre chose qu'un CH) suite à la procédure de To Hit, le tireur effectue un jet de dés sur l'IFT pour déterminer l'effet sur le Canon et ses servants. Si le résultat final (avant l'application du DRM de bouclier) est un KIA le Canon et son Crew sont détruits. Si le résultat est un K, le Canon subit une panne et provoque une Casualty Reduction sur les servants. Ces résultats sont considérés comme des Direct Hits. Si l'IFT DR donne un autre résultat qu'un Direct Hit, le résultat est considéré comme un Near Miss le DRM de bouclier est applicable sur

ce même DR pour déterminer l'effet sur les servants.

### 6.8 Infantry Firepower Equivalent (IFE) [Puissance de feu en Equivalent Infanterie] :

Tout nombre apparaissant entre parenthèses à côté du calibre du Canon est l'IFE de ce Canon. Tous les Canons n'ont pas cette option. L'IFE est utilisé directement sur l'IFT sans passer par la procédure de To Hit, comme si le canon était une MG. Un canon utilisant son IFE à sa ROF diminuée de 1 et ne peut pas former de Firegroup avec d'autres unités, ni utiliser, ni obtenir ou ni maintenir une quelconque forme d'Acquisition de Cible. En IFE le Canon a une portée normale de 16 hexes, il n'est pas considéré comme étant régi par les règles d'Artillerie [Ordnance] et n'est pas sujet au Covering. De même qu'une MG, un Canon en IFE peut utiliser le Subsequent First Fire et le Final Protective Fire au cours d'une MPH. S'il est marqué d'un pion First Fire en DFPh, il peut tirer sur un ennemi adjacent à demi puissance, avec son B# diminué de 2 et il sera détruit définitivement sur un IFT DR original de 12.



### 6.9 Mortiers :

Les mortiers sont classés soit comme des Canons (pion 5/8») soit comme des SW (pion 1/2»). Les mortiers de plus de 60mm sont des Canons. Les Mortiers utilise l'Area Target Type, mais ils ne perdent pas leur ROF ce faisant. Les Mortiers ne peuvent pas tirer en deçà de leur portée minimale ni au delà de leur portée maximale. Ces portées sont imprimées entre crochets sous la ROF. Tout tir réussi dont le DR original est 2 est un CH (6.1)



### 6.10 Acquisition d'une cible :

Quand un Canon effectue un To Hit DR en utilisant l'Infantry Target Type, il peut placer un pion 1/2» sur sa cible (ou retourner un pion d'Acquisition à -1 sur son côté -2). Ce pion d'Acquisition est un TH DRM pour les tirs suivants effectués sur cette cible par le même canon. Une cible peut être Acquisée par plusieurs canons, mais jamais au-delà de -2. La cible reste Acquisée jusqu'à ce que le canon change de location, change son CA (Covered Arc) sans tirer, tire sur une autre cible, subisse une panne, tire des fumigènes, utilise l'IFE ou jusqu'à ce que les servants changent de location, soient éliminés, ne soient plus Good Order, ne possèdent plus leur Canon, utilisent leur FP inhérente, fassent de l'Interdiction ou jusqu'à ce que la cible sorte de la LOS en se déplaçant. Dans ce dernier cas, l'Acquisition peut toutefois être conservée sur le dernier hexagone qui était dans la LOS du canon. Si une autre unité ennemie pénètre dans cet hexagone, c'est alors celle-ci qui prend l'Acquisition. Changez le pion d'Acquisition 1/2» par un pion d'Acquisition 5/8» si le canon tire sur la cible en Area Target Type.

Si une pile d'unités qui était Acquisée se disperse sur différents hexes, le tireur peut

conserver une Acquisition 1/2 sur une des unités concernées de son choix. S'il semble qu'une cible Acquisée sort de la LOS du Canon, on peut faire une vérification gratuite de la LOS. Si la vérification montre que la LOS est effectivement perdue, l'Acquisition est replacée sur le dernier hex où le Canon avait une LOS.



