

ASL – SK3 synthèse

1.0 COMPOSANTS DU JEU

1.1 Cartes :

- Les demi-hexs sont considérés comme des hexs entiers.

1.1.1 Types de Terrain :

- **Open Ground [Terrain dégagé]** : aucune Hindrance ou obstruction à la LOS ; le seul TEM est le DRM – 1 de FFMO contre les unités en Mvt ; 1 MF ; 1 ou 3 MP
- **Buildings [Bâtiments]** : obstacle à la LOS ; TEM +3 (pierre) ou de +2 (Woods) ; 2 MF ; half MP + Bog Check ou NA
- **Roads [Routes]** : considérée comme un Open Ground ; 1MF + bonus route (1MF) ; 1MP (1/2 MP si CE venant de Road)
- **Woods [Bois]** : Obstacle à la LOS ; TEM +1 (-1 pour Mortier contre une unité d'Inf) ; 2 MF ; half ou all MP + Bog check ; changement VCA doublé.
- **Woods-Road [Route et Bois]** : Si Mvt sur route (1(1/2)MP/MF) et si LOS ne traverse pas les Woods, alors pas du TEM contre un Def First Fire et DRM-1 du FFMO ainsi que l'Interdiction possible ; sinon TEM+1 ; on peut toujours choisir de « payer » le COT du Wood (2 MF) pour recevoir le TEM+1 ; la partie dégagée d'une route forestière n'obstrue pas la LOS.
- **Orchards [Vergers]** : Hindrance pour les LOS de même niveau (ou de niveaux différents hors saison) avec DRM +1 pour chaque hex entre la cible et le tireur. Pas de TEM ; le FFMO ne s'applique pas et pas d'Interdiction possible ; si en saison (avril à octobre) alors obstacle LOS entre des unités situées à des niveaux d'élévation différents ; 1 MF ; 1 ou 3MP.
- **Orchard-Road [Route et Orchard]** : identique à Mvt sur road si entrée par route. Hindrance d'Orchard ne s'applique pas si la LOS ne sort pas de la représentation de route, sans tenir compte du niveau d'élévation et DRM-1 du FFMO ; Autrement, hexs identiques aux Orchards.
- **Grain [Champ de céréales]** : en saison (juin à septembre) , Hindrance pour une LOS d'un même niveau et DRM +1 pour chaque hex entre le tireur et sa cible ; Pas de TEM ; le FFMO ne s'applique pas et pas d'Interdiction possible ; Les autres mois, les champs de céréales sont hors-saison et sont considérés comme de l'Open Ground ; 1,5 MF ; 1 ou 4 MP
- **Brush [Broussailles]** : Hindrance pour les LOS de même niveau avec DRM +1 pour chaque hex entre la cible et le tireur. Pas de TEM ; le FFMO ne s'applique pas et pas d'Interdiction possible ; 2 MF ; 2 ou 4MP.
- **Hills [Collines]** : obstructions à la LOS si une unité n'est pas sur la colline ; considéré comme Open Ground si rien d'autre. Un obstacle de niveau un (Building, Woods ou Orchard) sur une colline de niveau un devient un obstacle de niveau deux ; une Crest Line est formée par deux élévations différentes pour déterminer la monter et le Height Advantage ; Si pas de TEM alors TEM+1 pour Height Advantage (sauf mortier ; sauf coté d'hex qui fait intersection avec LOS tireur) et pas d'interdiction ni FFMO ; COTx2 MF ; COT+4 MP

1.2 Pions :

* 1.2.1 Single Man Counters (SMC) [Leader] :

- Les SMC sont des unités d'élite.
- Un leader non Broken et non PIN peut utiliser DRM (non cumulatifs) ; une seule action par phase sauf rallier, MC, diriger une ROF et/ou les tirs défensifs.

1.2.2 Multi Man Counters (MMC) [Groupe] :

- Les Crews sont des unités d'élite.
- Deux Half-Squad (HS) ou Crews sont équivalents à un Squad.

1.2.3 Face «Broken» :

- Si facteur de moral entouré d'un carré, alors Self Rally possible.

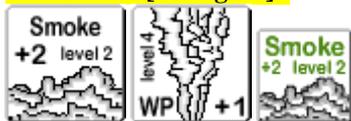
1.2.4 Armes de Soutien (SW) [Support Weapons] :

- Doivent être possédées par un MMC/SMC (unité empilée au-dessous).
- Réparation ; si dr inf ou égal à R#, réparation ; si = ou sup à X# alors retirée du jeu.

1.2.4.1 Cadence de Tir (ROF) :

- Si dé coloré en Att inf ou égal à la ROF et si non Pin alors nouveau tir possible durant cette phase (sauf pendant l'AFPh ; sauf si Inf en Final Fire).

1.2.5 Smoke [Fumigène] :



- Smoke 1/2 placé par l'Inf pendant la MPH et retiré à la fin de la même MPH.
- Smoke 5/8 placé par l'Art au début de la PFPh ou de la DFPh (après tir ATT) ou par un AFV durant sa MPH.
- Si placement durant la PFPh, alors Smoke complète +3 (+2 si WP)
- Si placement durant la DFPh/MPH, alors Smoke Dispersed +2 (+1 si WP).
- A la PFPh suivante du joueur ayant placé le Smoke, retirez les Smoke Dispersed et retourner les Smoke sur leur côté Dispersed.
- Smoke donne Hindrance inhérente à la LOS ; si tir à travers ou dans un hex de Smoke alors DRM d'Hindrance (+1 à +3 max).
- Si tir depuis un hex de Smoke alors DRM +1.
- Si unité entrant dans hex de Smoke alors +1 MF/MP

1.2.6 Canons [Guns] :

- Manipulé par un Crew d'Inf sinon DRM+2 pour Utilisation non-Qualifiée.
- Les Canons sont possédés, transférés, récupérés et détruits comme des SW.
- Il existe cinq types de Canons : MTR, AT, INF, ART et AA.
- Seuls les Canons de petites cibles ainsi que les Canons AT/INF non classés grandes cibles peuvent occuper un hex de Building.

1.2.7 AFVs [Blindés] :

2.0 DEFINITIONS

3.0 SEQUENCE DE JEU

3.1 Rally Phase (RPh) [Phase de ralliement] :

- Sauf leaders effectuant des ralliements, chaque unité peut faire une action par RPh ; Att en premier ; dans l'ordre suivant :
- a) **Renforts** (SSR) et préparation hors-carte des unités qui entrent pendant ce tour.
- b) **Récupérer** (même hex) SW abandonnée ; si Good Order et si dr inférieur à 6 (drm+1 si l'unité CX).
- c) **Réparer** SW Malfunction ; si unité Good Order, si SW même nationalité et si dr inférieur ou égal au R# ; un dr de 6 élimine SW ; un AFV Good Order peut tenter de réparer chaque MA et MG « Malfunction » ; un dr de 1 répare et un dr de 6 élimine.
- d) **Transfert** SW : librement entre unités Good Order dans même hex
- e) **Autoralliement** [Self Rally] : tentative pour unités qui en ont la capacité (les leaders, Crews et quelques Elite). L'Att et lui seul peut tenter un Self Rally sur un seul autre MMC ; un leader ne s'applique pas son propre DRM ; toute unité qui tente un auto rally a un DRM de +1.
- f) **Ralliement** des unités Broken (les deux camps) avec un leader Good Order empilées ; réussi si DR inférieur ou égal au moral sur face Broken ; DRM de +4 si l'unité est « DM » ; DRM de -1 si l'unité est dans Wood ou Building ; DRM du leader ; si résultat est un 12 naturel alors Réduction (Casualty Reduction) ; Une seule tentative par unité pour toutes les unités empilées avec leader
- g) **Vehicule shock** : Un dr pour Shock/Unconfirmed Kill (UK) et récupération d'AFV ; retirer ou retourner le marqueur ou éliminer le AFV selon le résultat.
- h) **Retrait** des « DM » à la fin de la RPh, sauf si adjacente à une Unité Ennemie Connue ; Une unité Broken peut garder son pion « DM », sauf si située dans un Wood ou Building.

3.2 Prep Fire Phase (PFPh) et attaques par tir :

3.2.1 Ligne de vue (LOS) :

- Tir possible si LOS de centre à centre sans obstacle (Building, woods, Hills...) ; ne s'applique pas aux unités situées hors carte.
- Si Hindrance (Grain...) ou obstacle inhérent (Orchard, Smoke...), la LOS est gênée mais pas bloquée.
- Le terrain dans l'hex du tireur ou de la cible ne bloque pas la LOS (Smoke dans l'hex du tireur ou de la cible gêne la LOS).
- Une attaque est possible à travers d'autres unités sans les affecter.
- Vérification LOS après déclaration attaque ; si obstacle, l'attaque non résolue mais l'unité a tiré et DR pour panne éventuelle d'une SW.
- Toute combinaison de DRM de Smoke et/ou d'Hindrance de LOS, supérieure ou égale à +6 bloque la LOS.
- LOS possible de bas en haut (et inverse) si la LOS partant de l'unité la plus haute passe à travers une Crest Line dans son hex et que la LOS ne traverse jamais une autre Crest Line.
- Une unité sur une élévation plus importante voit dans mais pas à travers un obstacle de LOS.
- Une unité sur une élévation voit au-dessus d'une Hindrance (grain...) située à un niveau inférieur sans être affectée par cette Hindrance.

3.2.2 Ouvrir le Feu :

- Le FP des Inf/ATR/MG (inclus MG/IFE des AFV) est doublé pour un tir sur hex adjacent (PBF) et triplé dans le même hex (TPBF).
- Une unité d'Inf/MG/FT, en Area Fire, peut tirer jusqu'au double de sa portée,

mais FP divisé 2.

- Les décimales d'une FP sont conservées.
- Les modifications de FP sont cumulatives
- Pas de division de FP entre différentes cibles.
- Un Squad peut tirer avec son FP sur une cible et utiliser la FP d'une SW contre une autre cible ; interdit de scinder pour tirer sur la même cible.
- Un HS Squad peut tirer avec sa FP sur une cible ou utiliser la FP d'une SW contre une cible
- Si l'attaque de MMC n'est pas dirigée par un leader et fait un double aux dés, alors le MMC Cover ; une colonne (deux colonnes si inexpérimenté) de moins sur l'IFT et le MMC est marquée par un « Prep Fire » ou « Final Fire » (selon le cas) ; Si le décalage donne une colonne inférieur à 1 alors attaque ratée.
- Un Cower n'affecte pas les attaques d'Artillerie, des AFVs, CC, DC ou les FP Résiduelles.
- Deux unités ou plus peuvent former un Firegroup (FG) ; Même hex ou hex adjacents ; Un leader seul ne peut pas lier deux unités entre elles.
- Les attaques d'Art/FT ne peuvent pas participer à un FG.
- Les MG/IFE d'un AFV ne peuvent former un FG qu'entre elles.
- Tous les membres du FG doivent avoir une LOS ; si problème de LOS, on réduit la taille du FG ou attaques séparés.
- Si unités même hex veulent attaquer même cible, alors FG obligatoire (Mandatory Fire Group) (sauf artillerie ou FT.)
- Un leader peut utiliser son DRM avec une unité d'Inf (excepté FT) ou un FG (si dans le même hex) par tour du joueur ; un DRM possible pour FG multi-hex si leader dirigeant dans chaque hex (DRM le plus faible).
- Un leader dirigeant un tir est considéré comme s'il attaqueit.

