

# COMBAT COMMANDER

## LIVRET DE REGLES

Un Jeu de Chad Jensen

### TABLE DES MATIERES

#### Introduction

#### Echelle du Jeu

#### Matériel

#### Glossaire

#### Eléments

1. Les Cartes Destin
2. Les Cartes
3. Les Unités
4. Les Compteurs

#### Règles Générales

5. Séquence de Jeu
6. Ecoulement du Temps
7. Conditions de Victoire

#### 8. Empilement

#### 9. Initiative

#### 10. Ligne de Vue (LDV)

#### 11. Armes

#### 12. Radios

#### 13. Suppression

#### Ordres (014)

- O15. Passer (défausse)
- O16. Progression
- O17. Artillerie Refusée
- O18. Demande d'Artillerie
- O19. Commandement Confus
- O20. Tir

#### O21. Mouvement

#### O22. Récupération

#### O23. Repli

#### Actions (A24)

Liste Alphabétique A25-A41

#### Evénements (E42)

Liste Alphabétique E43-E77

#### Terrain (T78)

Liste Alphabétique T79-T99

#### Fortifications (F100)

Liste Alphabétique F101-F106

#### Crédits

#### Index



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

## INTRODUCTION

**Combat Commander** est une série de jeux pilotés par des cartes simulant le combat d'infanterie tactique pendant la 2<sup>ème</sup> Guerre Mondiale. Dans ce premier volume, l'un des joueurs prend le rôle de l'Axe (Allemagne) et l'autre joueur le rôle des Alliés (Amérique ou Russie). Les joueurs agiront en jouant une ou plusieurs cartes DESTIN de leur main de façon à activer leurs unités sur la carte pour qu'elles réalisent diverses activités militaires.

Les joueurs essaieront d'atteindre la victoire en déplaçant leurs UNITES de combat sur la carte pour attaquer les unités de l'adversaire et occuper autant d'OBJECTIFS que possible. Le degré de réussite ou d'échec d'un joueur est mesuré par les pions objectifs spécifiques au scénario, la destruction des unités ennemies, et en faisant sortir des unités amies par le bord de carte de l'adversaire.

Chaque mesure de TEMPS du jeu est divisée en un nombre variable de TOURS de joueur. Lors de chaque tour, la séquence de jeu est fluide – le joueur actif donne des ORDRES et les deux joueurs peuvent entreprendre des ACTIONS – en fonction des cartes qu'ils ont en main.

Des EVENEMENTS, bons ou mauvais, se produiront à des intervalles aléatoires pour ajouter un peu de chaos et d'incertitude aux plans parfaits que les joueurs auront défini.

## ECHELLE DU JEU

Chaque hex d'une carte de **Combat Commander** représente environ 30 mètres d'un bord à l'autre. Chaque tour de joueur complet représente une segmentation arbitraire de l'écoulement du Temps ; chaque mesure de Temps de jeu représente plusieurs minutes de temps réel.

Les unités du jeu représentent un seul homme pour les CHEFS, une EQUIPE de 5 hommes, ou un PELTON de 10 hommes. Les RADIOs et les ARMES individuelles (tout du moins celles plus grosses qu'un BAR, un fusil ou un pistolet) sont représentées par des pions individuels.

## MATERIEL

**Combat Commander : Europe** contient :

- 6 cartes 43x56cm recto-verso (12 cartes en tout).
- 352 grands pions.
- 280 petits pions.
- 220 cartes à jouer.
- 1 livret de règles
- 1 livret de scénarios
- 1 fiche de compteurs
- 4 fiches d'aides de jeu.

Les Lettres/Nombres entre crochets – comme [O16.4] indiquent une référence importante à une autre règle. Les règles précédées d'un « O » sont pour les Ordres ; « A » Actions ;

« E » Evénements, « T » Terrain ; et « F » Fortifications.

## GLOSSAIRE

**Action**— C'est la capacité indiquée sous la photo de chaque carte Destin (et au-dessus, dans le cas d'un Ordre/Action de « Tir »). Les Actions peuvent être jouées pendant le tour de n'importe quel joueur [A24].

**Activé**— Une unité ou un joueur ne peut normalement être « activé » que pour un seul Ordre par Tour.

**Actif**— C'est le joueur qui est en train de jouer son Tour. Egalement toute unité ou tout marqueur appartenant à ce joueur.

**Adjacent**— On considère que deux hexs sont adjacents lorsqu'ils partagent un côté d'hex commun. Les unités et marqueurs dans l'un de ces hexs sont adjacents aux unités et marqueurs de l'autre hex.

**Ami**— Une unité, Arme ou Radio sous votre contrôle. Un hex occupé par une unité amie. Un hex Objectif [2.3] sous votre contrôle et ne contenant pas d'unités ennemies. Les Fortifications ne sont jamais « amies ».

**Arme**— Tout pion de petite taille (1/2'') avec un dessin d'arme comme une mitrailleuse ou un mortier. Contrairement aux autres marqueurs, les Armes ont toujours une PF et une Portée [11].

**Artillerie**— Toute Arme avec une barre blanche en couleur de fond des caractéristiques. L'Artillerie doit d'abord acquérir sa cible avant de pouvoir réellement lui tirer dessus ; elle ne peut pas participer à un Groupe de Tir ; elle ne peut pas faire de Tir d'Op ; et ses caractéristiques ne peuvent pas être augmentées par la présence d'un Chef ami dans le même hex [O20.2].

**Attitude**— Attaquant, Défenseur ou Reconnaissance. L'attitude détermine le nombre de cartes en main des joueurs [1.1]. Toutes les combinaisons d'Attitudes sont possibles (bien qu'Attaquant contre Défenseur soit le plus courant).

**Commandement**— C'est l'une des cinq caractéristiques de base que l'on trouve uniquement sur les pions Chefs. Le Commandement est une mesure de l'efficacité avec laquelle un Chef contrôle les unités amies proches de lui [3.3.1].

**Couverture**— C'est une valeur qui est associée à chaque terrain. La meilleure Couverture d'un hex est ajoutée directement au Moral de chaque unité occupant cet hex. Les Couvertures Multiples ne sont pas cumulables [T78.3].

**Déclencheur (dé)**— C'est un effet de jeu associé à (« déclenchés par ») certains jets de dés [1.9.1].

**Ennemi**— Une unité, Arme ou Radio sous le contrôle de votre adversaire. Un hex occupé par une unité ennemie. Un hex Objectif [2.3] sous contrôle ennemi et ne contenant pas d'unités amies. Les Fortifications ne sont jamais « ennemies ».

**En Panne/Démoralisé**— Une unité, une Arme ou une Radio dont le verso du pion est visible est « En Panne/Démoralisée ». Une Arme/Radio ne peut être utilisée tant qu'elle est En Panne. Une unité Démoralisée peut entreprendre la plupart des activités, mais avec des capacités réduites. Un pion qui n'est pas cassé et qui « casse » devient cassé (on retourne le pion) ; un pion cassé qui casse à nouveau est éliminé [3.2].

*NdT : Le terme « casse » est utilisé collectivement pour les troupes et le matériel, lorsque seul le personnel est affecté, on utilise le terme « Démoralisé », et pour le matériel, le terme « En Panne ».*

**Evénements**— Ce sont les événements aléatoires indiqués sous l'Action de chaque carte Destin. Les Evénements ne sont jamais déclenchés à partir de la main d'un joueur, mais uniquement à partir de la carte supérieure de la Pioche du Destin à cause d'un déclencheur d'événement ! [1.9.1.1].

**Hex Aléatoire**— C'est la combinaison alphanumérique en bas à gauche de chaque carte Destin. Elle est utilisée pour déterminer aléatoirement où auront lieu les tirs de Snipers et certains Evénements. Le nombre est également utilisé pour déterminer si une Arme en panne peut être réparée ou éliminée [1.8].

**Inactif**— Cela désigne le joueur qui n'est pas en train de jouer son tour, ainsi que les unités ou marqueurs appartenant à ce joueur. Si une situation de jeu demande ou autorise les deux joueurs à faire quelque chose simultanément, le joueur inactif joue toujours en premier.

**Jets de Dés**— Ils sont représentés par les « dés » à six faces en bas à droite de chaque carte Destin. On ne fait jamais de jet de dés en prenant une carte de la main d'un joueur : on tire uniquement les cartes dans la Pioche du Destin [1.9].

**LDV**— Ligne de Vue. En général, une unité dans un hex A a une LDV vers l'hex B si une ligne droite tracée entre le centre des deux hexs ne touche pas la représentation graphique d'un obstacle entre ces deux hexs [10].

**Marqueur**— Tout pion (en général 1/2'') sans illustration de soldat. Voici quelques exemples de marqueurs : Armes, Barbelés, Contrôle, Mort Soudaine, ou Salve de Repérage.

**MG**— Mitrailleuse.

**Moral**— C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Il représente ce que

peut endurer une unité avant de devenir « inefficace en combat » [3.1.4].

**Mouvement**— C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Le mouvement est une mesure de l'efficacité avec laquelle une unité peut traverser le champ de bataille [3.1.3].

**OB**— Ordre de Bataille. Ce sont les forces allouées à chaque joueur pour les scénarios. Les OB de Fortifications se trouvent à la fin du Livret de Jeu. Chaque nation dispose d'une aide de jeu avec son OB de base d'un côté et son OB de Soutien de l'autre.

**Obstacle**— C'est un type de terrain qui bloque la LDV à travers lui ; jamais dans ou hors de lui [10.2].

**Ordre**— C'est la capacité indiquée en haut de chaque carte Destin. Les Ordres ne peuvent être joués que pendant son propre Tour de joueur [O14].

**PF/Puissance de Feu**— C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Elle mesure les dégâts qu'un pion peut infliger à des unités ennemies [3.1.1].

**Pion**— Toute unité, Arme ou Radio.

**PM**—Point de Mouvement.

**PV**— Point de Victoire [7].

**Portée**— C'est l'une des cinq caractéristiques de base. Elle mesure à quelle distance un pion peut efficacement tirer pour tuer tout en restant dans le feu de l'action [3.1.2].

**SR**— Marqueur de Salve de Repérage [O18.2.1].

**Tir d'Op(portunité)**— C'est la capacité à jouer une Action de Tir de façon à tirer sur les unités adverses en mouvement [A33].

**Tour**— Lorsqu'un joueur donne un ou plusieurs Ordres ou lorsqu'il se défausse d'une ou plusieurs cartes Destin [5].

**Unité**— Tout pion de grande taille (5/8'') avec une ou plusieurs silhouettes de soldats. Ceci inclut les Pelotons, les Equipes et les Chefs [3].

**IMPORTANT :** Dans **Combat Commander**, le leitmotiv « une règle signifie exactement ce qu'elle dit » doit être pris à la lettre. En d'autres termes, comme indiqué dans un autre excellent jeu, Totaler Krieg ! : « N' imaginez pas plus que ce qui est écrit dans une règle. En cas de doute, interprétez-la strictement ».

**Exemple A :** L'Événement « les Blessés Marchent » (Walking Wounded) [E76] indique : « Ramenez une unité éliminée en jeu... ». Il ne dit pas : « unité amie éliminée » ; donc s'il n'y a que votre

adversaire à avoir des unités éliminées lorsque vous tirez cet Événement, vous devrez choisir l'une d'entre elles et la faire entrer en jeu.

**Exemple b :** La règle pour le déclencheur de jet de dé [1.9.1.2] « Enrayé ! » indique que toutes les Armes qui tirent tombent en panne. Juste ceci. Elle n'indique pas que l'attaque est annulée, donc elle ne l'est pas.

Cela dit, ces règles ne peuvent espérer couvrir les myriades de situations qui pourront se produire en cours de jeu— donc dans le cas où une situation étrange apparaît, une bonne dose de bon sens couplée avec une ou deux règles existantes devraient suffire pour y voir clair.

Dans ce livret vous verrez de nombreuses zones de texte grisées comme celle-ci. Ces zones sont des clarifications, des astuces de jeu, des notes de conception, et toutes sortes de conseils destinés à vous faciliter la tâche.

Pour votre première partie, vous n'aurez besoin que de lire les sections **Matériel**, **Règles Générales** et **Ordres**, ainsi que la règle **A33** concernant le Tir d'Opportunité. Préparez ensuite l'Exemple de Jeu (dans le Livret de Jeu) puis suivez-le du début à la fin pour bien comprendre le déroulement du jeu. La dernière partie de ce livret – les **Actions**, **Événements**, **Terrains** et **Fortifications** – peut être rapidement survolée, et lisez les sections en détail lorsque vous en aurez besoin en cours de jeu.



## MATERIEL

### 1. Les Cartes Destin

« Une chose semble aléatoire simplement à cause des limites de notre connaissance ».  
—Baruch Spinoza

Il y a trois jeux de cartes Destin fournis dans la boîte : un jeu pour l'Allemagne (gris), un

pour l'Amérique (vert) et un pour la Russie (marron). Le jeu de 72 cartes Destin de chaque joueur représente le cœur et l'âme du jeu. Lorsque la partie commence, aucune action sur la carte ne peut être entreprise par un joueur – que ce soit un Ordre ou une Action – sans qu'une carte Destin en main ne l'autorise. Tant qu'une carte Destin d'un joueur est dans sa main, seul l'Ordre ou l'Action qui s'y trouve peut être déclaré : tout le reste (à partir de l'Événement) est ignoré.