### 6.11 Acquisition en Area :

Une Acquisition obtenue en utilisant l'Area Target Type est marquée par un pion d'Acquisition de 5/8. Toutes les règles régissant l'acquisition 1/2» sont en vigueur, mais l'acquisition concerne alors l'hex plutôt que la cible. Une Acquisition 5/8» ne peut pas suivre une cible, le tireur devra acquérir le nouvel hex dans lequel la cible s'est déplacée. Les Mortiers utilisent toujours l'Acquisition 5/8». Le bonus d'Acquisition sur une zone peut s'utiliser pour le tir de Smoke, mais les tirs de Smoke ne génèrent jamais d'Acquisition. De plus, ils suppriment l'Acquisition en place une fois le tir effectué. Changez le pion d'Acquisition 5/8» par un pion d'Acquisition 1/2» si le canon tire sur la cible en Infantry Target Type.

### 6.12 Panne pour l'Artillerie :

Un Canon ou une SW qui n'a pas de B# indiqué a un B# inhérent de 12. Si le To Hit DR original est supérieur ou égal à ce B#, le Canon/SW subit une panne. Un Canon utilisé par un Squad ou un HS voit son B# diminué de 2, de même qu'un Canon capturé ou un Canon en Tir Intensif (ou en IFE si déjà marqué par un First Fire). Un Canon utilisé par un Crew Inexperienté (Inexperiented) voit son B# diminué de 1. Dans tous les cas, un To Hit (ou IFT) DR original de 12 élimine définitivement l'arme. Si un Canon QSU ou un Mortier SW subit une panne, il faut retourner le pion 0. Il faut placer un pion Panne sur un Canon non attelé qui est en panne. Les Canons et les SW se réparent sur un dr de «1» et ils sont éliminés définitivement sur un dr de «6».

## CHAPITRE H NOTES SUR LES PIÈCES D'ARTILLERIE

En plus d'apporter des précisions importantes sur la manière de traiter dans ASL certains matériels spécifiques, les « Notes sur les Véhicules et Ordnance » du chapitre H des règles ASL sont amplement reconnues comme étant l'une des meilleures et plus complètes sources d'informations sur les canons et les véhicules qui ont connu le feu pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Les notes ASL pour les canons qui apparaissent dans le SK2 ont été reportées entièrement ici, même les parties faisant référence à des points de règles non encore introduits par le SK2. Les « facteurs de rareté » (RF) et « Points de Valeur de Base » (BPV) des canons sont autant d'aides à la conception de vos propres scénarios. (Les armes de soutien (SW) n'ont pas de RF ou BPV mais la dotation de ces armes se fait par nombre de squads équivalent). Le Facteur de Rareté varie entre .9 (le plus répandu) et 1.6 (le plus rare). Les

BPV aident à évaluer la valeur relative de chaque unité ; pour les canons présents dans le SK2, celle-ci varie entre 25 (faible) et 55 (la plus élevée). À titre de comparaison, un squad allemand 5-4-8 a une BPV de 13 et un half-squad conscrit allemand, une valeur de 2.



**M1 57mm AT:** vers 1941 l'armée s'aperçut que son canon AT de 37mm devenait vite obsolète. Vu le nombre d'années que pouvait prendre le développement d'un nouveau canon, il fut jugé préférable de copier le canon britannique modèle 6-pounder en y apportant quelques modifications mineures liées aux préférences des Américains et à leur mode de production. Quelques 16 000 pièces de 57mm M1 furent construites et ce canon remplaça graduellement l'AT M3A1 de 37mm à partir de la mi-1943 sur le front de l'est. À la mi-43, l'armée réorganisa également ses divisions d'infanterie et l'on pouvait découvrir des M1 dans les QG (HQ) de division ainsi que dans les sections antichars des compagnies QG de bataillon des bataillons d'infanterie et enfin dans les Compagnies Antichar des régiments d'infanterie (au début uniquement au niveau de cette compagnie, mais ensuite également dans les pelotons antichar (AT) de bataillon). Chaque Compagnie d'Infanterie Blindée en avait un peloton (tracté par les M2 semi-chenillés (half-tracks ou HT)). Les compagnies de QG Divisionnaires blindées en possédaient aussi. Au sein des unités aéroportées, on pouvait trouver des canons antichar (AT) dans les régiments d'infanterie par planeur, les bataillons d'infanterie par planeur (en 1945), les bataillons antiaériens (AA) aéroportés et les bataillons d'artillerie. Ces pièces étaient alors souvent tractées par des Jeeps. A la différence des divisions britanniques, soviétiques et allemandes, l'Armée américaine n'avait pas de bataillon AT dans son organigramme — ses moyens AT étant en fait des bataillons chasseurs de chars (TD) qui leur étaient rattachés. La 10ème Division de Montagne constitue pendant la campagne d'Italie une exception à cette règle puisque disposant de 18 canons de 57mm dans son bataillon antichar ainsi que de Bataillons mixtes AA/AT dans leurs divisions aéroportées.