3.2.2.1 Tir a bout portant dans le même hex (TPBF) :

- La FP d'inf/ATR/MG/IFE triplée dans le même hex (TPBF) est rare : AFV ennemi se déplace dans hex ou Inf avance dans un hex occupé par un AFV ennemi qui est ou devient Motion.
- Les AFVs BU sont protégés contre le TPBF ; mais ceux qui sont CE ne le sont pas ; le CE +2 s'applique dans ce cas.
- Une unité ne peut pas faire feu en dehors de son hex si ennemi présent.

3.2.1 Effets :



■ Sur la colonne sur l'IFT la plus à droite sans dépasser le total de FP de l'attaque (les FP en surplus n'ont pas d'effet), on croise un DR est modifié avec les DRM (leadership, TEM, Hindrances...) pour donner un résultat :

#KIA : Killed in Action : Autant de cibles que le nombre (#) sont éliminées (aléatoire) ; Autres cibles automatiquement Broken ou Réduction si déjà Broken. ; si un Crew d'un AFV CE, l'AFV et le Crew sont STUN.

K/# : Killed : Une unité est réduite (aléatoire) et toutes cibles (y compris la réduite, sauf SMC Wounded) passe un MC avec DRM +(#) ; si un Crew d'un AFV CE, l'AFV et le Crew sont STUN.

■ La Réduction élimine un HS ou un Crew, réduit un Squad en un HS, et blesse un SMC.

■ Si SMC Wounded alors dr de gravité [Wound severity] ; si dr 1-4 alors blessure légère (« Wound » sur le SMC), si dr 5-6 alors élimine le SMC.

■ Un SMC Wounded a 3 MF, un IPC de 0 et Double Time impossible ; Si à nouveau Wounded, alors drm+1 à son dr de gravité ; son niveau de moral et son DRM de leadership sont réduits de 1.

NMC : Normal Moral Check : Chaque unité doit réussir un MC avec un DR inf à son moral. Leader plus élevé en premier (sans son propre DRM).

■ Si échec alors Broken et «DM».

■ Si égal à 12 naturel alors Réduction.

■ Si déjà Broken et échec alors Réduction.

■ Si déjà Broken et jet égal à 12 naturel alors Eliminée.

■ Si non Broken et échec d'une différence supérieure à son ELR alors baisse de qualité.

■ Si réussite juste (différence égal à 0) alors unité «PIN».

■ Si Crew CE d'un AFV rate son MC, il devient Stun (ou STUN si 12)

■ Les unités Broken 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 autres leaders).

■ Si leader éliminé alors toutes unités avec moral plus bas à cet instant et sans être en CC, font un Leader Loss Morale Check (LLMC) ; NMC après avoir résolu le combat initial ; DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait.

■ Si leader Broken alors toutes unités avec moral plus bas à cet instant et sans être en CC, font un Leader Loss Task Check (LLTC) ; PTC après avoir résolu le combat initial ; DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait.

#MC : Moral check variable : Le nombre (#) est un DRM positif qui doit être appliqué au DR du MC.

PTC : PIN Task Check : chaque unité non Broken ou non PIN effectue un DR ; leader le plus élevé en premier. DRM du leader si le leader non PIN.

■ Si échec alors «PIN» ; durant ce tour, plus de Mvt, FP sera réduite de moitié,

ROF perdue et un leader PIN ne pourra plus utiliser son DRM ;

■ Une seule fois PIN par tour de joueur.

■ Si PIN, un Crew devient BU pour le reste du tour de joueur ; un AFV ne peut pas devenir PIN et peut toujours continuer à se déplacer.

■ Une unité qui devient Broken, reçoit un « DM ».

■ Une unité Broken sans «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 reçoit un «DM».

3.2.4 Processus de To Hit :

■ L'Art (Canon, Mortier et LATW) et le MA non MG des AFV doivent réussir un TH sur ITT, ATT, VTT ou sa propre table, puis ensuite, déterminer l'effet sur l'IFT (contre Inf ou Canon) ou sur une table TK (contre AFV)

■ Tous les occupants de l'hex ne seront pas toujours touchés (unité qui se déplace, DRM différents).

Infantry Target Type : avec des HE mais aussi des HEAT ou des AP ; Toutes les cibles ennemies dans l'hex cible sauf les AFV BU seront affectées.

■ Le TEM s'applique au DR du To Hit mais pas au DR sur l'IFT.

Area Target Type : Utilisé par les mortiers et pour tirer de la Smoke ; peut être sélectionné lorsqu'on tire des HE, mais pas des HEAT ou AP.

■ Tirer en ATT ne permet de garder la ROF du Canon ce tour (sauf mortier).

■ Le TEM ne s'applique pas au DR du To Hit mais s'appliquera au DR sur l'IFT.

■ Un tir réussi peut potentiellement affecter toutes les unités dans l'hex.

Vehicule Target Type : Utilisé pour tirer sur un AFV ; n'affecte pas les autres unités présentes dans l'hex.

La procédure de To Hit :

■ L'Art peut tirer durant les Prep Fire, Def Fire ou Adv fire, et doit être manipulé par un Crew ou un MMC.

■ Le MA d'un AFV peut également tirer durant la Mph de l'AFV.

■ On déclare une cible et un type de tir ; on détermine la distance jusqu'à la cible et on trouve le TH# sur les tables To Hit.

■ Les tirs en ATT utilisent toujours les valeurs TH rouges.

■ Les tirs en ITT ou VTT utilisent les valeurs TH noirs (sauf Canon Russe, Italien, Allié Mineur, Américain avant 1944, utilisation Non-Qualifiée, d'un Canon Capturé, ou d'une utilisation Inexpérimentée.

■ Si pas de valeur rouge, utilisez la valeur TH noir.

■ Si DR + DRM inf ou égal au TH# alors Hit.

■ Si tir effectué en Def First Fire, seules les cibles se déplaçant sont touchées.

■ La ROF peut être diminuée de 1 (cumulatif) pour l'emploi de l'IFE, l'utilisation d'un Canon Capturé ou par une unité Non-Qualifiée, changement de CA durant cette phase.

■ Si deux nombres, alors portée minimum - portée maximum.

CA/VCA/TCA :

■ Un Canon peut uniquement tirer dans son CA mais peut changer son CA avant de tirer (avec pénalités).

■ Un Canon peut changer son CA sans tirer à la fin d'une de ses phases de tir (pas la MPh) si l'infanterie le manipulant n'a pas tiré avec son propre FP.

■ Si un cercle blanc entoure le Canon alors plate-forme orientable à 360° et les pénalités réduites pour changement de CA.

■ Tous les autres Canons sont des Armes Sans Tourelle (NT).

■ Chaque AFV a un VCA.

■ Cela coûte 1 MP pour changer d'un sommet hex le VCA.

■ Les AFV avec tourelle (cercle ou carré autour du AFV) ont un TCA qui peut être distinct du VCA ; si différent, il est représenté par un marqueur de tourelle. Le VCA et le TCA se comportent de la même manière qu'un CA de Canon.

■ Les armes de Caisse (BMG) tirent uniquement dans le VCA.

■ Les armes de tourelle (CMG) tirent uniquement dans le TCA, excepté les armes tirant à l'arrière (Rear CMG) qui tirent à l'arrière du TCA.

■ L'hex dans lequel se trouve l'unité est considéré comme étant dans le CA/VCA/TCA pendant la MPh ennemie si un AFV entre dans l'hex. depuis un hex du CA de l'unité, ou si l'arme change son CA pour pouvoir tirer sur l'hex. d'où vient l'unité ennemie.

■ Un AFV immobile dans un hex. ne peut pas utiliser ses BMG car l'hex. ne fait pas partie de son VCA.

Intensive Fire [Tir Intensif] :



■ Un Canon/MA (pas une SW) qui a perdu sa ROF peut tirer encore une fois dans la même phase en faisant un Tir Intensif. Il ne pourra plus tirer.

■ Marquez avec un «Intensive Fire»

■ Il y a un TH DRM +2 pour Intensive Fire, le B# du Canon/MA est réduit de deux. (si DR au TH au moins égal au B# original, le canon est éliminé et entraîne un Recall.

■ Un Canon/MA sans ROF qui change son CA est marqué d'un «Intensive Fire» après le tir.

■ Un Canon/MA ne peut pas faire d'Intensive Fire si PIN, Shock ou Stun.

■ L'Intensive Fire ne peut pas être utilisé en AFPh, il peut l'être uniquement sur

une cible adjacente ou dans le même hex en DFPh.

■ Si une arme a un No IF indiqué, elle ne peut pas faire d'Intensive Fire.

Utilisation Non Qualifiée :

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

Effet :

■ Si tir réussi contre l'Inf, Crew, CE ou en ATT contre un AFV, un nouveau DR est lancé sur l'IFT avec la colonne des FP correspondant au calibre si ITT ou la colonne de la moitié des FP si ATT.

■ L'emploi d'AP, HEAT, ou WP a des effets spécifiques.

■ Si ITT, le TEM ne modifie pas le DR.

■ Si ATT appliquer le TEM au DR.

■ L'Art, ne double pas son FP en cas de PBF, n'a pas de tir à longue portée, ne divise pas par deux son FP lorsqu'elle tire dans l'AFPh.

■ Si tir réussi sur VTT ou en utilisant un LATW contre un AFV, on détermine si la caisse ou la tourelle est touchée (tourelle touchée si le dé coloré du TH est plus petit que le dé blanc), puis le côté touché (avant, coté, arrière) en s'appuyant sur la position du TCA pour la tourelle ou du VCA pour la caisse (si égalité le plus défavorable à l'attaque) ; Si le tir est originaire du même hex que la cible, le coté de cible est déterminé par le dé coloré du DR de TH : 1-2 Arrière, 3-4 Coté, 5-6 Avant ; un FT touche systématiquement l'Arrière).

■ On utilise TK table pour déterminer le TK number (TK#) en fonction du type de munition, du calibre et de la longueur du tube.

■ Le TK# Final est obtenu en soustrayant l'AF de la cible (en fonction de la cible) du TK# ; si le DR inférieur au TK Final, la cible est détruite et le AFV est retourné sur sa face Wreck ; Si le DR est égal ou même dépasse le TK# final, d'autres résultats peuvent arriver.

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



■ L'Att résout ses tirs au cours de la PFPh ; l'unité (ainsi que son arme) est marqué d'un «Prep Fire».

■ Un AFV «motion» ne peut pas tirer pendant la PFPh ; il doit attendre la MPh.

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

■ L'Att peut déplacer ses unités qui n'ont pas tiré durant la PFPh (ni Broken ni engagées en Mêlée ou immobilisées).

■ Facteur de Mouvement (MF) pour l'Inf

■ Points de Mouvement (MP) pour les AFV.

■ Les unités peuvent entrer dans des hex occupés par des unités amies sans dépasser les limites d'empilement (3 MMC et 4 Squad et un AFV - sauf si l'AFV traverse seulement l'hex)

■ Interdiction d'entrer dans hex contenant des unités ennemies au cours de la MPh sauf pour un AFV.

■ Les unités hors carte qui entrent (ssr) sont placées au début de la RPh du tour d'arrivée. Elle ne peuvent rien faire sauf bouger en Mph (coût normal d'open ground) ou en Aph ; les routes se poursuivent hors carte (bonus de route).

■ Interdiction de quitter la carte volontairement sauf si Good Order et si sortie prévue par les conditions de victoire, (l'hex de sortie est de l'open ground).