**IMPORTANT :** La carte Initiative [9] ainsi que les trois cartes tricherie fournies dans la boîte ne sont pas des cartes Destin et ne feront donc jamais partie de la main d'un joueur.

De plus, lorsqu'une règle se rapporte à une « carte » sans l'identifier, ce sera toujours une référence à une carte Destin—jamais à la carte Initiative ou à une carte tricherie (qui seront toujours identifiées en tant que telles).

## 1.0 Règle d'Or

Les effets de certaines cartes entrent en conflit avec une ou plusieurs règles de ce livret (par exemple, l'Événement Interrogation [E61] entre en conflit avec la règle 1.2). Lorsque ceci se produit, l'effet de la carte est toujours prioritaire.

### 1.1 Taille de la Main

Le nombre de cartes en main de chaque joueur dépend de son Attitude : Attaquant (6 cartes), Reconnaissance (5 cartes) ou Défenseur (4 cartes). Ceci détermine avec combien de cartes chaque joueur commencera la partie et combien il pourra en tirer à la fin de chacun de ses tours.

### 1.2 Connaissance des Cartes

Les cartes de la main d'un joueur sont toujours cachées à l'adversaire. Les cartes de la pioche d'un joueur sont placées face cachée et donc inconnues des deux joueurs. Les cartes dans la défausse d'un joueur sont visibles de tous et peuvent être examinées à tout moment par chacun des joueurs.

### 1.3 Révélation des Cartes

Lorsqu'un joueur doit « révéler » une carte – suite à un déclencheur d'Événement par exemple [1.9.1.1] – on tire la carte du sommet de la pioche de ce joueur et on la pose face visible en haut de la défausse pour que les deux joueurs puissent la voir.

### 1.4 Battre les Cartes

A chaque Avancement du Temps de Jeu [6.1.2], un joueur devra battre les cartes de sa pioche et de sa défausse pour former une nouvelle pioche.

## 1.5 Ordres

« Ils ne sont pas encore suffisamment formés, mais ils apprennent, et ils feront une armée de première classe d'ici peu ».

—Joseph Staline

Ils sont indiqués en haut de chaque carte Destin. Un joueur ne peut jouer une carte pour son Ordre que pendant son propre Tour, et ne peut jamais annoncer plus d'Ordres pendant un Tour que sa Capacité d'Ordres ne l'y autorise [5.1]. Si une carte est jouée pour son Ordre, elle est immédiatement posée dans la défausse du joueur—l'Action de cette carte ne pourra donc pas être jouée avant que le joueur n'ait à nouveau cette carte en main.

## 1.6 Actions

« Vous gagnez des batailles en connaissant le calendrier de l'ennemi et en utilisant un calendrier auquel l'ennemi ne s'attend pas ».

—Miyamoto Musashi

Les Actions sont indiquées sous la photo de chaque carte Destin, ou dans le cas d'un Tir (d'Opportunité) [A33], en haut de la carte. Un joueur peut jouer une carte pour son Action à tout moment pendant le Tour de n'importe quel joueur, du moment que les conditions d'utilisation sont remplies. Si une carte est jouée pour son Action, elle est immédiatement placée dans la défausse du joueur—l'Ordre de cette carte ne pourra donc pas être joué avant que le joueur n'ait à nouveau cette carte en main.

## 1.7 Événements

« La chance ; c'est lorsque la préparation et l'opportunité se rencontrent ».

—Pierre Elliott Trudeau

Les Événements sont indiqués sous l'Action de chaque carte Destin. Les Événements ne sont jamais joués depuis la main d'un joueur, volontairement ou non, mais uniquement depuis la pioche, et à des intervalles aléatoires en fonction de certains jets de dés [19.1.1.].

## 1.8 Hexs Aléatoires

« Il existe trois types de mensonges : les mensonges, les foutus mensonges et les statistiques ».

—Disraëli

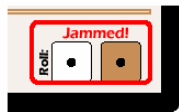
C'est l'hex vert-clair en bas à gauche de chaque carte Destin. Les Snipers [1.9.1.3] et certains Événements demanderont de déterminer un hex aléatoirement, dans ce cas on tire la carte en haut de la pioche du joueur, on la retourne et on consulte le champ « hex ». La combinaison alphanumérique à l'intérieur de l'hex correspond à un hex spécifique sur la carte, c'est là où le Sniper/Événement agira.

Un Hex Aléatoire peut aussi avoir un effet sur des Armes en panne [11.4].

## 1.9 Jets de Dés

« Alea Jacta Est ».

—Jules César



Ils correspondent à la paire de dés à six faces en bas à droite de chaque carte Destin. On n'utilise pas de « vrais » dés dans *Combat Commander*. A la place, lorsqu'un « jet » est demandé, le joueur tire la carte en haut de sa pioche, la retourne, et ne consulte que le résultat des dés : tout le reste de la carte est ignoré. Lorsqu'un tel jet est fait, on additionne les deux dés pour obtenir une somme (exception : pour un jet de Ciblage, les dés sont multipliés [O20.2.3].

### 1.9.1 Dés Déclencheurs

Plusieurs jets de dés sont encadrés en rouge avec le mot **Event !** (Événement), **Jammed !** (Enrayé), **Sniper !** ou **Time !** à l'intérieur. On les appelle des Déclencheurs. Ces quatre déclencheurs stoppent immédiatement et temporairement le déroulement général du jeu afin d'accomplir une tâche spécifique. Le cours normal du jeu reprend dès que les effets du déclencheur ont été entièrement traités.

**IMPORTANT**— Un déclencheur qui se produit avec la dernière carte de la pioche d'un joueur sera résolu après l'Avancement du Marqueur de Temps [6.1.2].

**IMPORTANT**— Tout jet fait pendant la résolution d'un déclencheur (comme l'Événement Renforts qui nécessite un jet sur la Table de Soutien ; ou un jet de Mort Soudaine pendant un déclencheur « **Time !** ») ne peut lui même produire un autre déclencheur.

En d'autres termes, tout jet de dés fait pendant la résolution d'un déclencheur doit ignorer tout autre déclencheur **Jammed !**, **Event !**, **Sniper !** ou **Time !** qui lui est associé.

**IMPORTANT**— Chacun des déclencheurs expliqués ci-dessous est toujours résolu dans son intégralité avant que les résultats du jet de dés l'ayant déclenché ne soient appliqués.

Donc un déclencheur « **Time !** » qui se produit en essayant de faire Dérouter une unité adverse pourrait mettre fin à la partie à cause d'une Mort Soudaine avant que la Retraite n'ait eu lieu.

#### 1.9.1.1 Déclencheur Event !

« La raison pour laquelle l'Armée Américaine fonctionne si bien en temps de guerre est que la guerre est le chaos, et l'Armée Américaine le pratique quotidiennement ».

—débriefing d'après-guerre d'un général Allemand

Lorsqu'un joueur fait un jet de dé et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « **Event !** » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour résoudre cet Événement : Le joueur qui a tiré le déclencheur **Event !** tire la carte en haut de sa pioche et la révèle, puis lit à haute voix l'Événement et l'exécute [E43-E77] en ignorant le reste de la carte.

Sauf mention contraire, toute décision à prendre lors de l'Événement doit être prise par le joueur qui le lit.

#### 1.9.1.2 Déclencheur Jammed ! (enrayé)

Lorsqu'un joueur fait un jet de dé de Tir [O20.3.3] (uniquement ; aucun autre jet ne déclenchera un **Jammed !**, y compris un Ciblage [O20.2]) et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « **Jammed !** » à l'intérieur, alors toutes les Armes qui tirent tombent en panne [11.4].

Notez que les Radios [12] et les Mines [F103] ne sont pas des Armes.

#### 1.9.1.3 Déclencheur Sniper !

« Mon casque a été enfoncé et je me suis retrouvé sur le cul avant de réaliser qu'on m'avait tiré dessus ».

—Lt. Col. Robert R. Moore

Lorsqu'un joueur fait un jet de dé et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « **Sniper !** » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour résoudre le Sniper : le joueur qui a tiré le déclencheur **Sniper !** tire la carte en haut de sa pioche et la révèle, puis lit à haute voix l'Hex Aléatoire en ignorant toute le reste de la carte. Ce joueur peut alors choisir une unité dans cet hex ou dans un hex adjacent et la démoraliser.

Dans CC, un résultat **Sniper !** représente bien plus qu'un homme attendant patiemment avec une fusil à lunette : ce mécanisme est également utilisé pour représenter des choses comme un tir ami, la panique, le choc d'une explosion, une morsure de serpent, le désespoir, la déshydratation, la fatigue, de la poussière dans l'œil, etc.

#### 1.9.1.4 Déclencheur Time !

Lorsqu'un joueur fait un jet de dé et que ce jet est encadré en rouge avec le mot « **Time !** » à l'intérieur, le cours normal du jeu s'arrête pour Avancer le Marqueur de Temps [6.1.2].

## 2. Les Cartes

« Je suis un soldat, je me bats là où on me le dit, et je gagne là où je me bats ».

—George S. Patton

### 2.1 Le Champ de Bataille

Une grille hexagonale est imprimée sur chaque carte afin de normaliser le mouvement et le combat avec une échelle abstraite d'environ 30 mètres par hex. Chaque hex contient :

- un type de terrain spécifique [T79-T99] qui peut affecter le mouvement ainsi que les attaques dans ou à travers lui.
- un point blanc central utilisé pour déterminer la Ligne de Vue [10] entre les hexs.
- un identificateur alphanumérique unique – comme « C7 » - utilisé pour déterminer où auront lieu les tirs de Snipers et certains Evénements.

### 2.2 Autour de la Carte

**2.2.1**— En haut à droite de chaque carte se trouve le **numéro de carte** utilisé pour identifier la carte à utiliser pour un scénario spécifique.

**2.2.2**— En bas à gauche de la carte se trouve un **'boussole'** correspondant à l'orientation des hexs de la carte. Le compas est généralement utilisé pour l'orientation initiale de la carte pendant la mise en place et pour déterminer une direction aléatoire pendant les frappes d'artillerie [O18.2.2], ainsi que pour divers Evénements.

*Sur le compas, le 1 pointe vers le « haut » de la carte ; le 4 vers le bas ; 2 et 3 vers la droite ; et 5 et 6 vers la gauche.*

**2.2.3**— Deux coins opposés de chaque carte contiennent les **Cases d'Artillerie** utilisées pour y mettre les marqueurs de Radios [12] d'un joueur.

### 2.3 Objectifs

« Quelle que soit la position dans laquelle vous vous trouviez, déterminez d'abord votre objectif ».

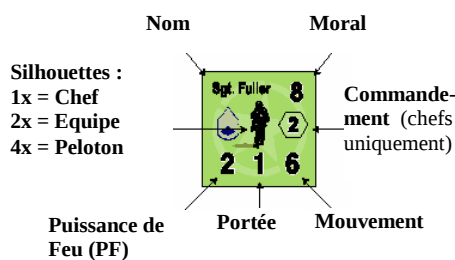
—Ferdinand Foch

Chaque carte contient cinq « objectifs » — des cercles rouges avec un chiffre blanc de 1 à 5. Un objectif octroie un certain nombre de PV au camp qui a été le dernier à le contrôler [7.3.1] dont la quantité est déterminée par les pions d'Objectif en jeu [7.3.2].

## 3. Les Unités

« L'infanterie ne change pas. Nous sommes la seule branche militaire où l'arme est l'homme lui-même ».

—Major Général C. T. Shortis



**Nom/Grade**— Le nom de l'unité n'est utilisé que pour son identification. De même, l'insigne de grade historique présent sur tous les Chefs n'est là que pour des questions esthétiques. Ils n'ont aucun effet sur le déroulement du jeu.

**Silhouettes**— Toutes les unités ont une, deux ou quatre silhouettes qui représentent leur taille relative : une silhouette est un « Chef » ne représentant qu'un seul homme, deux silhouettes une « Equipe » de 5 hommes ; et quatre silhouettes un « Peloton » de 10 hommes.

### 3.1 Caractéristiques

« Le moral est un état d'esprit. C'est la vivacité, le courage et l'espoir. C'est la confiance, le zèle et la loyauté. C'est l'élan, l'esprit de corps et la détermination ».

—George C. Marshall

Toutes les unités ont un nombre en haut à droite et une série de trois nombres en bas du pion, même si une ou plusieurs valeurs valent « 0 ». Les Chefs (uniquement) ont aussi un nombre dans un hex noir sur le côté droit de leur pion.

**3.1.1 Puissance de Feu (PF)**— C'est le premier nombre en bas à gauche. Il représente la force de base d'une unité en Mêlée [O16.4] ou pour tirer sur une unité ennemie [O20 & A33].

**3.1.2 Portée**— C'est le second nombre au milieu. Il indique la distance maximale à laquelle une unité peut utiliser sa PF pour tirer sur une unité ennemie [O20 & A33].

**3.1.3 Mouvement**— C'est le troisième nombre en bas à droite. Il donne le nombre de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut dépenser pour faire un Mouvement [O21] d'un hex à un autre à travers la carte.

**3.1.4 Moral**— C'est le nombre en haut à droite du pion. Il indique la force de base d'une unité lorsqu'elle se défend contre un tir ennemi, ou lorsqu'elle tente de Récupérer [O22], ou lorsqu'elle Déroute [O23], entre autres. Le Moral d'une unité est toujours modifié directement par la Couverture [T78.3] de l'hex qu'elle occupe.