Les obus hautement explosifs [HE] présentent une déplétion [facteur de disponibilité] de 7 alors que les obus [APDS] ont une déplétion de 4 et ne se trouvent que sur le Théâtre Européen à partir de juin 44. HE7 est possible en PTO en 1945. Ces restrictions se trouvent indiquées au dos des pions, avec les exposants « J » et « E » pour signifier Juin et ETO.

Les dates de disponibilité pour l'ETO et le PTO sont respectivement de 07/43 à 05/45 et de 44 à 45. La RF doit être diminuée de 0.1 par bimestre après 08/43 jusqu'à arriver à 1.0, ce qui intervient en janvier 44. La RF pour le PTO est de 1.2. La BPV est de 33.



**M2A1 105mm ART:** pièce standard de l'artillerie légère divisionnaire de campagne, le M2A1 était employé par les bataillons d'artillerie de campagne des Marines et de la Cavalerie ainsi que par les divisions d'infanterie et même quelques bataillons non divisionnaires. Une batterie comportait quatre pièces transportée chacune par un camion de 2 1/2 tonnes. 8 536 pièces avaient été construites à la fin de la guerre. 13 types de munitions différents ont été développés pour cette pièce. Le M2A1 était un excellent canon qui se trouve encore en service sous différentes variantes dans plus de quarante pays, les USA inclus, où il porte désormais le nom de M101A1.

Sur le front de l'Est (théâtre européen?) [ETO] la date et RF sont 11/42 à 5/45 RF1.0. Sur le théâ-

tre du Pacifique [PTO] : 8/42 à 10/42, avec un facteur RF de 1.2 entre 8 et 10/1942, 1.0 au-delà. La BPV est de 34.



**M1 155 ART:** La production du M1 fut longue à démarrer; à la fin 1942, seulement 33 pièces avaient été fabriquées. 4035 furent finalement faites pendant la Guerre où ce canon se fit une solide réputation pour sa fiabilité et précision. Avec quelques légères modifications, on le retrouve après la Guerre et encore de nos jours dans près de 30 pays dont les USA, sous l'appellation M114A1. Le howitzer de 155mm était communément employé comme compagnon du 105mm dans les divisions d'artillerie, avec un bataillon moyen d'artillerie de campagne de 155mm (3 batteries de 4 pièces chacune) par division d'infanterie. Le « One-five-five » [Un Cinq Cinq] équipait également les bataillons autres que ceux d'artillerie moyenne divisionnaire. Les divisions de Marines ont obtenu de se voir affecter un bataillon de Howitzer 155mm à partir de May 1945.

Les dates de présence en ETO vont du 7/43 au 5/45; le RF est alors respectivement de 1.5 jusqu'en 8/43, 1.4 entre 9 et 10/1943 et 1.2 au-delà. Pour le PTO les dates et RF sont 44-45 et 1.3 [EXC : pour les Marines ces valeurs deviennent 2-6/45 et 1.5]. La BPV vaut 40.