■ Toute unité contrainte à sortir de la carte autrement est éliminée.

3.3.1 Infantry Movement [Déplacement de l'Infanterie] :



■ Un SMC a 6 MF (ou 3 MF si blessé) ; un MMC a 4 MF (ou 3 s'il est inexpérimenté C ou G).

■ Bonus de 1 MF pour Mvt entier sur route.

■ Un MMC qui débute, se déplace et termine son Mvt avec un leader reçoit un bonus de 2 MF.

■ Les MF ne peuvent pas être transférés ou accumulés.

■ Les unités se déplacent une par une ou pile par pile (pour le bonus de leader par exemple) ; une unités peut quitter une pile.

■ A chaque déplace ou action d'unité, le joueur annonce le nombre de MF dépensés sans pouvoir revenir en arrière (sauf HIP par exemple).

■ Quand une unité termine sa MPh, le joueur l'annonce avant de passer à une autre unité ; elle ne pourra plus bouger.

■ Un Crew ou HS poussant un Canon est équivalent à un Squad complet pour le limite d'empilement.

■ Une unité peut déclarer un Mouvement d'assaut (AM) si Mvt d'un hex sans dépenser la totalité des MF ; Le AM annule le DRM de -1 du First Fire Non Assault Movement (FFNAM).

■ Une unité peut déclarer un Double time si non Broken, PIN, Wounded, AM ou CX ; reçoit 2 MF en plus, devient «CX» ; une unité CX a un DRM +1 à

toute attaque (IFT,TH,CC) (maximum +1) et un drm +1 pour Récupération, Ambush ou Smoke ; son IPC réduite de 1 ; une attaque de type CC contre une unité CX a un DRM -1.

■ Le marqueur «CX» est enlevé au début de la MPh de l'unité ; plus d'effet CX mais ne peut utiliser le Double time ce tour.

■ Une unité peut une fois par Mph déclarer placer une «Smoke» 1/2" ; coût 1 MF dans son propre hex ou 2 MF dans hex adjacent ; réussi si dr inférieur ou égal au Smoke Exponent (+1 drm si CX) ; si dr = 6, l'unité termine sa MPh.

■ Mvt pendant la MPh/RtPh à l'intérieur ou vers l'intérieur (mais pas pour en sortir) d'un hex de Smoke coûte 1 MF/MP de plus.

■ Un marqueur «Smoke» 1/2" est retiré à la fin de la MPh.

■ une unité peut déclarer récupérer une arme si même hex ; coût 1 MF ; Réussi si un dr inférieur à 6 (+1 drm si CX).

3.3.2 Vehicle Movement [Déplacement des AFVs] :



■ Un AFV doit dépenser tout ses MP pendant sa MPh ; pas de transfert ni accumulation ; il est réputé avoir dépensé ses MP restants dans le dernier hex.

■ Un AFV peut pénétrer dans un ou plusieurs hex occupés par l'ennemi.

■ Dès qu'il a bougé dans un nouvel hex, un AFV est considéré comme Mobile Target pour n'importe quel Defensive Fire au cours de ce tour.

■ 1/2 MP un AFV CE allant d'un hex de Road à un hex de Road.

■ Le VCA peut être modifié ; 1 MP par sommet d'hex (2 MP si Woods ou building).

■ Un AFV doit bouger dans son VCA pour pénétrer dans un nouvel hex.

■ Un VCA peut aussi être changé sans dépense de MP, si tir adverse hors CA (sauf pendant sa MPh) ou à l'issue de n'importe quelle phase de tir s'il conserve la capacité de tirer avec une arme de tourelle ou de caisse.

■ Un AFV qui n'est pas «Motion» doit dépenser 1 MP pour démarrer ou changer de VCA (Defensive First Fire possible mais non Mobile Target) ;

■ Un AFV doit dépenser 1 MP supplémentaire pour s'arrêter (Défensive First Fire possible ; Mobile Target si déplacé d'un hex ou «motion») ; il peut redémarrer si MP.

■ Un AFV qui ne s'arrête pas avant son dernier MP termine la MPh «Motion» ; idem s'il n'a pas assez de MP pour entrer dans le prochain hex qui l'intéresse.

■ Un AFV doit dépenser 1 MP additionnel par Wreck ou autre AFV présent dans l'hex de passage ; 2 MP si hex de Road avec bonus de déplacement (1/2MP) ; 4 MP dans hex de Woods.

■ Un seul AFV d'un même joueur (sauf Wreck) par hex à la fin de la MPh ; Si 2 AFV alors le joueur doit en placer un sous statut Wreck.

■ La dépense de MP sans bouger est un Delay (uniquement si AFV stoppé) ; il n'est pas interdit à un AFV de pénétrer dans un hex en dépensant plus de MP.

■ Un AFV qui commence «Motion» ne peut participer à la PFPh.

■ Tous les AFV hors carte sont «Motion» ; un AFV ne peut être placé sur carte en étant «Motion».

■ Un AFV peut pénétrer un hex occupé par une unité ennemie ; il ne peut s'y arrêter volontairement en «Motion» que s'il est capable, au moment et à l'endroit par lequel il pénètre cet hex, de détruire ou de Shock l'AFV avec un original TK ou un IFT DR de 5 en utilisant autre chose qu'une munition spéciale.

■ Tout AFV «Motion» est éligible au DRM de Motion Target pour les TH (attaque par DC, Overrun ou CC).

■ Un AFV «Motion» n'est jamais LOS Hindrance ou source d'un TEM.

■ Si AFV avec MP rouge alors DR pour chaque démarrage ou Motion Status Attempt réussie ; si DR =12 (11 pour certains russes) alors panne et immobilisation.

■ Un AFV qui entre dans un hex de Woods/Buildings passe un Bog Check.

■ Un AFV mobile peut toujours bouger d'un hex (VCA non modifiée) en dépensant tous ses MP (compte tenu de 1 MP pour démarrer) et terminer sa MPh en étant «Motion», à moins qu'il n'échoue à un Bog Check.

3.3.2.1 Motion Status Attempt [Manœuvre d'évitement] :

■ Pendant la MPh d'une unité (terrestre) ennemie, si AFV non immobilisé et non «First fire» alors «Motion» possible (sauf Panne) si dr inférieur ou égal au nombre de MF/MP dépensés dans la LOS de l'AFV (si l'ennemi ne l'était pas au début) ; une seule tentative par MPh ennemie.

■ Si devient «Motion» alors l'AFV peut alors librement changer ses VCA/TCA, après le Bog Check

■ Un AFV déjà sous statut «motion» peut aussi essayer de changer de VCA/TCA en réussissant un dr.

3.3.2.2 Bounding First Fire [tir en mouvement] :



■ Un AFV peut bouger et tirer et rebouger pendant la MPh, y compris contre des unités dans même hex ; placez un pion «Bounding fire».

- DRM basés sur le nombre de MP que le tireur a dépensé en ayant une LOS sur la cible ; (Delay possible mais tirs défensifs possibles).
- Un AFV qui n'a pas épuisé sa ROF peut à nouveau tirer en Bounding First fire en dépensant 1 MP mais toutes les autres armes ne peuvent qu'avoir tiré – à partir du même hex et en même temps que le premier tir du MA.
- Les MG/IFE ont leur FP divisée par 2 pendant la MPh (par 4 si le AFV n'est pas à l'arrêt).
- La seule manière pour un AFV de tirer pendant la MPh et l'AFPh est d'utiliser uniquement son MA pendant la MPh et de conserver sa ROF ; l'AFV peut alors encore tirer pendant l'AFPh.
- La FP des AFV FT n'est pas réduite durant la MPh mais divisé par 2 si l'AFV n'est pas à l'arrêt.

3.3.3 Defensive First Fire [Tir défensif initial] :



- Chaque fois qu'une unité/pile dépense au moins 1 MF/MP (Mvt, tentative de Smoke, Récupération, démarrer/stopper un AFV, modifier le VCA, placement de DC...) dans la LOS d'une unité Good Order, le Def stoppe temporairement le Mvt de l'Att et tire sur l'unité/pile autant d'attaques qu'il veut/peut faire subir.
- Le Def place un «First Fire» sur toute unité/Arme qui a tiré et épuisé sa ROF.
- Le Defensive First Fire doit être effectué avant que l'unité/pile en Mvt ait quitté l'hex ciblé ou dépense un autre MF/MP ; pas de retour en arrière.
- L'Att déclare la fin du Mvt de cette unité/pile avant d'en bouger une autre ; si une autre unité commence son Mvt ou que l'Att déclare que la MPh est finie, les unités qui ont bougé ne peuvent plus être sujettes au Def First Fire.
- Une attaque de Def First Fire est résolue comme un tir.
- Elle bénéficie d'un DRM -1 pour First Fire Non Assault Movement (FFNAM) si l'Inf se déplace sans utiliser le Mouvement d'Assaut et un DRM -1 pour First Fire Movement in Open Ground (FFMO) si l'Inf se déplace en Open Ground (ne s'applique pas si Hindrance de LOS)
- Une Inf déjà «First Fire», peut encore effectuer un Subsequent First Fire si la cible n'est pas à une portée plus grande que l'ennemi le plus proche dans la LOS, ni au-delà de la Portée Normale du tireur ; sa FP est alors divisée par deux ; Le pion «First Fire» est retourné sur son côté «Final Fire», y compris toutes ses SW, qu'elles aient toutes tiré ou non.
- Un MG au cours d'un Sub First Fire a son B# réduit de 2 ; devient irréparable sur un IFT DR original égal au B# d'origine.
- Un Canon ou MA déjà «First Fire» peut encore effectuer un Tir Intensif sans contrainte de la présence d'une unité ennemie plus proche ; placez un pion «Intensive Fire» sur l'unité ; Le pion «First Fire» est retourné sur son côté «Final Fire», ainsi que sur toutes ses Armes ; (voir IFE)
- Une unité peut subir plusieurs Def First Fire avant de dépenser d'autres MF/MP, (attaques différentes ou dépense d'au moins 2 MF/MP dans cet hex).
- Une même unité ou SW ne peut jamais effectuer de Def First Fire, de Sub First Fire ou de FPF contre une unité en mouvement dans une Location plus de fois que le nombre de MF/MP dépensés dans cette Location pendant la MPh.
- Une unité Broken ou PIN suite à un Def First Fire peut encore subir des tirs.
- Une unité Broken qui était sujette au FFNAM ou FFMO, 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 après un Def First Fire elle devient Broken, elle perd son statut PIN et peut subir à nouveau les DRM de FFMO et FFNAM (si ceux-ci étaient applicables avant) au cours de cette même MPh.
- Une unité qui utilise le AM et qui devient Broken n'est plus considérée comme utilisant le AM ; elle subit le DRM FFNAM pour la suite de sa MPh.

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

- Si l'inf est déjà «Final Fire», possibilité d'un Final Protective Fire sur une unité qui devient adjacente ; idem Subsequent First Fire (avec la FP doublée à cause du PBF), mais l'IFT DR de base (uniquement modifié par un leadership) est utilisé pour un NMC contre les unités qui ont effectué le FPF (y compris tout leader qui dirigerait l'attaque) ;
- Pas de limite au FPF tant que l'unité n'est pas Broken et qu'une unité dépense des MF/MP pour venir adjacentes à l'hex du 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 le NMC.