*Une unité démoralisée [3.2] est identifiée par une barre rouge en haut du pion et sa valeur de Moral est en blanc au lieu de noir.*

**3.1.5 Commandement**— C'est le nombre en blanc dans un hex noir avec une bordure

blanche sur le côté droit de tous les pions Chefs (uniquement). Le Commandement sert à activer des unités supplémentaires pendant les Ordres et les Tirs d'Op [3.3.1.1], et s'ajoute aussi aux caractéristiques de certaines unités et Armes empilées avec le Chef [3.3.1.2 & 3.3.1.3].

**3.1.6 Caractéristiques Encadrées**— Certaines unités ont leur PF et/ou leur Mouvement encadré. A l'exception de la PF encadrée qui donne +1 en force lors d'une Mêlée [O16.4], les caractéristiques encadrées n'ont pas de signification intrinsèque en dehors d'autoriser les unités à entreprendre certaines Actions [A26, A39 et A40].

### 3.2 Unités Démoralisées

« Lors d'une attaque, la moitié des hommes dans une ligne de tir sont terrorisés et l'autre moitié est découragée ».

—J. F. C. Fuller

**3.2.1 Démoralisé/Normal**— Une unité est toujours dans l'un de ces deux états : démoralisée ou normale. Une unité commence généralement un scénario sur sa face normale, mais les Tirs et d'autres effets néfastes peuvent la « démoraliser »—on retourne le pion sur sa face démoralisée (indiqué par une valeur de Moral en blanc et une barre rouge en haut du pion).

**3.2.2 Marqueurs Rattachés**— Les unités passant de démoralisé à normal et inversement gardent le contrôle de tous les marqueurs « Suppressed », « Veteran », ou Armes qu'elles pourraient avoir.

**3.2.3 Armes Rattachées**— Les unités Démoralisées ne peuvent pas utiliser d'Armes. Une Arme ne tombe pas en panne et n'est pas réparée simplement parce que l'unité qui la contrôle est démoralisée/ralliée, et réciproquement.

**3.2.4 Elimination**— Toute unité démoralisée qui est à nouveau démoralisée est éliminée : l'adversaire obtient sa valeur en PV [7.1] après l'avoir placée sur le Compteur des Pertes [4.2].

**3.2.5 Ralliement**— Lorsqu'on demande à une unité démoralisée de se « Rallier », elle est retournée sur sa face normale. Cela se produit généralement en réussissant un jet de dé pendant un Ordre de Récupération [O22] ou en fonction de divers Evénements.

### 3.3 Chefs

« J'ai plus peur d'une armée de 100 moutons dirigée par un lion qu'une armée de 100 lions dirigée par un mouton ».

—Charles Maurice de Talleyrand

#### 3.3.1 Commandement

**3.3.1.1 Rayon de Commandement**— Normalement, un Ordre [O14.1] ou une

Action de Tir d'Op [A33.2] ne permet d'activer qu'une seule unité. Cependant, lorsqu'un Chef est activé, il a la possibilité d'activer à son tour toutes, quelques unes ou aucune unité amie *qui n'est pas un Chef* se trouvant dans son « Rayon de Commandement » afin de faire le même Ordre/Tir d'Op. Le Rayon de Commandement est compté en hexs à partir de l'hex occupé par le Chef (hex du chef exclu).

*Un Chef avec un Commandement de « 2 » peut activer des unités amies dans un rayon de 2 hexs—même à travers un terrain infranchissable ou une unité ennemie. Un Chef avec un Commandement de « 1 » peut activer des unités amies dans son propre hex ou dans des hex adjacents. Un Chef avec un Commandement de « 0 » peut activer des unités amies dans son propre hex.*

**3.3.1.2 Unités Commandées**— La valeur de Commandement d'un Chef est directement ajoutée à la PF, à la Portée, au Mouvement et au Moral de tous les *Pelotons et Equipes* amies (uniquement) tant que ces unités sont dans le même hex que le Chef—même si le Chef lui-même n'est pas activé. Cet effet est cumulable si deux Chefs ou plus occupent le même hex.

*Il devrait maintenant être clair que les Chefs ne peuvent jamais s'affecter eux-mêmes ni affecter les autres Chefs.*

**3.3.1.3 Armes Commandées**— La valeur de Commandement d'un Chef est directement ajoutée à la PF et à la Portée de chaque Arme amie *sans bande blanche* transportée par une unité qui n'est pas un Chef, tant que cette unité est dans le même hex que le Chef—même si le Chef lui-même n'est pas activé. Cet effet est cumulable si deux Chefs ou plus occupent le même hex.

*Donc par exemple un Mortier ne peut pas être affecté par un Chef empilé avec lui ; et une mitrailleuse portée par un Chef ne verra pas ses caractéristiques augmenter.*

## 4. La Fiche de Compteurs

*La Fiche de Compteurs est le point de rencontre de la plupart des fonctions de jeu. Elle contient divers compteurs que les joueurs utiliseront tout au long d'un scénario. Ses sections sont expliquées ci-dessous, ainsi que dans la règle 6.*

### 4.1 Compteur de Victoire

**4.1.1 Marqueur de PV**— Le marqueur de PV est placé sur le Compteur de Victoire au début de chaque scénario, et se déplacera dans les deux sens sur ce compteur – en s'approchant et en s'éloignant de chaque joueur – au fur-et-à-mesure que des PV seront gagnés et perdus au cours de la partie. Le verso du marqueur de PV est utilisé pour indiquer les totaux de PV supérieurs à 20.

**4.1.2 Marqueur du Total d'Attaque**— Ce marqueur n'est utilisé que comme aide-mémoire pour les joueurs afin d'indiquer la force du Total d'Attaque d'un Tir, d'une Attaque de Mines, d'un Impact d'Artillerie, d'une Mêlée. Cela est utile lorsque les jets de Défense d'un joueur sont interrompus par un dé déclencheur.

### 4.2 Compteur des Pertes

*« Les cimetières sont remplis d'hommes indispensables ».*

—Charles de Gaulle

Chaque scénario indique aux joueurs où doit être placé leur marqueur de Reddition sur le Compteur des Pertes. Le Compteur des Pertes contient une rangée supérieure et une rangée inférieure, chacune « pointant » vers le joueur qui l'utilisera.

Lorsqu'une unité qui n'est pas un Héros est éliminée, elle (et les Armes qu'elle possède éventuellement) est placée sur le Compteur des Pertes. Les Armes sont placées dans la grande case centrale. Les unités sont empilées une par case numérotée du côté de leur propriétaire de la Case des Armes, en occupant les espaces en ordre croissant. Ainsi, un joueur perdra la partie si l'une de ses unités éliminées est placée dans l'espace occupé par le marqueur de Reddition de son camp [6.3].

*N'oubliez pas de marquer les points de victoire à chaque fois qu'une unité ennemie est éliminée [7.1].*

### 4.3 Divers

**4.3.1 Ordre de Bataille**— Le compteur de l'OB occupe la partie en bas à gauche de la Fiche des Compteurs. Chaque nationalité dispose de son propre marqueur « OB Stats », qui est utilisé sur ce compteur pour indiquer sa qualité (Elite, Ligne ou Recrue) et le nombre d'Ordres autorisés (1-6).

**4.3.2 Date du Scénario**— Chaque scénario indique dans quel case du Compteur d'Années il faut placer le marqueur d'Année.

**4.3.3 Case Objectif**— Mettez ici les pions Objectifs [7.3.2] tirés. Chaque joueur place ses Objectifs « secrets » dans la section la plus proche de lui. Tous les Objectifs « généraux » doivent être placés dans la section centrale.

**4.3.4 Cases de Données**— Les sept cases de Données en bas de la Fiche permet aux joueurs de savoir rapidement les règles spéciales associées à diverses Armes et Fortifications.

**4.3.5 Divers**— Le centre de la Fiche offre un guide explicatif des divers éléments des pions unités et Armes.

## REGLES GENERALES

### 5. Séquence de Jeu

Une partie de *Combat Commander* commence lorsqu'un des joueurs (indiqué dans le scénario) fait son premier « Tour ». Lorsqu'il a terminé – et complété sa Main [1.1] – c'est à l'adversaire de faire son Tour. On alterne ensuite les Tours jusqu'à ce qu'un jet de Mort Subite ou un autre événement [6.3] mette fin à la partie.

Lors d'un Tour, un joueur a le choix entre :

- exécuter un ou plusieurs Ordres en jouant des cartes de sa main [O14] ; **ou**
- défausser une ou plusieurs cartes Destin [O15].

### 5.1 Capacité d'Ordres

*« S'il n'y a pas d'ordres, trouvez quelque chose et tuez-le ».*

—Erwin Rommel

Dans *Combat Commander*, aucun joueur ne peut donner un Ordre sans jouer une carte de sa main. Le nombre maximum d'Ordres qu'un joueur peut donner à chaque Tour sera indiqué dans la partie de son OB ou par le scénario lui-même. Les Ordres n'ont pas besoin d'être désignés à l'avance—they sont joués depuis la main, et exécutés un à la fois. Un joueur peut observer les résultats d'un Ordre avant de décider d'en jouer un autre.

Les différents Ordres pouvant être donnés par un joueur sont expliqués dans les règles O16-O23.

### 5.2 Capacité d'Actions

Comme pour les Ordres, aucun joueur ne peut annoncer une Action sans jouer une carte de sa main. Les joueurs peuvent faire des Actions lorsque cela leur semble approprié du moment que les conditions, s'il y en a, pour jouer l'Action sont remplies. Il n'y a pas de limite au nombre d'Actions que peut faire un joueur, quel que soit le Tour en cours, en dehors du nombre de cartes en main.

Les différentes Actions pouvant être entreprises par les joueurs sont expliquées dans les règles A25-A41.

### 5.3 Capacité de Défausse

Si un joueur choisit de ne pas donner d'Ordre pendant son Tour, il peut se défausser [O15] d'un nombre de cartes quelconque, mais sans dépasser la capacité de défausse de la nationalité qu'il commande (indiquée sur les aides de jeu).

### 5.4 Compléter sa Main

A la fin de chaque Tour de joueur, le joueur *actif* (uniquement) doit tirer des cartes Destin

de sa pioche pour avoir un nombre de cartes égal à sa Taille de Main [1.1]. Compléter sa Main peut être temporairement interrompu par un Avancement du Marqueur de Temps [6.1.2] si la dernière carte de la pioche du joueur est tirée—dans ce cas, le reste des cartes à tirer pour Compléter la Main sera tiré *après* la procédure d'Avancement du Marqueur de Temps (et la défausse aura été battue pour former une nouvelle pioche).

## 6. Ecoulement du Temps

*« C'est le temps qui fait tout ; cinq minutes suffisent à faire la différence entre une victoire et une défaite ».*

—Horatio Nelson

### 6.1 Marqueur de Temps

#### 6.1.1 Placement

Chaque scénario indique sur quelle case du Compteur de Temps (qui se trouve sur la Fiche des Compteurs) doit être placé le marqueur de Temps (« 0 » en général).

#### 6.1.2 Avancement

Le Marqueur de Temps est avancé d'une case du Compteur de Temps :

- Lorsqu'un déclencheur « **Time !** » est obtenu ; **ou**
- Lorsqu'un joueur révèle/tire la dernière carte de sa pioche.

*Le marqueur n'est avancé qu'une seule fois – et non **deux** – si la dernière carte de la pioche est révélée pour faire un jet de dé contenant un déclencheur **Time !***

Juste après avoir avancé le marqueur de Temps, le cours normal du jeu s'arrête et on applique la procédure suivante :

Les joueurs doivent d'abord faire ces deux étapes dans l'ordre indiqué :

- 1) Le joueur qui a déclenché l'Avancement du Marqueur (uniquement) mélange sa pioche et sa défausse pour former une nouvelle pioche ;
- 2) Le joueur déclencheur fait un jet de Mort Soudaine si c'est approprié [6.2.2].

Ensuite, si la partie ne s'est pas terminée à cause d'une Mort Soudaine, suivez ces quatre étapes dans l'ordre :

- 3) Le Défenseur (uniquement) gagne 1 PV ;
- 4) Le joueur qui a déclenché l'Avancement du Marqueur (uniquement) doit retirer un marqueur de Fumigène de la carte ;
- 5) S'il y a plusieurs unités dans la case occupée par le marqueur de Temps, leur propriétaire les fait entrer en jeu en renforts, en les plaçant dans n'importe quel(s) hex(s) de son bord de carte ami.
- 6) Les deux joueurs peuvent jouer des Actions pour « s'Enterrer » (Dig In) [A32].

Lorsque les six étapes ci-dessus ont été intégralement accomplies, le cours normal du jeu reprend là où il en était.

## 6.2 Marqueur de Mort Subite

### 6.2.1 Placement

Chaque scénario indique dans quel case placer le marqueur de Mort Soudaine sur le Compteur de Temps.

### 6.2.2 Procédure

Lorsque le marqueur de Temps entre *dans* la case, *ou dépasse* la case occupée par le marqueur de Mort Soudaine, le joueur déclencheur doit faire un jet de dé—il est fait *après* avoir battu ses cartes et formé une nouvelle pioche. Si le résultat est *inférieur* au nombre dans la case où se trouve le marqueur de Temps (et *non* le marqueur de Mort Soudaine lui même), alors la partie prend fin immédiatement [6.3, ci-dessous]. Sinon la partie continue normalement.