**M1 81mm MTR:** Cette pièce était en fait une copie sous licence du mortier Brandt de 81mm de fabrication française. Il fut le mortier de bataillon standard en service dans l'armée Américaine. Il pouvait tirer des obus hautement explosifs [HE] de type léger (7 livres), ou lourd (10 livres 3/4) ainsi que des obus fumigènes au phosphore [WP]. Quelques 30 000 exemplaires furent construits pendant la Guerre. Ces canons étaient en premier lieu affectés aux compagnies d'artillerie lourde des bataillons d'infanterie et s'articulaient en 3 sections de 2 mortiers chacune. (Les pelotons de mortiers des unités Parachutistes n'avaient que deux sections - et ceux des unités aéroportées étaient intégrés aux compagnies de QG de Bataillon). Un escadron de reconnaissance de cavalerie mécanisée avait trois mortiers de 81mm à l'instar des Bataillon de Chasseurs de Chars [TD SP]. Les compagnies lourdes des Bataillons de Marines contenaient un peloton de 4 mortiers de 81mm jusqu'en Avril 1944, date à partir de laquelle le peloton intègre les Compagnies de QG de Bataillon. Chaque Compagnie QG de Bataillon de Raider Marine comportait 8 mortiers.

Le RF est de 1.1 entre 1941 et 1945. La BPV est de 29.



**M2 60mm MTR:** ce mortier léger était une version sous licence du mortier Français de 60mm Brandt et fut adopté par l'armée Américaine en 1940. Quelques 75 000 exemplaires ont été construits. Une compagnie de fusiliers de l'Armée de Terre en possédait trois dans la section mortiers de son d'armes lourdes. Les troupes de reconnaissance de la Cavalerie Mécanisée en avaient 9 (trois par ; cf. Note 54 sur les Véhicules Américains). Chaque d'infanterie blindée en avait 1 (cf. Notes 28 et 29 sur les Véhicules Américains). Chaque d'infanterie parachutiste en avait un, ainsi que chaque d'infanterie en planeur jusqu'en août 44. Les compagnies d'infanterie en planeur en avaient en plus entre 2 et 4 (selon les dates) dans leur d'armes lourdes. Un compagnie de Fusiliers Marines en avait deux (sur le papier ce nombre est passé à 3 à partir d'avril 43 mais dans la pratique de nombreuses compagnies semblent n'avoir reçu la pièce manquante que bien plus tard dans la Guerre). En Mai 44 on autorisa 4 par Compa-

gnie de QG de Bataillon d'infanterie de Marine. Une compagnie de Raiders Marines avait 3 mortiers de 60mm.

† Le M2 avait une portée supérieure à celle de la plupart des autres mortiers légers car son rôle principal n'était pas de servir d'arme de « support direct » pour le /compagnie mais bien plutôt de constituer l'« artillerie hors carte » [OBA] de la Compagnie. De ce fait, pour chaque ensemble de 3 mortiers M2 que le joueur U.S. reçoit dans son OB [manque au glossaire : Forces? Ordre de Bataille?], il peut choisir à la place une radio (ou téléphone [field phone]) commandant une batterie d'OBA de 4FP pouvant utiliser uniquement des munitions hautement explosives [HE] (et fumigènes au phosphore [WP] à partir de 1945) en tir de concentration ou des obus éclairants [IR]. Chacune de ces batteries reçoit le modificateur de -2 à son jet de Maintenance de Contact Radio relatif à la règle C1.22 et utilise le mix de « Battery Access » standard pour les U.S. Lorsqu'employé en tant qu'OBA, le M2 est traité comme ayant une portée de 40 cases qui se comptent à partir du bord de carte ami du camp U.S. (c'est à dire tel que décrit par la règle B11.42). Un marqueur d'OBA de type AR/SR/FFE ne peut être placé ni corrigé au-delà de cette distance de 40 cases. Si suite à une correction aléatoire le jet de distance ou le jet de direction faisant qu'un des marqueurs SR/FFE se trouve en dehors de la zone de portée du M2, le dé ou les dés à l'origine du problème est/sont relancé(s). Si le joueur U.S. n'a pas de bord de carte ami, l'option d'échange ici décrite ne lui est pas offerte.