3.3.4 Reaction Fire [Tirs de réaction]

- Toute Inf Good Order et non PIN peut attaquer dans son propre hex un AFV en déplacement en tant que CC Reaction Fire en suivant les procédures normales de Def First Fire ;
- Un MMC doit d'abord réussir un PAATC. Si échec, l'unité devient PIN et tir de réaction interdit ; un seul test par AFV est requis pour un MMC (Voir CC contre AFV) compte tenu que le AFV ne peut riposter par un CC ; La CCV de l'unité d'infanterie est réduite de 1 si elle a déjà tiré (y compris avec la SW seule).

3.3.5 Residual Fire [Tirs résiduels]



- Quand une unité est attaquée en def first fire, la Location est marquée par un FP residual 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 Malfunction ou conserve sa ROF ne laisse pas de FP residual.
- Un tir contre un AFV (TK) laissera une FP residual de la même manière sauf si elle utilise des munitions de type AP (sauf si le tir vient d'une MG), ATR, APCR, ou APDS ou si le tir rate.
- Une fois que la valeur des FP residual a été déterminée, elle est réduite de 1 colonne sur l'IFT pour chaque DRM positif d'IFT ou TH ayant une origine strictement extérieure à l'hex ciblé (incluant les TH DRM). (leadership, CX et Hindrances) ; L'avantage de la hauteur et les leaderships négatifs n'affectent jamais le FP residual ; l'Air Burst augmente la valeur de FP residual d'une colonne.
- Une unité qui entre (ou dépense au moins un MF/MP ; y compris un AFV CE) dans une Location avec FP residual est attaquée sur l'IFT.
- Le TEM (Smoke) de l'hex de la cible et tout FFNAM et/ou FFMO est applicable en tant que DRM.
- Une unité qui dépense des MF/MP pour quitter une Location ne subit pas l'attaque d'une FP residual dans cette Location.
- Une FP residual ne peut jamais former de FG ; la FP residual est résolue contre une unité en Mvt avant que le Def ne déclare une attaque.
- Un seul pion de FP residual par Location ; un FP residual plus puissant peut en remplacer un autre. Les FP residual ne sont jamais additionnés.
- Une unité n'est affectée par une FP residual qu'une fois par Location (même si plusieurs MF/MP) ; Une unité peut cependant être attaquée à nouveau par une FP residual dans la même Location si elle dépense des MF/MP supplémentaires et si elle est sujette à plus de DRM négatifs ou moins de DRM positifs.
- Tous les pions de FP residual sont retirés à la fin de la Mph.

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

- Toutes les unités, SW et AFV du DÉF qui ne sont pas «First Fire», «Final Fire», ou «Intensive Fire» peuvent tirer (y compris les MG/armes/AFV MA qui ont gardé leur ROF pendant la MPh).
- Toute unité ou MG non montée sur AFV (y compris IFE) du DÉF qui est «First Fire» peut tirer à nouveau sur des unités situées dans un hex adjacent. Son pion «First Fire» devient «Final Fire».
- Une unité «First Fire» voit sa FP divisée par deux (et aussi doublée parce qu'elle tire en PBF).
- Une unité «Final Fire» ne peut pas tirer pendant la DFPh.
- Un canon «First Fire» peut opter pour l'Intensive Fire (3.2.4) sur des unités adjacentes à son hex.
- Les attaques de DFPh affectent toutes les unités ennemies dans la Location ciblée ; les DRM de FFNAM et de FFMO ne s'appliquent pas.
- Un leader ayant dirigé un Defensive First Fire (DRM au tir), peut à nouveau diriger un Subsequent First Fire, un FPF ou un Final Fire avec les unités qu'il a déjà dirigé lors du First Fire.
- Si un nouveau FG est formé, le leader ne peut diriger son tir (même lors du FPF).
- Les marqueurs «First Fire» et «Final Fire» sont retirés à la fin de la DFPh.

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

- Les unités de l'Att qui n'ont pas tiré durant la PPh peuvent tirer à demi-puissance.
- L'Art, quant à elle, ajoute un TH DRM +2.
- Un Squad avec un FP souligné peut utiliser l'Assault Fire (AF) ; avec uniquement son propre FP, après modifications du FP (fractions arrondies au supérieur), 1 FP supplémentaire ; ne s'applique pas à la longue portée.
- Les MMG, HMG, les mortiers et Art qui ont bougé durant la Mph ne peuvent pas tirer durant l'AFPh.
- Un AFV qui s'est déplacé peut tirer au cours de l'AFPh en Bounding Fire.
- Si un AFV a déjà fait usage de son MA en Bounding Fire sans perdre sa ROF, ni tiré avec d'autres armes au cours de la MPh, il peut à nouveau faire usage de son MA en appliquant les TH DRM appropriés, ou en tirant à demi-puissance si l'arme est une MG ou utilise une capacité IFE.
- Si un AFV tire avec toute autre arme que son MA pendant la MPh, il ne peut pas tirer à nouveau pendant l'AFPh.
- Retirez tous les marqueurs «Prep Fire» et «Bounding Fire» à la fin de l'AFPh.

3.6 Rout Phase (RtPh) [Phase de dérouté] :

- Une unité Broken (non Mêlée) ne peut terminer sa RtPh adjacente ou dans la même Location qu'une Unité Ennemie Connue non Broken ; ni 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 dérouté dans cet hex.
- Une telle unité est placée sous un marqueur «DM» ; Les unités Broken «DM» doivent dérouter (sauf mêlée) une par une (l'Att en premier) pendant cette RtPh ou être éliminées.

- Toutes les unités Broken, (sauf un SMC blessé) ont 6 MF maximum.
- Une unité Broken peut dérouter en Open Ground dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie sans subir d'Interdiction en utilisant le Low Crawl ; Le Low Crawl est une déroute de 1 hex ; toutes les autres règles de la déroute s'appliquent normalement.
- Une unité en déroute doit se déplacer vers le Building ou le Woods le plus proche (en MF) dans la limite de 6 MF sans se rapprocher d'une unité ennemie connue (même Broken), alors qu'elle est dans la LOS de cet ennemi (même si elle quitte sa LOS).
- Si elle est adjacente à une unité ennemie, elle ne peut dérouter dans un hex où elle serait toujours adjacente à cette unité, sauf si ce Mvt lui permet de quitter la Location de l'unité ennemie.
- Autrement, une unité en déroute peut se déplacer vers une unité ennemie.
- Une unité en déroute qui atteint le Woods ou Building éligible doit s'arrêter pour y finir sa RtPh, sauf si elle peut entrer immédiatement dans un autre hex de Woods ou de Building, dans la limite des 6 MF.
- Une unité Broken peut dérouter hors d'un Building dans lequel elle commence sa RtPh.
- Une unité en déroute doit ignorer tout Building ou hex de Woods dans lequel elle ne peut pénétrer à cause des limites d'Empilement.
- Elle peut aussi ignorer un hex de Building ou de Woods si cet hex n'est pas plus éloigné d'une Unité Ennemie Connue que son hex de provenance.
- Si aucun Building ou Woods ne peut être atteint durant cette RtPh, une unité Broken peut dérouter vers n'importe quel hex en respectant les contraintes citées précédemment.
- Une unité Broken ne peut dérouter que si elle est sous un marqueur «DM».
- Un leader déjà empilé avec une unité Broken avant la RtPh peut dérouter avec elle, même non Broken ; il est éliminé si l'unité Broken rate un MC d'Interdiction ; Il doit rester avec l'unité pendant toute la RtPh et peut ajouter son DRM au NMC d'Interdiction.
- Il y a une Interdiction si déroute Open Ground sans utiliser le Low Crawl et dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie non Broken et non PIN capable de tirer (au moins 1 FP ou toucher par TH à moins de 17 hexs).
- Une unité en Mêlée, ou unité/SW disposant d'une FP à demi-puissance ou d'un DRM positif (unité CX, leader seul avec une MG, MA d'un AFV BU, AFV en mouvement, Canon/MA devant changer son CA) ne peuvent Interdire.
- S'il y a une Interdiction, l'unité en déroute doit passer un NMC (avec DRM normaux) ; Une unité qui rate ce NMC subit une Réduction, et tout HS qui subsiste peut alors continuer sa déroute.
- L'Interdiction n'affecte pas les autres unités dans l'hex
- Une unité qui déroute et qui subit un résultat de PIN suite à son NMC d'Interdiction ne peut dérouter plus loin ; si elle est toujours adjacente à un ennemi connu, elle est éliminée.
- Une unité Broken ne peut être Interdite qu'une seule fois par hex d'Open Ground.
- Pour l'Interdiction, on considère qu'un hex est un Open Ground si l'unité ciblée peut être sujette au - 1 FFMO

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

- L'ATT peut transférer librement ses SW entre les unités Good Order empilées dans une même Location.
- Il peut déplacer toutes ses unités d'infanterie non-PIN et Good Order dans un hex adjacent (même occupé par des unités ennemies).
- Si l'hex coûte théoriquement tout ses MF ; l'unité devient CX.
- Une unité CX ne peut pas progresser dans un hex qui lui coûterait tous ses MF.
- Un MMC peut entrer dans un hex contenant un AFV ennemi si réussite d'un Pre-AFV Advance/Attack Task Check (PAATC) avec un DR inférieur ou égal à son moral (DRM +1 pour inexpérimenté ou 1ere ligne italien) ; Si échec alors PIN ; si réussite entrée immédiate.
- Un leader n'est pas nécessaire pour un PAATC mais peut appliquer son DRM, même si lui-même ne pénètre pas ensuite dans l'hex de l'AFV.
- Un AFV peut passer du statut CE (équipage exposé) au statut BU (équipage calfeutré).
- Placer un marqueur de « CC » sur les unités qui progressent dans un hex occupé par l'ennemi.

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



- Il n'y a pas de TEM au DR de CC, ni de SW, ni de PBF.
- Le CC est considéré comme simultané (sauf Ambush ou AFV).
- L'Att spécifie l'ordre des CC.
- L'Att puis le Déf désignent toutes leurs attaques dans le même hex.
- L'Att résout toutes ses attaques puis le Déf (même si certaines des unités sont éliminées ou réduites).
- N'importe quel combinaison d'attaque est possible entre les unités présentes ; Seules les unités non Broken peuvent attaquer Mais toutes les unités peuvent défendre, (DRM -2 contre unités Broken).
- On détermine les rapports entre FP attaquant/FP attaqué (arrondi attaqué) pour

obtenir un Kill Number sur la table de CC ; Si DR inférieur au Kill Number alors les unités attaquées sont éliminées ; Si DR égal au Kill Number alors une unité attaquée est réduite (aléatoire) ; sinon pas d'effet.