## 6.3 Fin de Partie

*« Il ne restait que moi et trois hommes. Ça n'allait pas durer bien longtemps. Au-revoir et à plus ».*

—un officier Britannique  
à la bataille de Sidi Nsir, Tunisie

En général, une partie de **Combat Commander** peut se terminer de trois façons :

- 1) Lorsqu'un joueur est forcé de placer une de ses unités éliminées dans la case du Compteur des Pertes qui est occupée par son marqueur de Reddition ;
- 2) Lorsqu'un joueur n'a plus d'unités sur la carte.
- 3) Lorsqu'un jet de Mort Soudaine [6.2.2] est *inférieur* au nombre dans la case occupée par le marqueur de Temps.

**6.3.1**— Si la *première* de ces situations se produit, alors ce joueur perd immédiatement et automatiquement, *quel que soit le total de PV*.

**6.3.2**— Si la *seconde* ou *troisième* de ces situations se produit et si la première situation ne s'applique pas, les joueurs doivent révéler leurs pions Objectifs secrets, et donner les PV à celui qui les contrôle. Ensuite, le joueur avec le total de PV le plus élevé – c'est à dire celui ayant le marqueur de PV de son côté de la case « 0 » – gagne la partie. Si le marqueur de PV est dans la case « 0 », alors c'est le joueur qui a la carte d'Initiative qui gagne la partie.

## 7. Conditions de Victoire

*« Je voudrais déchirer les pages de mon journal où j'ai écrit sur l'effondrement de ma volonté. Mais laissons-les là comme une*

*leçon où dans la vie il est prématuré de tirer des conclusions simplement parce que tout se passe bien ».*

—Nikolai Moskvine,  
après la victoire Soviétique à Stalingrad

En général, un joueur gagne la partie en ayant plus de PV que son adversaire à la fin de la partie [6.3]. On gagne des PV de trois façons :

- En éliminant des unités ennemies ;
- En faisant sortir des unités amies par le bord de carte de l'adversaire ;
- En contrôlant des Objectifs sur la carte.

### 7.1 Points de Victoire d'Élimination

Lorsqu'une *unité* est éliminée – peu importe la raison : par un Ordre, une Action ou un Événement – l'adversaire obtient un certain nombre de PV pour cela.

*La valeur en PV de chaque unité est représentée graphiquement sur la Table de Valeurs des Unités en Points de Victoire sur les aides de jeu.*

### 7.2 Points de Victoire de Sortie

On considère que chaque carte a une barrière infranchissable à gauche et à droite de chaque joueur lorsque la partie commence. Une unité ne peut jamais sortir de la carte par le côté gauche ou droit.

Cependant, les bords de carte les plus proches de chaque joueur peuvent être utilisés pour faire sortir des unités en jeu (comme si la bordure gris foncé était un autre hex). En général, la sortie volontaire d'unités amies par le bord de carte de l'adversaire pendant un Ordre de Mouvement [O21] ou de Progression [O16] vous donnera des PV, tandis que les unités amies sortant par votre bord de carte à cause d'une Retraite forcée pendant un Ordre de Déroute [O23] vous fera perdre des PV.

#### 7.2.1 Sortie Volontaire

Une unité qui Progresses [O16] ou qui fait un Mouvement [O21] peut sortir de la carte – pour un coût de 1 PM – par le bord de carte de l'adversaire. Le propriétaire de l'unité gagne immédiatement des PV pour l'unité sortie (voir sur la Table de **Valeurs des Unités en Points de Victoire** sur les aides de jeu). Cette unité est ensuite placée sur n'importe quelle case du Compteur de Temps au choix de son propriétaire. Une unité n'est jamais placée Démoralisée sur le Compteur de Temps, même si elle l'était lorsqu'elle est sortie. L'unité garde en sa possession toutes les Armes qu'elle portait – à nouveau réparées si elles étaient en panne lors de la sortie – mais elle *doit* perdre tout marqueur Veteran ou Suppressed qu'elle avait.

Une telle unité est maintenant considérée comme une nouvelle unité de « renforts » complètement différente.

## 7.2.2 Sortie Involontaire

Une unité qui Retraite [O23.3] peut être forcée de sortir de la carte par le bord ami, en étant éliminée de ce fait. Une telle unité est placée dans la prochaine case libre sur le Compteur des Pertes après que l'adversaire ait gagné sa valeur en PV (voir sur la Table de Valeurs des Unités en Points de Victoire sur les aides de jeu). L'unité éliminée ne garde pas en sa possession les Armes qu'elle portait – elle sont placées, réparées, dans la section « Armes » du Compteur des Pertes – et elle ne garde pas non plus les marqueurs Veteran ou Supressed qu'elle avait.

## 7.3 Points de Victoire d'Objectifs

Chacun des cinq Objectifs de chaque carte peut valoir un ou plusieurs PV, en fonction des pions Objectifs en jeu.

### 7.3.1 Contrôle des Objectifs

Les marqueurs de Contrôle double-face sont utilisés pour indiquer quel camp contrôle quel Objectif sur la carte [2.3].

Pour la mise en place initiale, le scénario indiquera spécifiquement les Objectifs et la nation qui les contrôle. Dans certains cas, des Objectifs pourront commencer la partie sans qu'aucun camp ne les contrôle : il ne devrait pas y avoir de marqueur de contrôle dessus. Sinon, lorsque la partie a commencé, le dernier joueur à avoir été le seul à occuper un Objectif place/retourne le marqueur de contrôle pour qu'il corresponde à la nationalité qu'il commande.

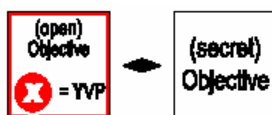
#### 7.3.1.1 Objectifs de Bâtiments

Un Objectif localisé dans un hex de bâtiment est considéré comme étant le bâtiment entier s'il s'étend sur plus d'un hex. Dans ce cas, chaque hex de ce bâtiment doit être vide d'unité ennemie pour qu'un joueur puisse en prendre le contrôle.

### 7.3.2 Marqueurs Objectifs

Il y a 22 marqueurs Objectifs – ou 'pions' – fournis dans la boîte. Les marqueurs Objectifs sont généralement tirés au sort et utilisés pour déterminer des conditions de victoire spécifiques supplémentaires pour chaque scénario, en général sous la forme d'assignation d'une valeur en PV à un ou plusieurs Objectifs sur la carte [2.3].

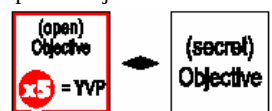
Chaque marqueur Objectif contient une condition de victoire sur sa face « générale » (open). La plupart sont sous cette forme :



Cela indique que l'Objectif X vaut Y PV pour celui qui le contrôle. Ces valeurs sont cumulables avec d'autres pions Objectifs.

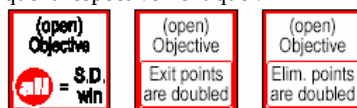
Si les trois pions de l'Objectif 3 sont en jeu (C, G et K), alors l'Objectif 3 vaudra 6 PV (1+2+3).

Plusieurs pions Objectifs contiennent :



Cela signifie que les cinq Objectifs sur la carte valent Y PV chacun. Ces valeurs sont cumulables avec d'autres pions Objectifs.

Les trois pions Objectifs spécialisés indiquent respectivement que :



- Juste avant chaque jet de Mort Soudaine [6.2.2], si un joueur contrôle les cinq Objectifs, alors ce joueur gagne automatiquement la partie quels que soient les totaux de PV.
- Les PV de sortie [7.2] sont doublés pour les deux joueurs.
- Les PV d'élimination [7.1] sont doublés pour les deux joueurs.

Certains Objectifs peuvent ne pas avoir de valeur à la fin de la partie. Les joueurs devraient toujours essayer de prendre le contrôle de tous les Objectifs sur une carte dans le cas où un Objectif secret de l'adversaire en contiendrait un ou plusieurs avec une valeur.

### 7.3.3 Objectifs Généraux et Secrets

Les pions Objectifs généraux – ainsi que les secrets qui ont été révélés au cours du jeu [E67] – devraient être placés avec leur face « open » visible au centre de la Case Objectifs. Les pions Objectifs secrets doivent être gardés face cachée dans la Case Objectifs – seul leur propriétaire peut regarder la face « open » sous le pion.

Notez que quelques pions Objectifs n'ont pas de face « secrète » – si un joueur tire l'un d'entre eux comme Objectif secret, pas de chance : il doit être révélé comme un Objectif général.

Les gains en PV des Objectifs généraux sont obtenus immédiatement au cours de la partie, tandis que les Objectifs secrets ne donnent leurs PV en général qu'à la fin de la partie (ou lorsqu'ils sont révélés).

Lorsqu'un Objectif général change de propriétaire sur la carte, n'oubliez pas

d'abord de soustraire sa valeur à son expropriétaire avant de l'ajouter aux PV du nouveau – ainsi, un Objectif valant 4 PV entraînera une modification totale de 8 PV lorsqu'il changera de mains.

## 8. Empilement

Mettre plusieurs unités ou marqueurs dans le même hex est appelé un « empilement ».

Les hexs surdimensionnés de **Combat Commander** permettent à quatre pions unités d'y tenir confortablement. Bien que ces pions puissent ne pas être physiquement « empilés » les uns sur les autres, ils sont néanmoins considérés « empilés » dans le même hex pour les règles du jeu.

### 8.1 Empilement des Marqueurs

La limite d'empilement des marqueurs s'applique dès leur placement. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs pouvant occuper la même localisation sauf :

**8.1.1 Marqueurs d'unités**— Chaque unité en jeu peut avoir au maximum un de chacun des marqueurs suivants empilés avec elle :

- Supressed
- Veteran
- Arme (n'importe quelle unité peut porter n'importe quelle Arme).

**8.1.2 Radios**— Il ne peut y avoir qu'une seule Radio dans chacune des deux Cases d'Artillerie : une par joueur. La première Radio est prioritaire.

**8.1.3 Fortifications**— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de Fortification par hex. La première Fortification est prioritaire.

Donc si l'Événement « Trous d'Obus » (Shellholes) vous indique de placer un marqueur Foxholes dans un hex contenant déjà des Barbelés, alors les Foxholes ne seront pas placés.

**8.1.4 Fumigènes**— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de Fumigènes par hex. C'est celui avec la Gène la plus élevée qui est prioritaire.

**8.1.5 Incendie**— Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Incendie par hex. Tant qu'un Incendie est présent dans un hex, aucun des marqueurs indiqués ci-dessus et aucune unité ne peut s'y trouver.

### 8.2 Empilement des Unités

Le nombre d'unités amies pouvant légalement s'empiler dans un hex est basé sur le nombre de silhouettes sur les pions : on peut empiler sans pénalité n'importe quel nombre d'unités amies jusqu'à un total de sept silhouettes. Tout hex contenant un nombre d'unités amies avec huit silhouettes ou plus dépasse la limite d'empilement et est considéré « surempilé ».

La limite d'empilement des unités s'applique à la fin de chaque Tour. A ce moment, le propriétaire des unités d'un hex surempilé doit éliminer suffisamment d'unités pour respecter la limite d'empilement. Dans chaque hex surempilé, un joueur peut choisir de faire un Evénement de Déploiement libre [E52] juste avant d'éliminer des unités.

*Exemple : Pendant une Retraite, le joueur de l'Axe se rend compte qu'il a deux Pelotons Allemands démoralisés dans un hex à la fin du Tour de joueur Allié. D'abord il choisit de Déployer l'un d'entre eux en deux Equipes (démoralisées). Ensuite il élimine l'une des Equipes. Il n'est pas nécessaire d'éliminer plus d'unités car il ne reste maintenant que six silhouettes dans l'hex, ce qui respecte la limite d'empilement.*

*Vous êtes toujours libre de dépasser la limite d'empilement pendant un Tour – de façon à faire Progresser des unités supplémentaires dans une Mêlée par exemple – mais vous devrez penser à remédier à la situation avant la fin du Tour ou bien faire face à la calamité du carton.*

## 9. Initiative

« Tenez-les par le nez pendant que vous leur bottez le cul ! ».

—attribué à George S. Patton

Si vous jouez un scénario existant, il vous indiquera qui commence la partie avec la carte Initiative. Pour un Scénario Généré Aléatoirement, la valeur d'Initiative d'un joueur est indiqué avec l'OB acquis : dans ce cas, le joueur avec la valeur d'Initiative la plus élevée commencera la partie avec la carte Initiative.

**IMPORTANT :** La carte Initiative ne fait **jamais** partie de la main d'un joueur et par conséquent ne compte pas dans la Taille de sa Main.

## 9.1 Refaire un Jet de Dé

A tout moment au cours de la partie, le joueur qui possède la carte d'Initiative peut choisir d'annuler tous les effets du dernier jet de dé qui a été fait – y compris tout déclencheur qui lui est associé – et le relancer. Cette décision doit être prise avant que tout déclencheur/résultat de ce jet de dé ne soit appliqué.