**7.5cm PaK 40 AT:** La génération suivante de canons Antichars après le PaK38. En fait, le PaK40 était une version améliorée du PaK38 et lui ressemblait beaucoup (mis à part sa plus grande taille, bien sûr). Les premiers plans du PaK40 furent tirés en 1939, mais il était toujours en pre-production au moment du déclenchement de Barbarossa et la découverte des T-34 et KV1. Une fois la production lancée toutefois, celle-ci ne devait plus s'interrompre jusqu'en 1945. Au combat le PaK40 était un excellent canon Antichar, son seul inconvénient étant son poids qui le rendait difficilement maniable. Le PaK40 finit par devenir l'équipement standard des bataillons antichars; il fut monté sur de nombreux chasseurs de chars et fut aussi la base utilisée pour développer le canon long de 7.5cm utilisés sur les PskpW IV et StuGIII. Certains furent utilisés comme artillerie de campagne, ils furent toutefois limités à cet effet par leur hausse réduite.

Les RF sont de 1.5 pour 1/42-3/42; 1.4 pour 4/42-7/42; 1.3 pour 8/42-11/42; 1.2 pour 12/42- 3/43; et 1.1 pour 4/43-45. Pas utilisé en Afrique du Nord avant 11/42. Le BPV est de 43.



**2cm FlaK 38 AA:** Le FlaK30 fut rédéveloppé par Mauser pour corriger ses défauts et sous la désignation FlaK38 devient le canon anti-aérien léger standard des forces Allemandes pour la durée de la guerre (bien qu'il ne remplaça jamais complètement l'ancien modèle). Il fut aussi monté sur divers véhicules de reconnaissance. L'utilisation d'un seul tube de 2cm dans un rôle anti-aérien commença à diminuer en début 1944 à cause de son incapacité à engager efficacement des appareils alliés plus rapides et plus lourdement armés. En mars 1944, 19,692 FlaK30 et 38 étaient en service dans la Luftwaffe, et un nombre indéterminé l'était également dans l'armée.

Le RF est de 1.0 pour 39-45. BPV est de 32.



**3.7cm FlaK 36 o. 37 AA:** Un autre

canon anti-aérien léger standard. Dans sa version remorquée, il ne semble pas avoir été inclus souvent dans l'organisation des divisions de l'armée. Apparemment, la plupart furent utilisés dans des divisions de FlaK et des régiments ou bataillons indépendants de FlaK. Une section de 3.7cm FlaK comprenait 3 canons, et trois sections formaient une batterie. La différence principale entre un flaK36 et 37 était les optiques de visée.

Sa munition HEAT spéciale était connue sous la désignation Stielgranate 41. Elle consistait en un projectile militaire de charge creuse de forme ovoïde, à l'arrière de laquelle était fixée une baguette striée et un embout perforé. Ce projectile était chargé par le canon, c'est à dire que le servant insérait la baguette dans le canon, (avec l'embout venant s'insérer à l'extérieur de la gueule du canon). Une cartouche à blanc spéciale était chargée dans culasse pour mettre le projectile à feu. Le projectile stabilisé par ailettes avait une vitesse d'éjection de 110m/sec (361 ft/sec) et une portée maximale de 364m environ (400 yards).

H#[9] a un To Hit de base de 11. Ce nombre est diminué de 1 pour chaque Hex de portée. Sa portée maximale est de 9 hex. Tous les To Hit DRM du tireur et de la cible s'appliquent. Il tire uniquement sur les véhicules ou sur les types de cibles sur lesquelles s'applique les munitions HEAT (C8.31). La ROF du canon est diminuée de 1 si le tir de munitions Stielgr 41 est réussi (c'est-à-dire, il peut continuer à tirer dans cette phase si le dé coloré de ce tir était 1 ou 2 au lieu de 1 à 3).

Le RF est de 1.3 pour 39-45. BPV est de 36.



**8.8cm FlaK 18 o. 36 AA:** Le «88», probablement le canon le plus célèbre de la seconde guerre mondiale, fut conçu par une équipe d'ingénieurs de Krupp travaillant clandestinement en Suède. C'était une arme d'excellente facture et elle devint rapidement la pièce principale de toute défense anti-aérienne lourde de la Luftwaffe. Les différences entre FlaK18 et 36 étaient mineures, beaucoup des pièces étant interchangeables. Pendant la Guerre Civile Espagnole, son efficacité sur les cibles au sol fut remarquée, et les munitions appropriées furent développées pour ce rôle. Le 88 acquit sa célébrité en Afrique, où il parvenait à détruire à 2000m les chars Matilda, auparavant invulnérables aux canons antichars Allemands. Il devint si redouté dans le désert que les équipages britanniques préféraient parfois abandonner leur char même si le coup du 88 les avait manqué - car le second aurait probablement fait mouche.