- Chaque SMC en CC a une attaque et une défense de 1.
- Un SMC peut attaquer seul, mais il doit alors se défendre seul (sans son DRM).
- Un SMC peut se combiner avec un ou plusieurs MMC (il additionne son FP et peut diriger le CC en appliquant son DRM)
- Si une unité d'infanterie entre en CC dans un hex de Woods ou de Building (sauf si une Mêlée existe), une Ambush peut se produire ; chaque joueur effectue un dr (avec drm) ; Si un joueur obtient un résultat au moins inférieur de trois points au résultat de l'autre, il a l'avantage d'une Ambush.
- Le camp qui subit l'Ambush est pénalisé par un DRM +1 pour ses attaques et DRM -1 pour les attaques contre lui jusqu'à ce que le CC devienne une Mêlée.
- Le drm d'Ambush 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 et seules les unités ennemies survivantes peuvent contre-attaquer.
- Les attaques de CC, si AFV présent sont séquentielle ; (joueur sans AFV, puis joueur avec AFV, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités aient été attaquées, aient été éliminées ou aient laissé passer leur tour.
- Quand un AFV de chaque joueur est présent dans l'hex du CC, l'Att débute l'attaque, suivi par le Def.
- Si une Ambush se déroule dans un hex avec AFV, alors le joueur bénéficiant de l'Ambush lance toutes ses attaques en premier.
- Les unités d'Inf attaquent un AFV en CC une par une en se basant sur leur CCV (Close Combat Value). La CCV d'un Squad est 5, d'un Crew 4, d'un HS 3, d'un SMC 2.
- Si un SMC combine son attaque avec celle d'une autre unité d'inf, on ajoute seulement 1 à la CCV de l'unité d'inf.
- Un CCV qui est sujet à n'importe quel type d'Area Fire (tel que PIN) est réduit de 1 pour chacun de ces cas en les cumulants.
- Si le CC DR est inférieur au CCV, alors l'AFV est éliminé. Si le CC DR est égal au CCV, alors l' AFV est immobilisé.
- On ne peut grouper plus de deux unités lors d'une attaque CC contre un AFV, et une de ces unités doit être un SMC.
- Une attaque CC est effectuée contre un AFV ou contre l'Inf présents dans l'hex, mais pas contre les deux types en même temps.
- Un DR de 2 naturel donne toujours une possibilité d'attaque réussie, même si le score CCV et DRM est plus petit ; l'Att lance un dr ; si 1 ou 2, l'AFV est éliminé ; si 3, AFV est immobilisé, si 4, 5 ou 6, échec.
- Toute attaque CC contre un AFV qui n'est ni Shock ni Stun et qui donne un 12 naturel, donne une Réduction à l'unité attaquante.
- Un AFV peut attaquer l'inf en CC avec sa AAMG (si AFV CE), sa CMG (à moins que cette CMG ne puisse tirer que dans le VCA), une RMG, des Close Defense Weapons, et/ou l'équivalent IFE d'un MA inférieur à 15mm en tourelle.
- Un AFV peut combiner toutes ses MG/IFE FP en une attaque groupée ou les utiliser séparément en plusieurs attaques de CC.
- les FP sont utilisées pour définir les ratios de réussite contre la CCV du Déf (DR sur la CCT) ; Elles ne sont jamais augmentées mais peuvent être réduite (Motion) ou annulées (Shock ou Stun).
- A partir de Juillet 1944, certains AFV allemands sont équipés de Nahverteidigungswaffe. Il peut être employé en tant qu'attaque HE résolue sur l'IFT si le AFV est BU, après avoir été attaqué en CC au cours de cette phase (sauf Ambush) ; Si utilisé, il attaque toutes les unités d'inf (y compris alliées) situées dans l'hex avec 16 FP sur l'IFT.
- Cette arme doit être utilisée séparément des autres et aucun jet de TH n'est requis ; si le résultat original sur l'IFT est supérieur au Depletion Number (Le statut BU n'entraîne pas ici de +1), il entraîne un échec du tir. Aucun TEM ou Hindrance ne s'applique à cette attaque.
- Si des unités d'inf des deux camps (l'une d'elle est non Broken) restent dans le même hex après toutes les attaques CC alors elle sont en « Mêlée » (elles ne peuvent rien faire d'autre que CC)
- De nouvelles unités peuvent progresser dans un hex de Mêlée mais doivent s'engager un CC.
- On peut attaquer les unités d'un hex en « Mêlée » pendant la phase de tir mais toutes les unités (ennemies et amies) sont attaquées en même temps et affectées de la même façon.
- Retirez le pion « Mêlée » dès qu'il ne reste plus aucune unité non Broken des deux camps dans l'hex.
- Un AFV n'est jamais bloqué en mêlée ; si non immobilisé, il peut quitter un hex de Mêlée lors de sa prochaine MPH.
- Un AFV immobilisé, ou qui choisit de rester dans cet hex de Mêlée, peut utiliser son armement uniquement sur les unités ennemies dans l'hex.
- Un AFV bloquera en Mêlée toutes les unités d'inf ennemies dans cet hex tant qu'il ne sera pas «Motion» dans l'hex.
- Retirez tous les marqueurs « PIN » à la fin de la CCPh.

3.9 Table de suivi des tours :

- Celui qui a été le DEF devient maintenant l'ATT.

4.0 ARMES DE SOUTIEN (SW)

- Une unité peut posséder n'importe quelle nombre d'armes.
- Une arme doit être transportée (coût en PP) ; on ne peut la déplacer qu'une fois par MPh.
- Une unité non Broken peut Récupérer une arme pendant sa MPh (coût 1MF) ;
- Une unité non Broken peut Abandonner une arme sans aucun coût en MF pendant sa MPh ou Aph ; Si l'abandon a lieu au début de la phase, avant de dépenser le moindre MF, alors cet armement n'a pas été possédée (ni déplacée).
- Les unités doivent abandonner les SW en excès de leur IPC avant de dérouter.
- Une SW abandonné/laissé dans l'hex doit être Récupéré avant d'être réutilisé.
- Les Inf Good Order peuvent tenter de Récupérer un Armement non possédé dans leur hex au début de leur RPh (dr de Récupération strictement inférieur à 6 (+1 drm si l'unité est CX).
- Une SW ne peut pas être transféré dans la même phase que celle où il est Récupéré.
- Pour déterminer les conditions du transport, on compare les PP des SW transportées à l'IPC d'un MMC ou d'un SMC.
- Un MMC a un IPC de 3 PP, 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 du MMC de 1 point s'ils commencent leur MPh ensemble et se déplacent empilés.
- Une SW peut être détruite volontairement par son possesseur pendant la PFPh ou la DFPh (équivalent à une utilisation de cette SW).
- Une SW peut être détruit si DR final sur l'IFT donne un KIA sur l'unité qui le possède ; Effectuez alors un dr avec la même colonne de l'IFT que l'attaque pour chaque SW ; Si le dr donne un KIA, alors la SW est détruite, si c'est un K alors la SW devient Malfunction.
- Une SW capturée voit sa ROF diminuer de 1 et son B# ou X# diminuer de 2 ; une SW utilisée par un MMC inexpérimenté voit son B# ou X# diminué de 1 (Effets cumulatifs).
- Un Squad peut tirer avec une SW sans perdre l'usage de sa propre FP, ou bien utiliser deux SW en perdant alors sa propre FP pour la phase de tir en cours et celles restantes (sauf SFF et PFF).
- Un HS ou un Crew ne peut tirer qu'avec une seule SW et le fait sans pouvoir utiliser sa propre FP pour les phases restantes (sauf SFF et PFF).
- Un SMC peut utiliser une SW, mais il perd alors l'utilisation de son DRM pendant cette phase de tir.

4.1 Machine Guns (MG) [Mitrailleuses]:



- Un SMC : MG en Area Fire ; deux SMC empilés : MG à pleine puissance.
- Un MMC et sa SW ne peuvent pas attaquer séparément la même cible ; FG obligatoire (sauf ROF de MG ou SFF sans MG).
- Un tir de SW MG est limité à 16 hex, sauf si dirigé par un leader.
- Une attaque supérieure à 16 hex est divisée par deux, en plus du tir à Longue Portée).
- Une MG n'ayant pas de B# a un B# par défaut de 12.
- Si le DR d'IFT de base est supérieur ou égal à son B#, la MG subit une Malfunction, après résolution de l'attaque ; si plusieurs MG, détermination aléatoire ;
- Le B# d'une MG en Sub Fire ou Final Fire si « First Fire » est diminué de 2 points et la MG est éliminée si DR original égal ou sup au B# de base.
- Une SW MG (ou une MG qui est le MA d'un AFV) peut attaquer un AFV comme l'Art en utilisant la table AP TK après avoir réussi un TH sur le VTT.

4.2 Flamethrowers (FT) [Lance-flammes] :



- Un FT est une SW à Portée Normale de 1 hex et puissance de feu de 24 FP (Portée longue 2 hex à 12 FP).
- La puissance d'un FT n'est jamais augmentée pour PBF ni divisée par deux lors de l'AFPh ; mais affectée par le Covering.
- Une unité PIN ne peut utiliser un FT.
- Aucun DRM de leader ou de TEM ; les DRM d'Hindrance, de Smoke ou de CX s'appliquent.
- Une unité ne peut utiliser deux FT mais un Squad peut en plus attaquer séparément avec sa propre FP.
- Un FT ne peut combiner son attaque avec aucune autre pour former un FG.
- Toute unité possédant un FT subit un DRM -1 (par FT possédé) pour toute attaque contre elle.
- Si le DR d'une attaque de FT est Sup ou égal à 10 (son X#), le FT est retiré du jeu après résolution.
- Le X# est diminué de 2 si le MMC n'est pas de type Élite.
- Lorsque le joueur veut attaquer un AFV avec un FT, il doit d'abord désigner

l'AFV ; L'attaque est résolue sur la table HE & Flame TK sans test préalable de TH ; les facteurs de blindage n'ont pas d'impact mais la valeur TK est divisée par deux si tir à 2 hexs ; La valeur de TK du FT augmente de 1 si l'AFV est CE.

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



- Une DC est une SW qui attaque une Location pendant l'AFPh avec une puissance de 30 FP.
- Elle n'est pas sujette aux modifications de PBF ni aux modifications de tir en AFPh.
- Le TEM du terrain du défenseur s'applique, ainsi que le statut CX de celui qui a placé la DC.
- Un Squad qui attaque avec une DC peut utiliser son FP séparément en AFPh.
- Le X# d'une DC est diminué de 2 si le MMC n'est pas de type Élite.
- Une unité d'inf qui tente de placer la DC dans un hex adjacent, dépense des MF comme s'il devait aller dans l'hex.
- Le placement d'une DC est considéré comme un Mvt dans l'hex de l'unité qui la place, et non dans l'hex où la DC est placée.
- Une unité ne peut placer de DC si elle a tiré en PFPh, si elle est PIN, si elle devient Broken avant la fin de sa tentative de placement.
- Si l'unité qui place survit à tous les tirs de DFF, SFF et FPF, la DC est correctement placée.
- Une DC correctement placée attaque sur l'IFT, sauf si le DR naturel est 12 (ou 10 si l'unité plaçant la DC n'est pas Élite) ; la DC est alors retirée du jeu.
- Une DC peut être placée contre un AFV ; l'attaque est résolue sur la table HE TK (TK16), après avoir réussi un DR spécial de positionnement de DC (voir tableau) qui sert aussi de DR de localisation (caisse/tourelle) : La partie du blindage concernée est celle orientée vers le côté d'hex à travers lequel la DC a été placée, même si l'AFV change son CA après.

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

- Les LATWs sont des SW de type Art, incluant les Bazookas (BAZ), Panzerfaust (PF), PIAT, fusils anti-char (ATR) et les Panzerschrecks (PSK). Ces SW doivent réussir TH sur VTT ou sur leur propre table. Les effets sont résolus sur l'IFT ou la TK adaptée.
- BAZ, PIAT et PSK sont des SCW tirant des munitions HEAT, elles ne tirent pas de munitions HE ; elles sont utilisées contre l'Inf si la cible peut recevoir un TEM de Building. Les SCW peuvent également être utilisées contre des canons.