Lorsqu'un joueur demande à refaire un jet de cette façon, il doit donner la carte Initiative à son adversaire, qui la gardera jusqu'à ce qu'il choisisse à son tour de refaire un jet, puis la redonnera au premier joueur. Donner la carte Initiative de cette façon peut se faire un nombre illimité de fois au cours d'une partie ; même pendant la même série de jets de dés.

## 9.2 Match Nul

Lorsqu'un scénario se termine par une Mort Subite, le joueur qui a la carte Initiative gagne la partie si les totaux de PV sont égaux (en fait, c'est l'Initiative qui départage).

*La carte Initiative agit donc comme une sorte de mécanisme d'équilibre pour tempérer les résultats extrêmes inhérents à tout jeu avec des cartes ou des dés. L'Initiative changera de main entre les joueurs en fonction des hasards de la guerre, bien que ceci ne soit pas obligatoire – il est possible, mais improbable, qu'un joueur puisse se retenir de l'utiliser pendant toute une partie.*

## 10. Ligne de Vue (LDV)

### 10.1 Vérification des LDV

En général, une unité dans un hex doit être capable de « voir » une unité dans un autre hex pour pouvoir lui tirer dessus. On vérifie une LDV en traçant une ligne droite entre le centre de l'hex de « l'observateur » et le centre de l'hex « cible ». Si la ligne touche la représentation physique d'un Obstacle ou d'une Gêne dans un hex intermédiaire, alors la LDV est bloquée [10.2] ou gênée [10.3] respectivement. Une vérification de LDV peut être faite à tout moment par chacun des joueurs.

Tout Obstacle ou Gêne qui est dans – ou fait partie de, comme une Clôture ou un Mur [T84, T97] – l'hex de l'observateur ou de la cible n'affecte pas la LDV.

*Donc un côté d'hex de Mur qui ne fait pas partie des six côtés de l'hex de l'observateur ou de la cible bloque la LDV, même si la LDV est tracée en suivant exactement le bord d'hex du Mur sur toute sa longueur.*

La LDV est toujours réciproque : si l'unité A peut voir l'unité B, alors l'unité B peut aussi voir l'unité A.

### 10.1.1 Unités & LDV

Les unités – amies ou ennemies – dans un hex intermédiaire ne bloquent ni ne gênent la LDV en aucune façon.

### 10.2 Obstacles & LDV

Tout terrain [T79 – T99] avec le symbole « ☉ » dans la colonne LOS du Tableau du Terrain est appelé un « Obstacle ».

Une unité ne peut pas voir une unité dans un autre hex si la LDV est bloquée par un Obstacle.

### 10.2.1 Obstacles Incendies

Un marqueur d'Incendie (Blaze) [T79] est considéré comme remplissant entièrement l'hex qu'il occupe. En d'autres termes, une LDV traversant n'importe quelle portion

d'un hex Incendié – y compris le long d'un de ses côtés d'hex – est bloquée par l'Incendie.

## 10.3 Gênes & LDV

Certains terrains sont trop peu denses ou trop bas pour être considérés comme un Obstacle complet à la LDV. On les appelle des « Gênes » parce qu'ils gênent le tir tracé à travers eux vers un autre hex au lieu de l'empêcher.

### 10.3.1 Ciblage & Gênes

Toute LDV de Précision [O18.2.2] ou de Ciblage [O20.2] passant dans un hex de Gêne intermédiaire aura son jet de dé diminué d'une valeur égale à celle indiquée pour ce terrain dans la colonne LOS du Tableau du Terrain. Si l'Arme/Radio atteint sa cible, tout jet d'Impact d'Artillerie/Tir ne sera pas affecté par la Gêne.

*La gêne a déjà été prise en compte en réduisant les chances d'obtenir un coup au but contre la cible en premier lieu.*

### 10.3.2 Tirs & Gênes

Tout Tir n'étant pas un Tir d'Artillerie [O20.3] passant dans une Gêne intermédiaire aura sa FP réduite d'une valeur égale à celle indiquée pour ce terrain dans la colonne LOS du Tableau du Terrain.

**10.3.2.1 Puissance de Feu Minimale**— Un Tir dont la FP est réduite à « 0 » ou moins à cause de Gênes n'est pas résolu : il faut une PF finale d'au moins « 1 » pour pouvoir faire un Jet de Tir. Les Actions qui augmentent la force d'Attaque d'un Tir peuvent être utilisées de façon à ce que la FP du tir passe à 1 ou plus.

### 10.3.3 Modificateurs de Gênes

Les Gênes ne sont pas cumulables : seul le modificateur le plus élevé est utilisé, et ce modificateur n'est pas augmenté si le nombre de Gênes entre l'observateur et la cible est supérieur à un.

*Un Peloton Tire sur une Equipe à trois hexs de distance. Les deux hexs intermédiaires contiennent des Broussailles. La FP totale du Peloton est réduite de 3 pour une Gêne causée par les Broussailles, et non -6 pour les deux. Si l'un des deux hexs intermédiaires contenant aussi un marqueur de Fumigènes « 4 », la FP serait réduite de -4 à cause de la Fumée. Si les deux hexs intermédiaires contenaient des marqueurs de Fumigènes « 4 », le modificateur serait toujours -4.*

### 10.3.4 Gêne des Fumigènes

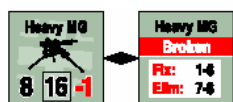
On considère qu'un marqueur de Fumigènes [T94] remplit entièrement l'hex qu'il occupe. En, d'autres termes, une LDV tracée à travers toute portion d'un hex de Fumigènes – y compris le long d'un de ses côtés d'hex – est gênée par ce marqueur.

*Le positionnement physique d'un marqueur Fumigènes/Incendie dans un hex n'a pas d'importance : c'est un terrain « inhérent » qui affecte entièrement l'hex – y compris ses six côtés d'hexs – tant qu'il reste en place.*

De plus, les Fumigènes gênent toute LDV tracée dans ou depuis l'hex où ils se trouvent, pas seulement à travers eux comme les gênes imprimées sur la carte.

Suite de l'exemple de [10.3.3], si l'hex du Peloton contenait un marqueur de Fumigènes « 5 », sa PF serait réduite de -5.

## 11. Armes



### 11.1 Effets

Comme les unités, les Armes ont une PF et une Portée – parfois encadrée – et éventuellement un modificateur négatif (en **rouge gras**, comme dans l'exemple) pour le Mouvement de l'unité qui la porte. Lorsqu'une unité est activée [O14.1], toute Arme qu'elle porte est activée avec elle. Seule une unité qui n'est ni *démoralisée* ni en *Suppression* (suppressed) [13] peut tirer avec ses Armes, et peut le faire séparément ou en formant un Groupe de Tir [O20.3.1].

*Pendant les tests, nous avons trouvé utile de faire pivoter les Armes de 90° lorsque leur propriétaire est démoralisé, afin de se rappeler qu'on ne peut pas les utiliser.*

### 11.2 Transport

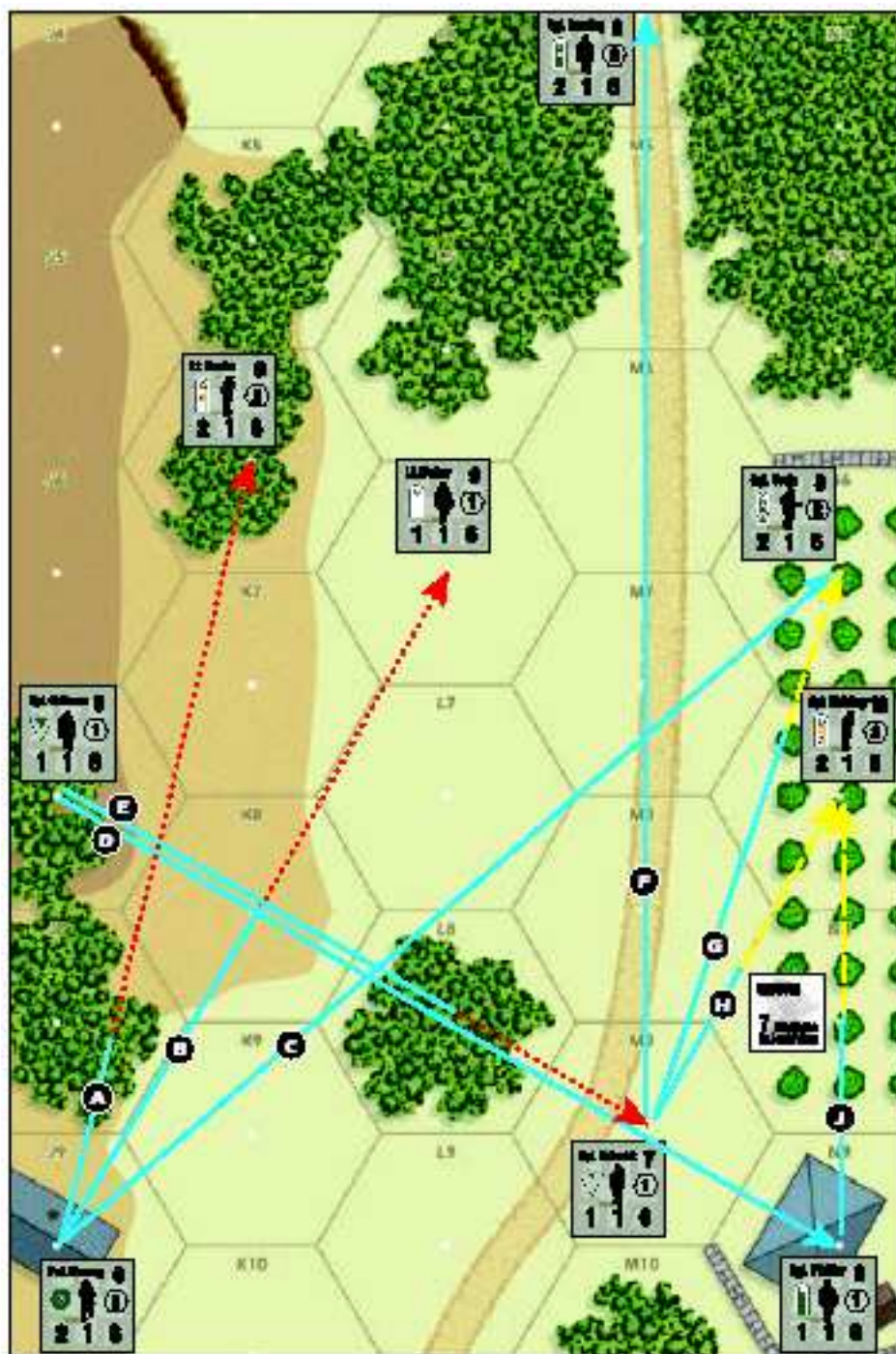
Chaque unité peut « porter » une Arme, cela est représenté en plaçant physiquement l'Arme sur l'unité. Tout Arme acquise via la Table de Soutien de cette nation doit être donnée à l'unité indiquée avec l'Arme.

*Les Armes tiennent confortablement sur un pion en les décalant un peu vers le haut et la gauche, de façon à ce que les caractéristiques de l'unité restent visibles.*

### 11.3 Elimination & Transfert

Une Arme peut être transférée à une autre unité via la dépense de 1 PM pendant un Ordre de Mouvement [O21.1.1].

Une Arme peut être volontairement éliminée à tout moment par son propriétaire.



#### Exemples de Lignes de Vue (LDV) :

- A— Herzog en J9 ne peut *pas* voir Borbe e K6 derrière le Bois intermédiaire à la même élévation.
- B— Herzog ne peut *pas* voir Bolter en L6 derrière la Colline intermédiaire à la même élévation qu'Herzog [T88.3.2] ; si Herzog était sur une Ligne de Crête de Niveau 2, la LDV serait dégagée, car il serait *plus haut* que l'obstacle de Colline intermédiaire.
- C— Herzog peut voir Grein en N6 par-dessus l'obstacle de Bois d'élévation inférieure [T88.4].
- D, E— Guttman en J7 ne peut *pas* voir Schmidt en M9 à cause du Bois qui crée un hex d'angle-mort [T88.4.1]. Cependant, il *peut* voir Pfeiffer en N9 qui se trouve un hex plus loin.
- F— Schmidt peut voir Benzing en M4 parce que la LDV suit exactement le dessin de la route en traversant l'obstacle de Bois en M5 [10.2 et T93].
- G— Schmidt peut voir Grein ; cependant, toute Attaque entre les deux hexs subira une pénalité de -2 occasionnée par la Gêne du Verger en N7 [10.3.1 & 10.3.2].
- H— Schmidt peut voir Wehling en N7, mais avec une Gêne de 7 à cause des Fumigènes [10.3.4] ; si un Mur existait sur le côté d'hex M8/N8, la LDV serait alors bloquée [10.1 paragraphe grisé].
- J— Pfeiffer peut voir Wehling. Tout Tir entre les deux hexs subirait un modificateur de -7 occasionné par la Gêne des Fumigènes ; et *non* -9 pour les Fumigènes et le Verger [10.3.3].

## 11.4 Armes En Panne

Lorsqu'une Arme tombe en panne, elle est retournée sur sa face « en panne » (broken). Une Arme en panne qui tombe à nouveau en panne est éliminée.

Lorsqu'un joueur détermine un Hex Aléatoire [1.8] – à cause d'un **Sniper** ! ou de certains Événements – le *numéro* de l'hex est comparé à celui de chaque Arme en panne en jeu. Cela se produit *avant* d'appliquer le résultat de l'Événement/Sniper.