Sa réputation ne diminua jamais. L'une des raisons est que même à la fin de la guerre le 88 pouvait pénétrer frontalement n'importe quel char US ou Britannique en service, mis à part peut-être le Sherman Jumbo. Une autre raison vient peut être du nombre de 88 fabriqués; par exemple, en août 1944, la Luftwaffe en avait 10,704 en service - ce chiffre n'incluant pas ceux en service dans les bataillons de FlaK de l'armée. Ces quelques éléments permettent de comprendre pourquoi le 88 a laissé une telle impression à tous ceux qui ont dû lui faire face. Une section de 88 consistait en 4 canons, généralement remorqués par des Sdkfz7.

Le RF est 1.2 pour 39-45. Le BPV est 55.



**8cm GrW 34 MTR:** Un mortier moyen conventionnel dont le calibre exact était 81.4mm. C'était l'arme standard de soutien des bataillons, avec 6 tubes déployés dans la compagnie de mitrailleuse de chacun. Ceux-ci étaient ensuite déployés par deux dans les compagnies du bataillon. Dans les unités à pied, le mortier était transporté par les hommes jusqu'à la ligne de feu, mais sinon il était transporté par un

attelage. L'une des munitions intéressantes du GrW34 était la «bombe rebondissante», qui rebondissait en l'air après avoir touché le sol. A la hauteur de 15-50 pieds elle éclatait, ce qui augmentait l'effet de fragmentation. Cette munition fonctionnait correctement sur un sol dur, mais moins bien (voire pas du tout) sur un sol mou et elle fut retirée en 1942-43. Plus tard dans la guerre, le GrW34 fut épaulé par une version plus légère et à moindre portée, le KzGrW42. Cette version était destinée aux unités aéroportées, mais elle fut finalement plus utilisée par des troupes régulières, généralement dans des compagnies d'infanterie.

Le RF est 1.1 pour 39-42; .9 pour 1943 et ensuite. Le BPV est 30.



**5cm leGrW 36 MTR:** Le mortier léger allemand standard fut distribué à hauteur de trois par compagnie; ces derniers étaient souvent confiés individuellement aux sections de la compagnie. C'était une arme plutôt complexe pour sa taille et, n'étant finalement rien d'autre qu'un lance-grenade sophistiqué (comme tous les mortiers de petit calibre) avec une portée et une puissance insuffisantes, il fut rapidement relégué dans les unités de seconde ligne ou de réserve après 1942. Il était surnommé le Bulettenschmeisser (lanceur de boulettes de viande).



**OML2-in. MTR:** Le mortier de 2 pouces « avec chargement par le tube » était dérivé d'une conception espagnole. La situation internationale menaçante a conduit à lancer la mise en production en 1938 après seulement un minimum de tests, mais néanmoins, il fut très performant pendant toute la seconde guerre mondiale. Sa courte portée était un inconvénient, mais cela est contre balancé par sa capacité à tirer des fumigènes, et plus tard des IR. Un 2-in mortier était alloué au QG de chaque peloton d'infanterie (incluant parachute et aéroportée), à chaque peloton motorisé, à chaque troupe d'assaut dans un escadron d'infanterie de reconnaissance, et à chaque troupe de support dans un escadron AC. Pendant la seconde partie de 1943, chaque «gun troop» dans un régiment AT était autorisé à 2-2-in mortiers (ceux d'un «17pdr troop», s'ils étaient SP ou attelés, étaient portés dans des camions, voir aussi Note 66 des véhicules anglais). Des 14 variétés du 2-in. Mortier, fabriquées, la plus remarquable était la version aéroportée qui était plus légère et avait un tube plus court; il était destiné à être parachuté.