4.4.1 Bazooka (BAZ)/Panzerschreck (PSK) :



- Les BAZ sont disponibles à partir de novembre 1942 (BAZ 43), puis 1944 (BAZ 44) et 1945 (BAZ 45).
- Tout MMC d'inf non Broken peut tirer avec un BAZ.
- Deux SMC peuvent tirer avec un BAZ à pleine puissance (impossible avec un seul leader).
- Un BAZ est retiré du jeu si son DR TH original est supérieur ou égal à son X#.
- Un leader peut modifier le DR TH s'il dirige l'attaque (sauf sa propre attaque)
- Un BAZ attaque sur la colonne 8 de l'IFT s'il touche de l'inf dans un building ou sur la HEAT TK (TK13 ou TK16) s'il touche un AFV
- Les règles des BAZ s'appliquent aux PSK (disponible à partir de septembre 1943) qui attaque sur la colonne 12 de l'IFT ou sur la HEAT TK (TK26).

4.4.2 Panzerfaust (PF) :



- le PF est potentiellement inhérente à chaque unité allemande à partir d'octobre 43 dans chaque scénario où l'ennemi a des AFV ou par SSR.
- Les TH réussis sont résolus sur la HEAT TK (TK31)
- Chaque unité d'Inf qui peut encore tirer durant sa phase peut tenter de tirer au PF en réussissant un dr check ; 1-3 tir ; 4+ pas de tir ; si dr=6 naturel, l'unité est PIN. (Broken si déjà PIN) ; drm +1 si autre qu'AFV, CX, HS/Crew ; drm+2 si SMC ; drm-1 si 1945.
- On peut tenter de tirer au PF comme si on utilisait un SW sans pouvoir tenter de tirer en Sub ou en Final Fire ; un dr check raté équivalent quand même à une utilisation de SW.
- Un PF ne laisse pas de FP résiduel et ne touche qu'une cible par location
- La portée du PF varie : 1 hex avant juin44 ; 2 hexs de juin à dec44, 3 hexs en 45.
- le TH de base est de 10 (-2 par hex jusqu'à la cible)
- Un leader peut diriger le tir.
- Si DR 12 naturel (11 si inexpérimenté) alors réduction pour le tireur.

- Un PF attaque sur la colonne 16 de l'IFT contre Inf dans un building ;
- Un PF touche une cible aléatoirement sauf si le tireur désigne une cible avec Canon/SW
- Le nombre total de tir de PF ne peut excéder le nombre de Squad de l'OB avant 44 ; 1,5 fois ce nombre en 44 (arrondi inf) ; 2 fois ce nombre en 45.

4.4.3 Backblast [Retour de flamme] :

- Un BAZ, un PSK ou un PF peut être utilisé depuis l'intérieur d'un Building.
- Le tireur applique TH DRM +2 pour se protéger du Backblast.
- Le tireur peut au contraire exposer tous les occupants de l'hex de Building à une attaque de Backblast sur la colonne 1 de l'IFT en utilisant le dr coloré de ce TH DR ; aucun TEM ne s'applique.

4.4.4 Anti-Tank Rifle (ATR) [Fusil anti-char] :



- L'ATR est un SW qui utilise l'AP TK contre les AFV.
- N'importe quelle Inf non Broken peut l'utiliser.
- Portée normale de 12 hex ; pas de longue portée.
- S'il est utilisé contre de l'Inf, c'est un SW de 1 FP qui peut former un FG ; il ne laisse pas de FP résiduel.

4.4.5 PIAT :



- Le PIAT est utilisable à partir d'Avril 43.
- Le PIAT a sa propre table TH ; contre un AFV il utilise le HEAT TK (TK15)
- Il ne peut tirer sur un hex plus bas ni adjacent.
- Il peut être utilisé par un SMC à pleine puissance (sans son DRM).
- Contre une Inf dans un building, il attaque sur la colonne 8 de l'IFT.
- Il a un B10 ; si « malfunction », répare sur dr 1-2, retiré sur dr 6

4.5 Light Mortars [Mortiers légers] :



- Un mortier avec calibre inférieur ou égal à 60mm est un mortier léger (SW).
- Pas de CA et peut être utilisé par n'importe quel Squad/HS sans pénalité et avec un TH DRM de leader normal.
- Si un SMC tire seul avec un mortier léger, il perd sa capacité de ROF.
- Il peut utiliser, gagner et perdre l'acquisition de cible.

5.0 ELR et DISTINCTION DES UNITES

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

- les Leaders et MMC peuvent être remplacés par des unités de moindre qualité.
- Si la différence entre le moral d'une unité et le résultat d'un DR de MC raté (après modifications) est supérieur à l'ELR, alors Broken et baisse de qualité en fonction de sa nationalité.
- Si une unité ne peut baisser de qualité, pas de pénalité en plus.
- 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.

5.3 Promotion :

- Un MMC qui tente un Auto rally ou un MMC engagés en CC qui obtient un DR naturel de 2 peut créer un Leader ; dr sur la table de Création de Leader ; 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 :

- Pour MMC Green ou Conscrits non empilés avec Leader Good Order, Covering de deux colonnes ; leur Art utilisent les TH# rouges ; les B# et X# des Armes sont diminués de 1 ; drm +1 à l'Ambush.

5.5 Equipement capturé :

- Pour toute Arme récupérée/utilisée par l'ennemi : ROF diminuée de 1, les B# et X# diminués de 2, utilisation du TH# rouge, TH DRM +2.

6. ARTILLERIE



- Toute Arme qui doit réussir un Hit sur une cible avant de résoudre l'effet de ce tir est une pièce d'Artillerie (Canon, LATW ou SW).
- Un Canon est représentée par un pion de 5/8 et tire en général comme une Artillerie ; Le calibre (en mm) du canon est indiqué sur le pion.
- Si le calibre est surmonté d'un trait, pas de tir de munitions AP.
- Si le calibre est souligné d'un trait, pas de tir 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.
- Les Canons ne peuvent pas commencer la partie sans être attribués.

6.1 Critical Hits (CH) [Coup Critique] :

- Un DR original de 2 avec une LATW ou ATT constitue un CH.
- Sur l'ITT, chaque Canon a un CH# ; si DR Final est inf ou égal, alors CH.
- Un CH contre de l'Inf double sa valeur sur l'IFT (sans division par deux si ATT) et les TEM positif sont inversés et deviennent des DRM négatif.
- L'Air Burst et les FFMO/FFNAM continuent de s'appliquer en DRM négatif.
- Un CH élimine automatiquement un Canon et ses servants.
- Quelque soit le nombre de cibles touchée par le CH, les modifications dues au CH ne s'appliquent que sur une seule unité désignée aléatoirement.

6.2 Munitions Spéciales /Depletion Numbers [facteur de Disponibilité] :

- Certaines Armes peuvent utiliser des Munitions Spéciales (voir au dos, Symbol et Depletion Number)
- Si le Depletion Number est accompagné d'une date (4 = 1944; J4+E = juin 1944 en Europe) alors utilisation limitée par la date.
- Une tentative d'utilisation de Munitions Spéciales doit être annoncée avant d'effectuer le TH DR.
- Si le TH DR original est inf au Depletion Number, le Canon utilise ces Munitions Spéciales ; il peut réessayer de l'utiliser lors d'un tir suivant.
- Si le TH DR original est égal au Depletion Number le Canon utilise ces Munitions Spéciales mais uniquement pour ce tir.
- Si le TH DR est supérieur au Depletion Number, le Canon n'a jamais eu de Munitions Spéciales disponibles et n'a pas tiré.
- 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) : 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.

APCR(A)/APDS(D) : Utilise toujours la colonne 1 FP sur l'IFT contre l'Inf.

HE : (High Explosive) : Munitions antipersonnelles standards.

HEAT : (High Explosive Anti-Tank) : Les HEAT s'utilisent contre des cibles dans des Buildings ou contre des Canons et les AFV ; sur l'IFT, s'utilise une colonne en-dessous d'une HE normale ; Le FP des LATW est indiqué sur leur pion.

S (Smoke) : la Smoke 5/8 est placé au début de la PFPh ou de la DFPh (Tir réussi sur ATT) ; « +3 Smoke » si effectué en PFPh ; « +2 Dispersed Smoke » si effectué en DFPh ; Si le tireur tire autre chose que de la Smoke, il n'est plus possible d'utiliser de la Smoke au cours de la phase.

WP (White Phosphorous) : Le WP 5/8 est placé au début de la PFPh ou de la DFPh (tir réussi sur ATT) ; 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 avec « +2 WP » et « +1 WP dispersed »

6.3 Emplacement [Position] :

- Tout Canon qui ne s'est pas encore déplacé est Emplaced (sauf Paved Road).
- S'il est Emplaced, un canon et son Crew peut bénéficier d'un Emplacement TEM +2 (Ne se cumule pas avec d'autre TEM (sauf Air Burst) ni avec le DRM du bouclier)
- Ne compte que si un Crew manipule le canon
- 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 commencer HIP (sauf Paved road).
- Le possesseur du canon note sa position et son CA lors du setup ; Les pions Canon et Crew ne seront mis sur carte que s'ils perdent leur statut HIP.
- Un Canon HIP en Open Ground ou sur une route non pavée perd son HIP

dés qu'une unité ennemie a une LOS dans ses 16 Hexs.

- Un Canon perd son HIP s'il tire, change son CA ou essaye de se déplacer ou si son Crew se déplace.
- Si une Inf ennemie essaye de rentrer dans l'hex du Canon HIP, l'Inf retourne dans son hex de départ, son Mvt s'achève et le canon perd son HIP.
- Un canon perd son HIP si un AFV ennemi entre dans l'hex.
- Une attaque contre un canon HIP s'effectue en Area Fire ou pour l'Art 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.

6.5 Déplacement des Canons :

- Un Canon QSU peut être déplacé manuellement (Manhandling).
- Le coût en MF du Manhandling est le double du coût normalement payé.
- Une unité en Manhandling ne peut ni utiliser le AM, ni ses PP.
- Elle peut utiliser le Double Time, mais le bonus de route ne s'applique pas.
- Chaque Canon a un facteur de Manhandling (M#).
- Pour le déplacer durant la MPh, DR inférieur au M# modifié par tout DRM ; Si jet réussi le Canon est déplacé dans sa nouvelle location ; si l'unité dispose encore de MF, elle peut tenter un nouveau Manhandling.
- Si le jet est égal au facteur de Manhandling, le Canon est déplacé mais il ne peut plus aller plus loin ce tour.
- Si le jet est supérieur ni les servants ni le Canon ne peuvent se déplacer ce tour.
- Un Canon ne peut pas se déplacer en APH, tout 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.
- Le Manhandling est un Mouvement Hasardeux ; toute unité s'y livrant souffre d'un DRM-2 à toutes attaques contre elle (Pas de FFMO/FFNAM) ; jusqu'à ce qu'elle soit éventuellement PIN.
- Les Canons qui ne sont pas QSU 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 le Crew.
- Le bouclier protège des attaques qui passent à travers le CA du Canon.
- Seul le Crew Good Order du Canon peut en bénéficier.
- Une unité en train de faire un Manhandling ne peut en bénéficier.
- Le Crew protégé ont un IFT DR +2 (+1 contre Mortiers; 0 contre FT).
- Le bonus du bouclier ne se cumule jamais avec d'autres TEM (y compris l'Emplacement) mais peut être utilisé pour modifier l'IFT DR après que les TEM aient été appliqués à un TH DR.
- Le DRM du bouclier ne s'applique jamais lors d'un Direct Hit.