- Si le nombre est dans l'intervalle de résultat de « Réparation » (**Fix**) de l'Arme, alors elle est retournée sur sa face normale, et peut être immédiatement utilisée.
- Si le nombre est dans l'intervalle de résultats « **Elim** », alors elle est éliminée et placée dans la case « Arme » du Compteur des Pertes.
- Sinon l'Arme reste en panne.

## 11.5 Artillerie

Certaines Armes – celles avec une barre blanche en couleur de fond des caractéristiques – sont appelées « Artillerie ». L'Artillerie :

- doit d'abord obtenir un coup au but via le Ciblage avant de pouvoir faire un Jet d'Attaque [O20.2].
- ne peut pas participer à un Groupe de Tir [O20.3.1].
- ne peut pas être utilisée pour le Tir d'Opportunité [A33].

## 11.6 Armes Spécialisées

Un Lance-Flammes ou un Cocktail Molotov réduit automatiquement la Couverture de la cible [T78.3] à « 0 », sans aucune modification possible.

Une Charge Explosive ou un Cocktail Molotov est une Arme à utilisation unique et doit être éliminée après avoir fait le Jet d'Attaque [O20.3].

*Les Cocktails Molotov seront introduits dans le volume II.*

## 12. Radios

Les Radios sont des marqueurs représentant des batteries d'artillerie hors-carte. Elles ont une PF entre 8 et 13. Si un joueur obtient une Radio, elle est placée dans la Case d'Artillerie la plus proche de lui (dans un des coins de la carte). Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule Radio en jeu à tout moment. Une Radio n'est pas une Arme.

## 13. Suppression

### 13.1 Placement

Un marqueur Suppressed peut être placé sur une unité via la Couardise [E51], l'Interdiction [E60], ou un Événement de Tir

de Suppression [E75], ou en cas « d'égalité » lors jet de Défense [O20.3.4], de Ralliement [O22.3] ou de Déroute [O23.2].

### 13.2 Effets

Une unité avec un marqueur Suppressed voit sa FP, sa Portée, son Mouvement et son Moral diminuer de 1. Le Commandement n'est pas affecté.

Les Armes ne peuvent subir la Suppression, mais une unité en Suppression ne peut utiliser aucune Arme en sa possession.

*L'indicateur «  Wpn » en haut à gauche des marqueurs Suppressed est là comme aide-mémoire.*

### 13.3 Annulation

Un marqueur Suppressed ne peut être retiré d'une unité qu'au début d'un Ordre de Récupération, ou si l'unité est éliminée ou quitte la carte. Un Peloton en Suppression qui se Déploie [E52] ne transfère son statut de Suppression qu'à une seule des deux Equipes qui le remplacent.

## ORDRES

*« Fais-le ou ne le fais pas. Il n'y a pas d'essai ».*

—Yoda

## O14. Règles Générales

**O14.1 Activation**— Pour exécuter – ou « donner » – un Ordre, le joueur *actif* (uniquement) doit jouer une carte de sa main et annoncer qu'il exécute l'Ordre indiqué en haut de la carte. La carte est ensuite placée dans sa défausse. Puis il active une unité amie **ou un joueur** (en fonction de l'Ordre – comme Récupération [O22] et Déroute [O23] qui activent le joueur, et non les unités) *qui n'a pas encore été activé pendant ce Tour* afin d'exécuter l'Ordre. Si un Chef est activé de cette façon, alors toutes, quelques unes ou aucune des unités amies *qui ne sont pas des Chefs* présentes dans son Rayon de Commandement [3.3.1.1] peuvent à leur tour être activées par ce Chef pour exécuter le même Ordre – aucune de ces unités ne devant avoir été déjà activée au cours de ce Tour. Toutes les unités activées pour un Ordre doivent être clairement identifiées avant qu'il ne soit exécuté.

**IMPORTANT**— On ne peut pas donner d'Ordre sans jouer une carte de sa main et l'Ordre doit être celui indiqué sur la carte.

**O14.2**— Un Ordre annoncé doit être entièrement résolu avant de donner un autre Ordre ou avant que le joueur n'annonce la fin de son Tour. Cela inclut toute Action nécessitant que cet Ordre soit en cours.

*Vous ne pouvez pas activer deux unités pour faire un Mouvement, en déplacer une, jouer un Ordre de Déroute sur votre adversaire*

*pour dégager une unité ennemie, puis déplacer l'autre unité.*

**O14.3**— Les joueurs peuvent annoncer un nombre quelconque d'Actions *pendant* un Ordre, du moment que les conditions d'application de ces Actions sont remplies. Un nombre quelconque d'Événements peut également avoir lieu aléatoirement pendant un Ordre.

*Si vous activez un Chef et un Peloton pour un Mouvement, le Peloton peut se déplacer en premier et jouer une ou plusieurs Actions de Grenades Fumigènes avant que le Chef ne commence son Mouvement.*

**O14.4**—Lorsqu'un Ordre est donné, au moins une des unités activées pour cet Ordre doit physiquement l'exécuter.

*Si un Ordre de Mouvement est donné, au moins une unité activée doit entrer physiquement dans un nouvel hex – vous ne pouvez pas donner un Ordre de Mouvement dans le seul but de jouer une Action de Tir d'Assaut par exemple.*

## O15. Pass (Défausser)

Si un joueur choisit de ne pas donner d'Ordres pendant son Tour, il peut défausser un ou plusieurs cartes de sa main, en fonction de la Limite de Défausse de sa nationalité (indiquée dans les aides de jeu).

*Les différents Ordres sont expliqués en détail ci-dessous.*

*NdT: Pour respecter l'ordre des règles originales et donc l'ordre alphabétique anglais, les ordres seront donc d'abord avec leur nom anglais suivi de la traduction (si besoin) entre parenthèses.*

## O16. Advance (Progression)

*« Mon centre abandonne, ma droite retraite ; excellente situation. Je devrais attaquer ».*

—Ferdinand Foch

### O16.1 Procédure

Une unité activée pour Progresser peut entrer dans un des six hexs adjacents à celui qu'elle occupe et s'y arrêter. Ceci peut être fait même si l'hex est occupé par l'ennemi.

*C'est la meilleure façon d'engager une Mêlée contre des unités adverses.*

Pendant une Progression on ignore les PM et le Coût de Mouvement du terrain. De plus, le joueur inactif ne peut pas utiliser le Tir d'Op [A33] contre des unités en Progression.

*Vous ne pouvez avancer que d'un seul hex, mais vous êtes immunisé aux Tirs.*

## O16.2 Capacités

Une unité qui Progresses peut :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi ;
- sortir de la carte par le bord ennemi ;
- traverser un côté d'hex de Falaise [T83] si elle ne porte pas d'Arme.

## O16.3 Restrictions

Une unité qui Progresses ne peut pas :

- entrer dans un hex infranchissable [T79, T98] ;
- entrer ou sortir d'un hex de Pont Principal [T80.1] en dehors de ses côtés d'hex de Route/Rail ;
- sortir de la carte par le bord gauche, droit ou ami.

## O16.4 Mêlée

*« L'essence de la guerre c'est la violence. La modération dans la guerre est une imbécillité ».*

—John Arbuthnot Fisher

A la fin d'un Ordre, d'une Action, d'un Événement ou d'un dé Déclencheur – bien que plus probablement après un Ordre de Progression – si un hex contient des unités des deux camps, une Mêlée a lieu. Si plusieurs hexs contiennent une Mêlée, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel elles seront résolues, l'une après l'autre.

### O16.4.1 Force de Mêlée

Après que les deux joueurs ont joué et résolu des Actions d'Embuscade [A25], chacun additionne la FP des unités qui restent – pas des Armes – dans l'hex de Mêlée, puis ajoute +1 par unité dont la FP est encadrée pour obtenir la « FP de Mêlée ».

Si à cause d'Actions d'Embuscade, un camp (ou les deux) n'a plus d'unité, la Mêlée est terminée sans effet supplémentaire.

### O16.4.2 Jet de Mêlée

Le joueur *inactif* fait un jet de dé et ajoute le résultat à sa FP de Mêlée pour obtenir son « Total de Mêlée ». Ensuite le joueur actif fait un jet de dé et ajoute le résultat à sa FP de Mêlée pour obtenir son « Total de Mêlée ».

*Les jets – bien qu'ostensiblement simultanés – sont décalés afin de faciliter la résolution d'éventuels déclencheurs ainsi que l'utilisation de la carte Initiative après chaque jet.*

### O16.4.3 Résultat de la Mêlée

Le camp ayant obtenu le Total de Mêlée le moins élevé voit toutes les unités ayant participé à la Mêlée éliminées. En cas d'égalité, les deux camps sont éliminés à moins qu'un des joueurs n'ait commencé la

Mêlée dans un Bunker [F101] ou une Casemate (Pillbox) [F104] : dans ce cas, seul l'autre camp est éliminé.

*Il peut parfois être avantageux de se surempiler dans une situation de Mêlée pour avoir de meilleures chances de la remporter (ou comme Assurance contre les Embuscades™) même si vous allez probablement perdre une ou plusieurs des unités en surempilement à la fin du Tour.*

## O17. Artillery Denied (Artillerie Refusée)

*« Beagle appelle Doghouse, répondez Doghouse. Beagle appelle Doghouse, répondez Doghouse. Doghouse ici Beagle, vous me recevez ? Répondez, s'il vous plaît ! ».*

—Lieutenant Foley

Lorsqu'un Ordre d'Artillerie Refusée est donné, le joueur fait simplement tomber en panne la Radio [12] de son adversaire (retourner le pion). Si la Radio était déjà en panne, elle est éliminée. Une Radio éliminée est toujours mise de côté au lieu d'être mise sur le Compteur des Pertes.

Aucune unité n'est activée lors d'un Ordre d'Artillerie Refusée, néanmoins il doit y avoir une Radio ennemie en jeu pour que cet Ordre puisse être annoncé.

*Rappelez-vous qu'une radio ne tombe pas 'en panne' comme les autres Armes—une radio éliminée ou en panne représente plus probablement le refus du chef de batterie loin derrière les lignes de soutenir votre bataille à ce moment précis : d'autres secteurs du front (hors-carte) peuvent avoir des besoins plus pressants et ont donc leurs missions de tirs avant vous.*

## O18. Artillery Request (Demande d'Artillerie)

*« Les artilleurs croient que le monde est séparé en deux catégories : les autres artilleurs et les cibles ».*

—inconnu

Lorsqu'un Ordre de Demande d'Artillerie est donné, le joueur doit choisir entre faire un « Accès à la Batterie » ou un « Tir pour Effet ». L'Accès à la Batterie ne peut être choisi que s'il a une Radio [12] en panne en jeu. Le Tir pour Effet ne peut être choisi que s'il a une Radio en bon état en jeu et un Chef non démoralisé en jeu qui n'a pas encore été activé. Si aucune de ces conditions n'existe, l'Ordre ne peut pas être donné.

### O18.1 Accès à la Batterie

Si l'Accès à la Batterie est choisi, le joueur actif 'répare' simplement sa Radio en panne en retournant le pion sur sa face normale, prête à être utilisée immédiatement.

*Comme pour l'Action d'Artillerie Refusée, aucune unité n'est activée lorsque cette option est choisie—le joueur actif a simplement besoin d'avoir une Radio en panne en jeu. Cela signifie que si le joueur actif a une seconde carte de Demande d'Artillerie en main, il pourra l'utiliser pour son prochain Ordre et choisir un Tir Pour Effet.*

## O18.2 Tir Pour Effet

Si le Tir Pour Effet est choisi, le joueur actif active un de ses Chefs *non démoralisé* (uniquement). Ce Chef agira comme un « Observateur » pour le bombardement à venir.

Ensuite le joueur actif résout les trois étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) Repérage ;
- 2) Précision ;
- 3) Impact.

Chaque étape est expliquée en détails ci-dessous.

*Une Demande d'Artillerie représente un Chef qui demande un « Tir Pour Effet » de façon à bombarder plusieurs hexs. On considère que l'opérateur Radio passe son temps entre les questions posées par les artilleurs, le repérage et la correction des salves de réglage.*

### O18.2.1 Repérage

Placez d'abord la Salve de Réglage (SR/Spotting Round) dans n'importe quel hex se trouvant dans la LDV de l'Observateur : cela indique l'hex qui sera potentiellement le centre du bombardement d'artillerie. Cet hex peut être un hex infranchissable (comme un Incendie ou un Terrain Aquatique).

**O18.2.1.1 Obus Fumigènes**— La plupart des Radios sont capable de placer des Fumigènes dans les hexs ciblés au lieu de faire des Jets d'Impact contre eux. Cette capacité n'est disponible que pour les radios ayant le mot « **smoke** » à droite du dessin de la Radio. Si le joueur actif souhaite placer des Fumigènes, il doit annoncer maintenant sa décision à voix haute ; avant de faire sa tentative de Précision.

### O18.2.2 Précision

Lorsque la SR a été placée, faites un Jet de Ciblage normal [O20.2.3] en utilisant la portée entre l'Observateur et l'hex de la SR. Ce jet est modifié par toute Gène se trouvant dans la LDV, comme d'habitude [10.3.1].