**OML 3-in. MTR :** la «charge» 3-in. Mortier de tranchée qui entra en service en 1917 était le précurseur des mortiers d'infanterie actuels. En 1939, la version MK II était répandue, mais avait une mauvaise portée comparée à ses concurrents de l'Axe. Des munitions améliorées et, plus tard, des améliorations au mortier lui-même ont partiellement corrigé ce problème. En 1940, un bataillon d'infanterie comprenait seulement 2 mortiers de type 3-in., mais en 1941 ce nombre fut porté à un peloton de six. Ainsi en 1941 deux furent ajoutés à la division d'infanterie du bataillon de reconnaissance, et en 1942 ce fut aussi augmenté à un peloton de six. Quelques bataillons motorisés commencèrent la guerre avec deux 3-in. Mortiers par compagnie, mais apparemment d'autres n'en ont pas eu jusqu'en 1942. Un bataillon aéroporté (planeur) avait un peloton de quatre 3-in. Mortiers en 1944, plus encore deux 3-in. dans chacune des quatre compagnies du bataillon; au début de 1945, tous étaient placés au niveau du bataillon en trois pelotons de quatre- mortiers. En Inde, à Burma, le 3-in fut encore plus répandu en service: aux régiments d'artillerie «montagne légère», et jungle,

furent donnés une batterie de seize 3-in. En 1943, et en 1944 les régiments AT et AA/AT en reçurent aussi. En Birmanie, chaque compagnie de Chindit recevait deux mortiers 3-in

† La portée du mortier est 6-36 initialement, mais change à 3-63 en Septembre 1942 comme indiqué par «[3-63] s2+» sur le pion.

†Les dates et RF pour les non-PTO sont utilisés en 4/40-3/41 (1.3), 4-10/41 (1.2) [EXC: 1.3 pour l'utilisation en Crète en 5/41] et 11/41-5/45 (1.1). Pour les utilisations des PTO, ils sont 12/41-10/42 (1.3), 11/42-11/43 (1.1), 12/43-10/44 (1.0), et 11/44-45 (.9). BPV est 25.



**OQF 40mm Bofors AA:** les anglais ont adopté les Bofors en 1938, et en ont acheté des quantités en Suède (son pays d'origine), Pologne, Hongrie et Belgique; en 1941, les usines anglaises en produisaient en quantité de même que le Canada et l'Australie. Les Bofors équipaient les régiments d'AA légère sur tous les théâtres d'opération pendant toute la guerre. Une troupe comportait 4 canons, mais en 1943, elle a été élargie à 6. Les canons Bofors sont encore utilisés aujourd'hui dans au moins une douzaine d'armées.

†Dates et RF pour l'ETO sont 4/40 (1.5), 5-6/40 (1.3) [EXC: 1.4 en Norvège], 4-5/41 (1.3), et 7/43-5/45 (1.2). Pour l'Afrique, ils sont 6/40-4/41 (1.3), 5-10/41 (1.2), et 11/41-5/43 (1.1) [EXC: 1.3 pour l'utilisation à Madagascar]. Pour le PTO, ils sont 12/41-2/42 (1.4), 3-6/42 (1.6), 7-8/42 (1.5), 9-10/42 (1.4), et 11/42-45 (1.3). BPV. BPV est 40.



**45mm PTP obr. 32 AT:** Fondamentalement le PTP 37mm avec un «barillet» 45mm substitué. Au temps de son introduction, il fut le plus puissant canon AT construit dans le monde et, comme son successeur le modèle 37, formait le soutien principal des défenses AT de l'Armée Rouge tout au long de la première moitié de la seconde guerre mondiale. Un peloton de canon léger AT comprenait deux canons: une batterie pouvait contenir jusqu'à deux ou trois pelotons, et un bataillon regroupait six pelotons.

RF est 1.0. pour 39-45. BPV est 29.