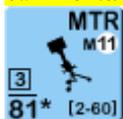
6.7 Tirs contre les Canons :

- La couleur du M# indique la taille du Canon lorsqu'il est pris pour cible.
- Si le M# est imprimé sur un fond blanc circulaire alors petite cible.
- S'il est imprimé en rouge alors grande cible.
- Un CH détruit automatiquement un Canon et son Crew.
- Une fois qu'un Canon est touché par un TH (par autre chose qu'un CH), DR sur l'IFT ; Si le résultat final (avant l'application du DRM de bouclier) est un KIA, le Canon et son Crew sont détruit. Si le résultat est un K, le Canon subit une panne et provoque une Réduction 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) [FP Equivalent Infanterie] :

- Tout nombre 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 le To Hit, (le canon est alors une MG)
- Un canon utilisant son IFE a sa ROF diminuée de 1, ne peut pas former de FG, ni utiliser/obtenir/maintenir une Acquisition.
- En IFE, le Canon a une portée normale de 16 hexs, il n'est pas régi par les règles d'Artillerie, n'est pas sujet au Covering.
- Un Canon en IFE peut utiliser le Sub Fire et le Final Fire au cours d'une MPh ; s'il est marqué d'un « First Fire » en DFPh, il peut tirer sur un ennemi adjacent à demi puissance, avec son B# diminué de 2 (détruit sur un IFT DR original de 12).

6.9 Mortars [Mortiers] :



- Les mortiers sont des Canons (5/8) ou des SW (1/2) ; les mortiers de plus de 60mm sont des Canons.

- Les Mortiers utilise l'ATT sans perdent pas leur ROF.
- Les Mortiers ont une portée minimale et maximale.
- Tout tir réussi dont le DR original est 2 est un CH.

6.10 Acquisition d'une cible :



- Si TH DR sur ITT ou VTT alors pion 1/2 d'Acquisition (-1 puis -2) ; remplacé par un pion 5/8 d'Acquisition si To Hit DR en ATT.
- Cette 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 :
 - a) le canon se déplace, change son CA sans tirer, tire sur une autre cible, subit une panne, tire des fumigènes, utilise l'IFE
 - b) le Crew se déplace, est éliminé, n'est plus Good Order, ne possède plus son Canon, utilise son FP inhérent, fait de l'Interdiction
 - c) la cible sorte de la LOS en se déplaçant (conservée sur le dernier hex qui était dans la LOS ; si une autre unité ennemie pénètre dans cet hex, elle prend l'Acquisition).
- Si une pile d'unités Acquisée se disperse sur différents hexs, le tireur peut conserver une Acquisition 1/2 sur une des unités 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 elle est effectivement perdue, l'Acquisition est remplacée sur le dernier hex où le Canon avait une LOS.

6.11 Acquisition en Area :



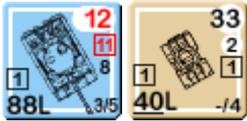
- Si TH DR sur ATT alors on place un pion 5/8 d'Acquisition (-1 puis -2) ; remplacé par un pion 1/2 d'Acquisition si TH DR en ITT.
- Toutes les règles régissant l'acquisition 1/2 sont en vigueur, mais l'acquisition concerne alors l'hex plutôt que la cible.
- Une Acquisition 5/8 ne peut pas suivre une cible.
- Les Mortiers utilisent toujours l'Acquisition 5/8.
- Le bonus d'Acquisition sur une zone peut s'utiliser pour le tir de Smoke, mais le tir de Smoke ne génère jamais d'Acquisition ; De plus, il supprime l'Acquisition en place une fois le tir effectué.

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 TH DR naturel est supérieur ou égal au B#, le Canon/SW subit une Malfunction.
- Un Canon utilisé par un Squad/HS, capturé, en Intensive fire, en IFE si déjà «First Fire», voit son B# diminué de 2.
- Un Canon utilisé par un Crew Inexperimé voit son B# diminué de 1.
- Dans tous ces cas, un TH (ou IFT) DR original de 12 élimine définitivement l'arme.
- On retourne le pion (ou on place un marqueur) si un Canon ou un Mortier SW subit une panne.
- Les Canons et les SW se réparent sur un dr de 1 ; ils sont éliminés définitivement sur un dr de 6..

NOTES :

7.0 VEHICULES (AFV) :



- Les AFV possèdent des AF.
- Si disque blanc en arrière-plan des MP alors Armored Car.
- Si ovale blanc en arrière-plan des MP alors Fully Tracked.
- Si MP indiqué en rouge alors possible incident mécanique au démarrage.

7.1 Facteurs de Blindage (AF) :

- Deux facteurs de blindages affichés, l'un au-dessus de l'autre.
- Le blindage du haut correspond à l'avant de l'AFV.
- Le blindage du bas correspond à l'arrière/cotés de l'AFV.
- 0 est considéré comme un blindage.
- Chaque facteur de blindage représente le blindage de caisse et de tourelle.
- Un cercle indique un facteur de blindage de tourelle inférieur.
- Un carré indique un facteur de blindage de tourelle supérieur.
- Les valeurs de blindage sont les suivantes : 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 et 26.

7.2 Armement principal et types de tourelles (MA) :



- Chaque AFV armé a un armement principal (MA) inhérent.
- Le MA est indiqué par le calibre et la longueur du fût.
- Le MA est soit monté sur une tourelle, soit sur la caisse.
- Un AFV entouré d'un fin cercle blanc a un MA sur tourelle rapide (T).
- Un AFV entouré d'un carré fin blanc a un MA sur tourelle lente (ST).
- Un AFV entouré d'un carré épais blanc a un MA sur tourelle lente restreinte (RST).
- Un AFV avec MA RST est considéré ST pour les DRM de TH. Il ne peut pas tirer avec son MA/CMG lorsque l'équipage est CE.
- Un AFV sans cercle ou carré est considéré Sans Tourelle (NT) et le MA est monté sur la caisse.
- Un MA sans B# indiqué a un B# inhérent de 12 ; le MA tombe en panne et se répare comme pour un canon ; le MA reçoit un marqueur «Malf», puis un marqueur «Disabled» permanent au lieu d'être retiré du jeu sur une tentative de réparation de 6.
- Le MA et les MG d'un AFV ne peuvent être réparés quand il est « Shocked » ou «Unconfirmed Kill».

7.2.1 Manque de munitions [Low Ammo] :



- Un MA avec un B# cerclé tombe en panne sur un DR de TH original de 12 et souffre d'un «Low Ammo» sur tous les autres DR de TH originaux supérieurs ou égaux au B# cerclé.
- Un résultat Low Ammo s'applique à tous les types de munitions que le AFV peut utiliser.
- Un marqueur «Low Ammo» crée un nouveau B# de 1 inférieur au B# cerclé original et entraîne une mise hors service permanente du MA sur un DR de TH original supérieur ou égal au B# cerclé original.

7.3 Taille de cible « AFV » :

- Tous les AFVs ont une taille qui sert de DRM pour le TH contre le AFV.
- Très grande taille (-2 TH) si les deux AF sont inscrits en rouge.
- Grande taille (-1 TH) si AF Avant est inscrit en rouge.
- Cible moyenne (0 DRM) si les deux AF sont inscrits en noir.
- Petite cible (+1 TH) si AF Avant inscrit sur point blanc.
- Très petite cible (+2 TH) si les deux AF sont inscrits sur points blancs.

7.4 Les Blindés en tant qu'abri et les épaves :

- Toute Inf dans le même hex qu'un Wreck/AFV ami qui n'a pas bougé pendant la MPh du tour de joueur en cours reçoit un TEM+1 ; ne s'applique qu'après l'AFPh du tour de joueur en cours ; ne s'applique que si l'inf ne peut réclamer aucun autre TEM ; s'ajoute aux DRM de Smoke et d'Hindrance.
- L'Inf n'est pas affectée par l'élimination d'un AFV dans son hex.
- Un Wreck est créée quand un AFV est éliminé.
- Chaque AFV/Wreck augmente le coût d'entrée dans l'hex pour les autres AFV de 1MP (2MP en utilisant un hexside de route) ; ces pénalités sont doublées dans les Woods.
- Les Épaves ne contribuent pas à l'Overstacking.

7.4.1 Hindrance des Blindés/Épaves :

- Une Hindrance +1 existe pour les LOS de même niveau des tirs au travers (ni dans, ni depuis) un hex contenant au moins un AFV/Wreck mais ne s'applique qu'après l'AFPh si l'AFV/Wreck bouge ou a bougé pendant la MPh du tour de joueur en cours.
- L'Hindrance ne s'applique pas si l'hex de l'AFV/Wreck ne peut être vu à la fois par le tireur et la cible.

7.5 Fumigènes de AFVs :

- Les Smoke Dischargers (sD), Smoke Mortars (sM), Smoke Pots (sP) et Nahverteidigungswaffe (sN) sont des fumigènes qui peuvent équiper des AFV.
- Un AFV peut tenter de décharger de la Smoke une fois pendant sa MPh si non Stun non Shock et que l'AFV n'a tiré avec aucune arme (y compris Bounding fire ou first fire) pendant ce tour de joueur.
- Coûte 1 MP pendant la MPh du blindé (0 MP si échec).
- Pendant une MPh de l'adversaire, à la suite de toute dépense de MP/MF par une unité adverse dans la LOS de l'AFV.
- L'utilisation d'un fumigène ne compte pas comme l'utilisation d'une Arme (tir possible ensuite)
- Même un AFV Immobile peut tenter de décharger un fumigène.
- Tentative avec DR final inférieur ou égal au facteur d'usage ; Un «Smoke Dispersed +2 » 5/8 est placé.
- Si le DR final est plus grand que le nombre alors tentative infructueuse
- Un blindé ajoute +1 à son DR s'il est BU.

Smoke Discharger (sD) place une Smoke dans l'hex de l'AFV.

Smoke Mortar (sM) place une Smoke dans un hex situé à une distance de 1 à 3 hex de l'AFV dans la LOS et le TCA ; Si l'AFV change son TCA pour tirer un sM, un DRM s'appliquera comme pour un tir ; un AFV Non Stoppé ou « bounding » doit ajouter un +2 à son DR d'utilisation de sM ; Le DRM d'Hindrance entre l'AFV et l'hex cible s'ajoute aussi ; un AFV ne peut pas tirer un sM de l'intérieur d'un Building.

Smoke Pot (sP) place une Smoke dans l'hex de l'AFV qui doit être CE.

Nahverteidigungswaffe (sN) place Smoke dans l'hex de l'AFV qui doit être BU ; Un sN est aussi employé en CCPh comme une attaque mais sans placement de Smoke.