**O18.2.2.1 Coup au But**— Si le jet de Ciblage obtient un « coup au but », l'Artillerie est précise : tirez la carte en haut de la pioche et ignorez tout ce qui s'y trouve

en dehors des deux dés. En utilisant le compas imprimé sur la carte, chaque dé donnera la *direction* de déplacement de la SR : la SR se déplace d'un hex dans la direction donnée par le dé blanc, puis d'un hex dans la direction donnée par le dé rouge.

*Oui, cela peut ramener la SR dans son hex d'origine—joli tir !*

**O18.2.2.2 Echec**— Si le Jet de Ciblage est 'raté' ; l'Artillerie n'est pas précise : tirez la carte en haut de la pioche et ignorez tout ce qui s'y trouve sauf les deux dés. En utilisant le compas imprimé sur la carte, le premier dé (le blanc) donne la *direction* d'erreur de la SR et le second dé (le rouge) donne la *distance* en hexs dont la SR doit se déplacer dans la direction indiquée.

*Oui, cela peut amener la SR sur vos propres troupes—c'est mal !*

**O18.2.2.3 Hors-Carte**— Toute SR qui sort de la carte – même brièvement – est retirée du jeu sans effet supplémentaire et l'Ordre prend fin. Et, à cause de la zone d'explosion de 7 hexs (voir plus loin), une SR *peut* occuper un hex infranchissable (comme un Incendie ou un Terrain Aquatique).

## O18.2.3 Impact

L'hex dans lequel la SR termine devient l'hex *central* de l'impact d'artillerie de la Radio activée ; en d'autres termes, l'hex de la SR *et* chaque hex qui lui est adjacent seront affectés.

C'est le joueur actif qui détermine l'ordre dans lequel les sept hexs sont attaqués, cependant, il ne peut y avoir qu'un seul jet d'Impact par hex.

*La FP de chaque Radio est indiquée dans un symbole d'hex, comme aide-mémoire pour la zone d'explosion de sept hexs.*

**O18.2.3.1 Barrage Fumigène**— Si pendant l'étape de Repérage le joueur actif a annoncé des « Fumigènes » à la place d'un barrage d'artillerie normal, il place simplement sept marqueurs de Fumigènes *tirés au sort* sur la carte—un dans l'hex occupé par la SR et un dans chaque hex adjacent. Cela met fin à l'Ordre : retirez la SR de la carte.

**O18.2.3.2 Barrage d'Artillerie**— Si ce n'était pas un barrage fumigène alors chaque hex dans la zone d'impact *qui* contient au moins une unité ou une Fortification doit subir un Jet d'Impact d'Artillerie individuellement.

*Les hexs se trouvant dans la zone d'explosion mais qui ne contiennent ni unités ni Fortifications ne peuvent pas être attaqués.*

Un Jet d'Impact d'Artillerie suit les mêmes règles et restrictions qu'un Jet de Tir [O20.3.3 et O20.3.4] mais, comme les Radios ne sont pas des Armes, un déclencheur « **Jammed !** » ne mettra pas la Radio en panne.

**O18.2.3.3 Fortifications**— La case **Artillerie** sur la Fiche des Compteurs indique une valeur de « Vulnérabilité des Fortifications » pour la FP de chaque Radio. Si un Jet d'Impact d'Artillerie est *égal* à la valeur de Vulnérabilité de Fortification associé à la FP de cette Radio, alors toute Fortification dans l'hex cible est détruite avant que les unités qui s'y trouvent fassent leur jet de Défense.

*Notez également que la plupart des Fortifications (les Trous d'Hommes par exemple) ont un modificateur de Couverture de +1 lorsqu'ils sont pris pour cible par l'artillerie.*

## O19. Command Confusion (Problèmes de Commandement)

*« N'interrompez jamais votre ennemi lorsqu'il commet une erreur ».*  
—Napoléon Bonaparte

Cette carte ne peut pas être jouée en tant qu'Ordre.

*C'est une carte 'morte' dans votre main—il ne vous reste plus qu'à espérer avoir une Action décente sur cette carte.*

## O.20 Fire (Tir)

*« Aucun salopard n'a jamais gagné une guerre en mourant pour son pays. Il l'a gagnée en faisant mourir d'autres abrutis de salopards pour son pays ».*  
—George S. Patton

### O20.1 Cibles Potentielles

Pour qu'un Ordre de Tir puisse être donné, au moins une des unités activées (ou son Arme) doit avoir une unité ennemie dans sa LDV et à Portée.

*Vous pouvez activer un Chef A pour tirer, qui à son tour active le Peloton B. Ceci est légal si le Peloton B est le seul à avoir une unité ennemie dans sa LDV et à Portée. Vous pouvez aussi activer une Equipe avec une Portée de 2 pour tirer même si l'unité ennemie la plus proche est à trois hexs de distance ou plus si cette Equipe porte une Arme capable de tirer sur cette unité ennemie.*

### O20.2 Artillerie & Ciblage

Toutes les Armes d'Artillerie [11.5] doivent d'abord obtenir un coup au but contre l'hex

cible avant de pouvoir faire un Jet de Tir contre lui.

*Toutes les autres Armes – et toutes les unités – n'ont pas besoin de faire un Jet de Ciblage et passent directement à l'étape suivante [O20.3] lorsqu'elles tirent.*

En général on détermine la distance entre l'Artillerie et l'hex cible puis on fait un Jet de Ciblage pour voir si l'Arme a touché, et si c'est le cas, on fait un Jet de Tir [O20.3.3] en utilisant la FP de l'Arme.

*Et n'oubliez pas que les caractéristiques dans un bande blanche ne sont jamais modifiées par la valeur de Commandement d'un Chef ami [3.3.1.3].*

### O20.2.1 Obus Fumigènes

Certaines Armes peuvent placer un marqueur de Fumigènes dans l'hex cible (indiqué par le mot « **smoke** » à droite de l'illustration de l'Arme) *au lieu* de faire un Jet de Tir normal. L'Artillerie peut prendre pour cible *tout* hex à Portée – même si l'hex ne contient pas d'unité ennemie – si elle souhaite y placer des Fumigènes. Le joueur actif doit déclarer cette décision à voix haute lorsqu'il choisit l'hex cible, *avant* de faire le Jet de Ciblage.

Si un placement de Fumigènes est annoncé, alors un Jet de Ciblage réussi permettra de placer un marqueur de Fumigènes *tiré au sort* dans l'hex cible *au lieu* d'utiliser la FP de l'Arme pour faire un Jet de Tir.

### O20.2.2 Portée de Ciblage

Déterminez la portée en comptant le nombre d'hexs depuis l'unité qui tire jusqu'à l'hex cible – *en incluant* l'hex de la cible et *en excluant* l'hex du tireur. Si cette portée est supérieure à la Portée imprimée sur l'Arme, alors le tir ne peut être effectué.

*Notez que les Mortiers ont aussi une portée minimum à partir de laquelle ils peuvent tirer. Par exemple, le Mortier Léger Russe a une Portée de « 2-14 », donc il ne peut pas tirer dans un hex adjacent.*

### O20.2.3 Jet de Ciblage

*« Rien dans la vie n'est plus réjouissant que de se faire tirer dessus sans être touché ».*  
—Winston Churchill

Une fois la portée déterminée, le joueur actif doit faire un jet de dé – mais en *multipliant* les deux dés plutôt qu'en les additionnant comme pour les autres jets – dont le résultat doit être strictement *supérieur* à la portée pour obtenir un coup au but contre l'hex cible. Tout autre résultat est un échec et l'attaque est annulée sans effet supplémentaire.

*Donc un Jet de Ciblage de 1-6 (total « 6 ») échouera à une portée de 6 ou plus, et touchera à une portée de 5 ou moins. Un jet de Ciblage de 6-6 donne « 36 » et touchera n'importe quoi, tandis qu'un jet de 1-1 donne « 1 » et échouera.*

**Ciblage & Gènes**— Les Jets de Ciblage sont toujours modifiés par la Gène applicable dans la LDV [10.3.1].

*De l'Artillerie tirant sur une cible à 5 hexs de distance avec une ou plusieurs Broussailles intermédiaires (Gène -3) aura besoin d'obtenir un jet de 9 ou plus pour toucher au lieu de 6+.*

## O20.3 Tir

*« Il est préférable d'agir rapidement et de se tromper plutôt qu'hésiter jusqu'à ce que le moment de l'action soit passé ».*

—Karl von Clausewitz

Chaque pion activé pour Tirer peut faire un tir contre tout hex à Portée et dans sa LDV, seul ou en faisant partie d'un Groupe de Tir [O20.3.1]. Et, à moins de tirer des Fumigènes [O20.2.1], il doit y avoir au moins une unité ennemie dans l'hex cible pour pouvoir tirer.

**IMPORTANT**— Les unités (amies ou ennemies) dans un hex *intermédiaire* ne sont pas affectées par un Tir qui traverse leur hex.

En général, la PF d'une unité – modifiée par le Commandement et les Gènes entre elle et sa cible – est ajoutée à un Jet de Tir pour obtenir un « Total d'Attaque ». Ensuite, chaque unité dans l'hex affecté ajoute son Moral – modifié par le Commandement et/ou la Couverture – à un « Jet de Défense » pour obtenir un « Total de Défense ». Si le Total d'Attaque est supérieur au Total de Défense d'une unité alors est elle démoralisée [3.2]. En cas d'égalité, une cible en Mouvement est démoralisée tandis qu'une cible immobile subit une Suppression [13]. Tout autre résultat n'a aucun effet.

*C'est par ce moyen que nous avons rendu le mouvement un peu plus dangereux que le fait de rester immobile : si les unités en Mouvement du joueur actif se font tirer dessus par un Tir d'Opportunité [A33], alors elle seront démoralisées en cas d'égalité plutôt que de subir une Suppression.*

### O20.3.1 Groupes de Tir

Deux unités/Armes activées, ou plus, peuvent tirer ensemble en formant un Groupe de Tir. Chaque élément d'un Groupe de Tir doit avoir une LDV dégagée vers l'hex cible et être à Portée pour pouvoir faire le Jet de Tir. De plus, si des unités d'un Groupe de Tir occupent plusieurs hexs, chaque hex doit être adjacent à au moins un

des autres hexs (de façon à former une « chaîne » d'unités adjacentes).

**O20.3.1.1 Artillerie**— Les Armes avec une bande blanche doivent toujours tirer seules et ne peuvent donc jamais faire partie d'un Groupe de Tir.

*Les Groupes de Tir ne sont jamais obligatoires—les éléments qui peuvent former un Groupe de Tir peuvent choisir de tirer individuellement ou de former plusieurs Groupes de Tir plus petits, au choix du joueur. Une unité et son Arme peuvent aussi tirer individuellement ; dans le même hex ou dans des hexs différents.*

**O20.3.1.2 PF du Groupe**— La PF totale d'un Groupe de Tir est X+Y où X est la PF d'un des éléments du Groupe et Y est le nombre des autres éléments qui tirent [voir « C » dans l'exemple d'Attaque page suivante].

### O20.3.2 Gènes pour l'Attaque

Si la LDV de n'importe quel élément du Groupe de Tir est Génée [10.3] alors la PF du tir est réduite de la plus grande Gène. Si cela rend la PF finale de l'attaque inférieure ou égale à zéro, alors le tir ne peut pas être effectué ; cependant le(s) élément(s) peuvent toujours tenter un tir différent avec une Gène inférieure (ou inexistante).

*N'oubliez pas que les Actions comme un Tir Croisé [A30] ou Affinité avec les Armes (Marksmanship) [A37] peut augmenter la force d'un Tir à une valeur supérieure à 0, permettant ainsi à un tir Gêné de pouvoir quand même être fait.*

### O20.3.3 Jet de Tir

Lorsque la PF finale est déterminée, le tireur fait un jet de dés et ajoute le résultat à sa PF finale pour obtenir un « Total d'Attaque ».

**O20.3.3.1 Déclencheur Jammed !**— S'il y a un déclencheur **Jammed !** lors d'un Jet de Tir, alors toutes les Armes qui tirent tombent en panne. Cela n'annule pas l'attaque et ne réduit pas non plus son efficacité (en dehors du fait que les déclencheurs **Jammed !** se trouvent sur des jets extrêmement bas...).

### O20.3.4 Jet de Défense

Un joueur doit faire un Jet de Défense – un à la fois, dans l'ordre qu'il désire – pour chacune de ses unités qui se trouvaient dans un hex au moment où un Tir a été dirigé contre lui. Tous les jets de Défense d'une attaque doivent être faits avant d'annoncer la prochaine attaque, même si c'est le même hex qui sera pris pour cible.

*Comme un Chef démoralisé a un Commandement de 0, vous ferez en général le jet de Défense du Chef en dernier (au cas*

*où il soit démoralisé) de façon à ce que les autres unités dans l'hex puissent bénéficier du bonus au Moral de son Commandement.*

Le Moral d'une unité cible – modifié par la Couverture [T78.3] et le Commandement [3.3.1.2] – est ajouté à un jet de dés pour obtenir un « Total de Défense » :

- Si le Total de Défense est *inférieur* au Total d'Attaque, l'unité est démoralisée [3.2].
- Si le Total de Défense est *égal* au Total d'Attaque, l'unité est en Suppression [13] à moins qu'elle ne soit actuellement activée pour un Mouvement [O21]— dans ce cas elle est démoralisée au lieu d'être en Suppression.
- Si le Total de Défense est *supérieur* au Total d'Attaque alors l'unité n'est pas affectée.