**76.2mm PTP obr. 39 ART:** Aussi appelé le 76-39, ce canon de campagne soviétique avait en outre une capacité anti-char. Il était prévu comme remplacement pour le 76-36 comme il était plus léger et donc plus facile à transporter. Le pion du jeu représente la dernière version P obr 42 (76-42), qui disposait d'un nouveau chariot et d'un frein de bouche. Ces deux modèles devinrent la version standard soviétique pour l'artillerie légère et moyenne AT pour toute la durée de la guerre; 4 canons constituaient une batterie. Ils sont restés utilisés de nombreuses années après la guerre et sont encore en service dans quelques armées. Ce canon de 76mm à vitesse élevée de l'obus était appelé par les Allemands le «crash-boom», en raison de son obus supersonique explosant sur la cible avant même que les défenseurs n'aient entendu le canon tirer. Chaque canon dont les obus vont plus vite que la vitesse du son pouvaient-être appelés crash-boom, mais ce surnom fut appliqué principalement à tous les types de 76mm dans la mesure où ils étaient très courants.



**82mm BM obr. 37 MTR:** une copie légèrement modifiée du mortier Français moyen Brandt. Il était utilisé principalement comme support au niveau du bataillon. Les dernières versions (BM41 et 43) disposaient de roues, ce qui évitait de démonter le mortier pour

de longs transports; De plus, après 1941, ce mortier peut tirer une fois dans la même phase avant d'être démonté (statut dm) ou juste après avoir été remonté (statut non-dm).

† RF est 1.1 pour 39-41; 1.3 en 1942; et .9 pour 43-45. BPV est 28.



**Côte 1664.net : Advanced Squad Leader pour les nuls** : des articles, des aides de jeu, des conseils pour bien débiter... et de la bière ! [www.cote1664.net](http://www.cote1664.net)



**asl.histofig.com** : Le site francophone entièrement consacré à la pratique d'Advanced Squad Leader. Retrouvez tous les tournois, l'annuaire des joueurs, l'inventaire du matériel. [www.asl.histofig.com](http://www.asl.histofig.com)



**Le Franc-Tireur** : Une fois par an, le Franc-Tireur donne rendez-vous aux ASListes francophones : analyses, articles, scénarios. Ze french revue qui nous est envoyée par-delà les océans. [www.lefranc tireur.org](http://www.lefranc tireur.org)

**Version 0.9, décembre 2006** Traduction ©2006 Cote1664.net & asl.Histofig.Com. Ce document, propriété de Multi-Man Publishing, ainsi que sa traduction, œuvre de Cote1664.net & asl.Histofig.Com sont protégés par les lois sur les droits d'auteur et la propriété intellectuelle. Toute reproduction, modification, distribution non autorisée de celui-ci par Multi-Man Publishing peut constituer une violation de ces lois. La copie à usage privé de ce document est cependant autorisée au détenteur de l'ASL Starter Kit #2 dans son édition en langue anglaise éditée et distribuée par la société Multi-Man Publishing.

**Conception et développement des règles**

Ken Dunn et MMP

**Conception des cartes**

Ken Dunn et MMP

**Illustration des cartes**

Kurt Miller

**Conception des scénarii**

Chas Argent, Laurent Closier, Ken Dunn, Pete Shelling, Jon Mischcon, Joe Suchar, Brian Youse

**Playtests**

Alan Anderchuk, Wayne Anderchuk, Chris Pond, Todd Hively, Kevin Moody, Matt Broehland, et Andrés Dunn (Remerciements à la aux Irregulars de la YouseHouse Ken Dunn, Kevin Valerien, Darren Emge, Daniel Heistand, Gary Philips, Gene Gibson)

**Relecture**

Ralph Ferrari, John Richards, Hunter Johnson, Richard Lambour, Todd Hively, Matt Broehland

**Traduction Française des règles**

Alban Bureau, Frédéric Colard, Cédric Delwasse, Sebastien Girardeau, Arnaud Herbert, «Cpl Humphrey», Jean Lasnier, «Comissar Martinez», Bruno Nitrosso, Dogan Ogreten, Jean Pascal Paoli, Eric Philippon, Robin Reeve, Sebastien Saur, David Verdin, Manu De Wit,

**Mise en page de l'édition française**

Jean Philippe Calvel, Jean-Luc Bechenec

**Cette traduction est dédiée à la mémoire de Jean Devaux.**