7.6 Enlèvement (Bog) et pression au sol :



- Un Bog se produit quand un AFV échoue à un Bog Check.
- Un AFV doit effectuer un Bog Check quand il entre dans un Woods ou un Building hors setup.
- L'effet du Bog se produit dans l'hex où le AFV entre.
- Un AFV *Bogged* ne peut pas quitter son hex ou changer son VCA mais peut changer son TCA s'il en est capable.
- Si le DR final est supérieur ou égal à 12, l'AFV devient « BOG » ; il est stoppé, et doit terminer sa MPh immédiatement.
- Des DRM sont indiqués sur la QRDC (dont la Pression au Sol).
- Un AFV dont la lettre d'identification est inscrite dans un carré a une Pression au Sol Faible.
- Si elle est inscrite dans un cercle, il a une Pression au Sol Forte.
- Sinon, il a une Pression au Sol Normale.
- Un AFV mobile peut tenter de se débourber au début de sa MPh, à condition qu'il n'ait pas tiré pendant sa PFPh.
- DR et dépense, pour démarrer, d'une quantité de MP égale au dé coloré original multiplié par le dé blanc (doublé si le AFV n'est pas chenillé).
- Si le dé coloré final est ≤ 4, l'AFV est débourbé, même si le nombre de MP pour démarrer est supérieur au nombre de MP de l'AFV (il reste dans l'hex d'enlèvement) ; l'AFV peut utiliser les MP restants pour se déplacer.
- Si le dé coloré est un 5, le AFV devient « Mired » (drm +1 sur le dé coloré des futures tentatives de désenlèvement).
- Si le dé coloré est un 6 ou plus, le AFV est *Immobilised*.
- Un AFV *Immobilised* peut toujours dépenser des MP pour les activités qui ne sont pas liées au Mvt (fumigènes par exemple) et peut tirer normalement.
- Une fois terminée la phase où l'AFV devient « Bog », il ne peut plus changer son VCA ou tirer avec ses armes de caisse sur une unité dans son hex sauf si l'unité est entrée pendant la MPh par le VCA, et seulement sur les MF/MP employés pour entrer dans l'hex, (pas sur les autres).

7.7 Équipage trappes ouvertes (CE) / trappes fermées (BU) :



- L'équipage d'un AFV peut être par défaut trappes closes (BU) ou trappe ouverte (CE) avec marqueur « CE ».
- Un AFV BU n'est vulnérable qu'au tir affectant l'AFV lui-même ; un AFV BU a un DRM +1 au TH lorsqu'il utilise le MA.
- Un AFV BU ne bénéficie pas du mouvement route (1/2 MP)
- Un équipage doit être CE pour pouvoir manier son AAMG.

- Un AFV CE ne peut pas pénétrer dans un Building ; dès lors qu'il est entré dans un Building, il peut devenir CE.
- Un équipage CE bénéficie d'un DRM +2 (protection partielle par le AFV) pas cumulable avec TEM positif.
- Un équipage CE ne peut pas être directement la cible d'une Art.
- Les « CE » peuvent être mis en place au début du scénario ;
- Ils sont placés ou retirés uniquement durant la MPH ou APH d'un joueur (sauf résultat de combat) ; Ils ne peuvent être placés et retirés (ou l'inverse) durant la même phase de jeu.
- Un tel changement ne peut pas intervenir dans une Mph si l'AFV a tiré durant sa PFPH ou au cours d'une MPH en même temps ou après que l'AFV déclare un bounding first fire.
- Devenir CE ou BU ne constitue pas un mouvement pouvant déclencher un defensive first fire ; le changement autorise toutefois de tels tirs (avec le nouvel état CE/BU) aux armes qui auraient pu lui tirer dessus, en se basant sur le dernier MP dépensé ou sur la dernière action de l'AFV.
- L'équipage d'un AFV qui devient « Shock » ou « Stun » demeure BU au moins jusqu'à la fin du tour du joueur.

7.8 MG embarquées/ IFE Fire :

- La plupart des AFV dispose de MG. La FP des MG est indiquée dans l'ordre suivant : BMG / CMG / AAMG tel que 2/4 ou 2/4/4 ou encore -/-/2.
- Les MG/IFE ne peuvent accomplir qu'une seule attaque par tour, à moins d'être le MA d'un AFV avec ROF multiple.
- Le tir de MG, (sauf CC), est limité à la même phase de tir que le MA ; Si un AFV n'utilise pas ses MG dans la même phase que son MA (la MPH et la DFPH forment une seule et même phase), il perd la possibilité de s'en servir au cours des autres phases, (sauf CCPh).
- Durant sa MPH, un AFV peut utiliser ses différentes armes qu'à partir du même hex, (sauf si le MA conserve sa ROF).
- Les FP des MG/IFE peuvent attaquer ensemble une cible (si dans leur CA), ou attaquer différentes cibles ; le Mandatory FG s'appliquent.
- Si FG, le DRM le plus défavorable (changement de CA) s'applique.
- Un MG peut tirer avant ou après le MA.
- Si un AFV tire avec un arme de tourelle, les autres armes de tourelle subissent les mêmes DRM de changement de CA ; Si, après avoir tiré, une autre arme de tourelle ou le MA ayant conservé sa ROF souhaite tirer sur une autre cible située hors du TCA, seul le nouveau DRM de changement de TCA (et non le cumul) s'appliquera ; idem pour les armes sur caisse lors des changements de VCA.
- Un AFV CE avec RST ne peut pas utiliser sa CMG.
- Toute BMG/CMG/IFE tirant hors CA applique un DRM tel que BMG = NT, CMG = T ou ST suivant tourelle.
- Un AFV utilisant ses MG en bounding fire divise FP par deux et doit toujours tirer dans le TCA (il peut ajuster le TCA avant son tir).
- Les FP des MG durant AFPH sont également divisés par deux, sauf s'il s'agit du MA tentant un TK DR.
- Une AAMG possède une portée de 8 hexs et ne peut être actionnée que si l'équipage de l'AFV est CE.
- Une BMG a une portée de 12 hexs
- Une CMG a une portée de 8 hexs.
- Une MG peut attaquer l'équipage d'un autre AFV si ce dernier est CE mais ne faire un TH DR que s'il s'agit de son MA.
- Les MG s'enrayent sur un DR naturel de 12 (« MG Malf ») ; Elles sont réparées sur un dr de 1, éliminées sur un dr de 6 (« MG Disabled »).
- Une AAMG ne peut être réparée que si l'équipage est CE.
- Une CMG dont le FP est indiqué dans un point blanc correspond à une MG fixe et donne un DRM +1 pour tout tir sur une cible mouvante.

7.9 Procédure de destruction :

- Après TH réussi, on utilise l'une des tables TK : AP, APCR/APDS, HEAT, ou HE and Flame.
- Chaque table indique un TK# pour chaque arme en fonction du calibre, de la longueur du canon et de la distance.
- Le TK# peut être modifié par un bonus/malus.
- On retire l'AF de la cible selon son orientation et la localisation de l'impact afin d'obtenir TK# final.

7.10 Effets obtenus sur le AFV blindé ciblé :

SHOCK BU 1-2: OK 3-6: flip	UK BU 1-3: OK 4-6: elim	stun BU No Repair/ Fire/Move	+1 TH/MC TC/IFT CC/OVR	STUN BU No Repair/ Fire/Move	RECALL +1 TH/MC TC/IFT CC/OVR
--	---	--	--	--	--

- Un AFV est détruit si le DR obtenu est strictement inférieur au TK# final ; l'AFV devient Wreck.
- Tout équipage teste son moral avec un niveau de moral correspondant à celui de la meilleure unité d'infanterie d'élite de sa nationalité.
- Un Shock peut survenir lorsqu'un tir ne provenant pas d'une MG ou d'un HE obtient un DR supérieur de 1 au TK# final ; NMC ; si échec alors « Shock ».
- Un équipage est automatiquement « Shock » si
 - DR après un HE sur la tourelle supérieur de 1 au TK#
 - DR après une DC sur la tourelle supérieur de 1 au K sur IFT
 - DR sur tourelle (Direct, Indirect ou DC) égal au TK# ou au K sur IFT

- L'équipage d'un AFV « Shock » ne peut accomplir aucune action ; s'il est CE, il devient immédiatement BU.
- Un AFV « Shock » ne peut pas bouger, même pour pivoter ou changer de TCA, ne peut interdire ou attaquer, même en CC.
- Aucun MP n'est nécessaire pour arrêter un AFV qui devient « Shock ».
- A la fin de la RPH suivante, l'AFV lance un dr de récupération ; si 1 à 2, le « Shock » est retiré ; si 3 à 6, « Shock » devient « Unconfirmed kill » (UK)
- Un AFV « UK » est toujours Shock et doit lancer un nouveau dr de récupération à la RPH suivante ; si 1 à 3, le « UK » est retiré ; si 4 à 6, l'AFV devient Wreck.
- Un Shock contre un AFV déjà Shock n'entraîne aucune autre pénalité sauf que « UK » devient « Shock ».
- Un DR TK strictement égal au TK# d'un AFV touché en caisse rend l'AFV Immobilised, quelle que soit son orientation.
- Lors d'une attaque par HE ou par DC, si un DR final est supérieur de 1 au TK# final, ou un tir indirect donne un K sur l'IFT et si l'impact se produit sur la caisse, alors l'AFV est Immobilised.
- Une attaque provenant d'un FT ou de MG/IFT ne peut jamais entraîner une immobilisation.
- Si un équipage de l'AFV échoue à un MC, ou si DR d'un tir de MG est égal au TK# final, l'équipage devient « Stun ». Un équipage Stunned devient BU s'il était CE, et ne peut redevenir CE que le tour suivant, s'il en est capable.
- Un équipage « Stun » ne peut tirer (y compris en CC), bouger (y compris changer de CA) ou dépenser des MP pour le restant du tour de jeu, et doit immédiatement stopper.
- A la fin du tour pendant lequel l'équipage est devenu Stunned, le « Stun » devient « +1 ». L'AFV n'est plus Stunned mais un modificateur de +1 est ajouté au TH/MG/IFE, CC ou MC DR. Le « +1 » demeure sur l'AFV jusqu'à la fin du scénario.
- Un AFV Stunned une seconde fois est Recall.
- Le Recall intervient également dès lors que l'équipage CE d'un AFV subit un résultat K/KIA ou des pertes suite à un MC sur l'IFT. Placer un « STUN » sur l'AFV Recall.
- L'AFV Recall est traité comme un AFV Stunned. A la fin du tour, le « Recall » devient « Recall +1 » et l'AFV doit tenter de quitter le terrain par un bord de carte allié (bord de carte d'entrée autorisé sans qu'il y ait d'unités ennemies entre les deux) par la route la plus courte en restant « Motion » et aussi vite que possible ; si le MA d'un AFV est définitivement mis hors service, l'AFV est Recall (mais son équipage n'est pas Stunned).
- Les VP ne compte pas pour un AFV Recall.

7.11 Résultats applicables au tir de zone :

- Un hit obtenu lors d'un ATT contre un AFV est résolu sur l'IFT dans la colonne correspondant à la moitié des FP équivalents au calibre de l'arme, et en prenant le même DR pour toutes les cibles touchées par l'attaque.
- Un KIA détruit un AFV alors qu'un résultat K/# ou supérieur de 1 à ce résultat rend l'AFV « Shock » pour un hit sur tourelle, ou l'immobilise pour un hit sur caisse.
- Les TEM s'appliquent ainsi que les DRM suivants : -1 si tous les AF sont inférieurs ou égaux à 4 ; +1 si tous les AF sont supérieurs à 4.

7.12 Attaques collatérales :

- L'utilisation en attaque des FP d'une Inf ou de MG ou de FT ne prenant pas spécifiquement pour cible un AFV, ou encore tout tir sur IFT ne peut pas affecter cet AFV, mais uniquement l'équipage si ce dernier est CE.
- Un tir ATT ou VTT qui touche un AFV (ou une attaque de FT sur l'AFT) sans détruire, Shock ou Stun, affecte l'équipage CE en dommage collatéral.
- En conservant le résultat du DR obtenu lors de la résolution de l'attaque contre l'AFV, résoudre une attaque contre l'équipage CE en prenant l'équivalence de la FP / Calibre sur l'IFT (divisée par deux en cas d'ATT) en appliquant uniquement soit le DRM +2 CE, soit le TEM.

NOTES :