## O21. Move (Mouvement)

*« Führer, nous sommes en marche ! Les victorieuses troupes Italiennes ont traversé la frontière Gréco-Albanaise aujourd'hui à l'aube ! »*

—Benito Mussolini

Les unités activées pour le Mouvement peuvent se déplacer d'un hex à un autre sur la carte, en dépensant des PM dans chaque nouvel hex où elles entrent. Une unité peut dépenser autant de PM que sa valeur de Mouvement *actuelle* pendant un Ordre de Mouvement, elle peut être modifiée par le Commandement [3.3.1.2] ou en entrant dans un hex de Route [T93] entre autres choses.

### O21.1 Coûts de Mouvement

Chaque terrain a un « Coût de Mouvement ». Pour pouvoir entrer dans un hex adjacent pendant un Ordre de Mouvement, une unité activée doit dépenser un nombre de PM égal au Coût de Mouvement du terrain dans cet hex. Il peut y avoir un coût supplémentaire si l'unité traverse certains côtés d'hexs (comme un Mur par exemple) ou si elle se déplace vers une élévation supérieure.

**IMPORTANT** : Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de PM pour payer le coût *total* d'entrée dans cet hex.

*Les unités qui n'ont pas suffisamment de PM même pour se déplacer d'un seul hex – peut être qu'elles sont démoralisées ou portent une Arme lourde – devront attendre un Ordre de Progression (ou de Déroute !) pour pouvoir y entrer.*

**O21.1.1 Transfert d'Armes**— Une unité activée pour le Mouvement peut transférer son Arme à une unité amie empilée avec elle pour un coût de 1 PM. L'unité qui reçoit l'Arme n'a pas besoin d'être activée pour le Mouvement, mais elle ne doit pas déjà avoir une Arme en sa possession.

## O21.2 Mouvement en Groupe

Le Mouvement d'une unité doit être entièrement terminé avant qu'une autre unité activée ne puisse se déplacer. La seule exception est que les unités activées qui *commencent* un Ordre de Mouvement dans le même hex peuvent se déplacer en groupe du moment qu'elles restent ensemble pendant toute la durée de l'Ordre de Mouvement.

Par conséquent ces unités termineront toujours leur mouvement dans le même hex, et c'est l'unité avec la valeur de Mouvement modifiée la plus faible qui déterminera à quelle distance le groupe pourra se déplacer. Si l'une des unités est démoralisée en cours de route, elle causera l'arrêt immédiat du groupe entier.

## O21.3 Tir d'Opportunité et Mouvement

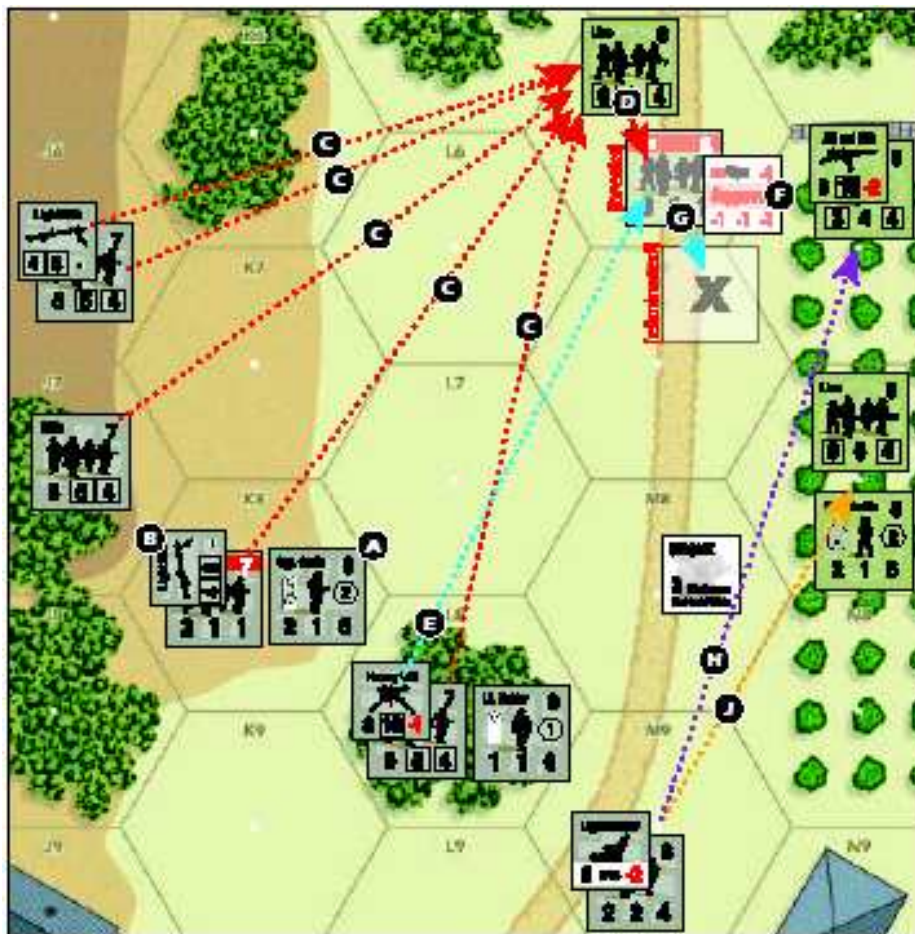
Le joueur inactif peut utiliser le Tir d'Op [A33] contre les unités en mouvement du joueur actif à chaque fois qu'elles entrent dans un nouvel hex.

Voir l'exemple de Tir d'Op. page 18.

## O21.4 Restrictions de Mouvement

Une unité qui se déplace ne peut *jamais* :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi ;
- entrer dans un hex infranchissable [T79 ; T98] ;
- traverser un côté d'hex de Falaise [T83] ;



### Exemples de Tirs :

- A—** Le joueur de l'Axe annonce un Ordre de Tir en activant le Sgt. Krein en K8. Grein active ensuite l'Equipe et quatre Pelotons dans son Rayon de Commandement. Les Armes sont « activées » avec les unités qui les contrôlent [11.1]. Grein ne peut pas activer le Lt. Bolter [3.3.1.1].
- B—** La MG Légère en K8 ne peut pas tirer car elle est portée par une unité démoralisée [11.1]. Le Peloton démoralisé *peut* tirer à une distance de 3 hexs, grâce au Commandement de Grein [3.3.1.2].
- C—** Un Groupe de Tir est formé [O20.3.1] pour tirer sur M6 qui contient un Peloton US. Le joueur Allemand décide d'utiliser le Peloton en L8 comme base (PF 6 grâce au Commandement de Bolter). A cela est ajouté +1 pour chacun des Pelotons en K8, J7 et J6, et pour la LMG en J6 [O20.3.1.2]. Grein n'a pas une Portée suffisante pour atteindre lui-même l'hex et le Mortier, en tant qu'Artillerie, ne peut pas participer à un Groupe de Tir. Finalement on ajoute encore +1 parce qu'au moins une unité tire vers une élévation inférieure [T88.2] pour une FP finale de 11. A ceci on ajoute le résultat d'un Jet de Tir [O20.3.3] de **4-1** pour un Total d'Attaque de 16 (placez le marqueur de Total d'Attaque dans n'importe quelle case du Compteur de Victoire contenant la valeur « 16 »).
- D—** Le Peloton US dans l'hex cible doit maintenant faire un Jet de Défense [O20.3.4] contre un Total d'Attaque de 16. Son Moral est de 5 – base 6 ; -1 pour la Couverture du Terrain Dégagé avec une Route [T93]. A cela on ajoute un Jet de Défense de **6-4** ce qui donne un Total de Défense de 15 : un bon jet, mais pas suffisant pour dépasser le total de l'Axe, donc le Peloton Américain est démoralisé [O20.3.4 premier point].
- E—** Le joueur de l'Axe choisit ensuite de faire tirer la HMG seule, en tirant à nouveau sur le même hex contenant le Peloton US (maintenant démoralisé). La MG à une PF de 9 (8 ; +1 grâce au Commandement de Bolter). Le joueur de l'Axe joue une Action de **Tir Soutenu** [A41] pour +2 PF. A cela on ajoute le résultat d'un Jet de Tir de **1-6 – Event !** pour un Total d'Attaque de 20, qui est indiqué en plaçant le marqueur de Total d'Attaque dans une case « 20 » du Compteur de Victoire.
- F—** Le jeu est maintenant suspendu pour résoudre l'Événement [1.9.1.1] : le joueur de l'Axe tire une carte de sa pioche et obtient l'Événement **Interdiction** [E60] qui lui permet de placer un marqueur de Suppression [13] sur le Peloton contre lequel il tire !
- G—** Le jeu reprend. Le Moral du Peloton cible est maintenant de 6 (8 ; -1 Route ; -1 Suppression). A cela on ajoute un jet de Défense de **1-2**, pour un Total de Défense de 9, ce qui l'élimine [3.2.4]. Il est placé sur le Compteur des Pertes [4.2] et le joueur de l'Axe gagne 2 PV [7.1].
- H—** Le Mortier tire maintenant sur l'Equipe US en N6. Comme c'est de l'Artillerie [O20.2], il doit d'abord obtenir un coup au but avant de pouvoir faire un Jet de Tir. La distance est de 3 hexs, donc le Jet de Ciblage [O20.2.3] doit être supérieur à 3, mais le jet sera modifié par -3 à cause de la Fumée [10.3.1 et 10.3.4]. Le Jet de Ciblage est **6-1** (soit « 6 » [O20.2.3] modifié à 3, donc le tir rate de peu et aucun Jet d'Attaque n'est autorisé. Ce tir aurait pu toucher s'il n'y avait pas eu de Fumigènes (ou seulement un marqueur « 1 » ou « 2 »).
- J—** Finalement, le seul hex occupé par l'ennemi à Portée et dans la LDV de l'Equipe Allemande activée est l'hex N7, mais comme le Fumigène réduit sa PF de 2 à -1 [10.3.2], elle ne peut pas attaquer [10.3.2.1] sans bénéficier d'une quelconque Action.

- entrer ou sortir d'un hex de Pont Principal en dehors d'un côté d'hex de Route/Rail [T80.1] ;
- sortir par le bord gauche, droit ou ami de la carte.

*Cependant, sortir une unité par le bord ennemi rapporte des PV [7.2.1].*

## O21.5 Etiquette

A chaque fois que le joueur actif déplace une unité ou un groupe d'unités dans un nouvel hex, il devrait clairement annoncer la dépense de PM *cumulée* jusqu'ici, puis marquer une pause d'une ou deux secondes. Cela donnera un instant au joueur inactif pour décider s'il annonce un Tir d'Op dans cet hex (ou s'il est le Défenseur, jouer une Action de Mines [A35.2] ou de Barbelés [A35.5]).

De plus il incombe au joueur inactif de faire attention et de dire « stop ! » lorsqu'il pourrait avoir une Action à jouer ou un Tir à faire en réponse au Mouvement du joueur actif.

*Le joueur qui se déplace pourrait prendre l'habitude de demander « Actions ? » après chaque entrée dans un nouvel hex ; ou marquer une courte pause pour un contact visuel avec l'adversaire.*

## O21.6 Activités & Mouvement

Après chaque dépense de PM, le joueur inactif peut jouer toutes les Actions qu'il désire avant que le joueur actif ne puisse commencer à en jouer.

*Donc si le joueur en mouvement souhaite jouer une Action « Grenades Fumigènes » ou de « Tir d'Assaut » après être entré dans un nouvel hex, le joueur inactif sera toujours autorisé à jouer une Action de « Mines » ou de « Barbelés » en premier, et/ou de faire un Tir d'Op dans cet hex.*

## O22. Recover (Récupération)

*« Je ne mesure pas la réussite d'un homme par l'altitude à laquelle il monte, mais à quelle hauteur il rebondit lorsqu'il tombe sur le cul ».*

—George S. Patton

### O22.1 Activation

Lorsqu'un Ordre de Récupération est annoncé, le joueur choisit d'être **lui-même** « activé » du moment qu'il a au moins une unité démoralisée et/ou en Suppression en jeu et s'il n'a pas déjà été activé pour un Ordre de Récupération ou de Déroute [O23] précédemment au cours du même Tour.

**IMPORTANT**— Les unités démoralisée/en Suppression ne sont pas activées pendant un

Ordre de Récupération : seul le joueur lui-même l'est.

*On ne peut donc pas jouer plus d'un Ordre de Récupération par Tour de joueur, car le joueur aura déjà été activé. De plus, une unité affectée par un Ordre de Récupération pourra être activée lors du prochain Ordre du joueur, ou réciproquement.*

### O22.2 Procédure de Récupération

Tout d'abord le joueur qui fait l'Ordre de Récupération retire tous les marqueurs « Suppressed » de ses unités amies.

Ensuite il fait un Jet de Ralliement pour chaque unité amie qui était démoralisée au moment où l'Ordre a été annoncé.

*Les unités qui sont démoralisées à cause d'Événements pendant un Ordre de Récupération ne peuvent pas faire de Jet de Ralliement.*

Si le joueur actif a plus d'une unité démoralisée, il choisit l'ordre dans lequel les unités seront affectées.

### O22.3 Jet de Ralliement

Un Jet de Ralliement peut avoir un de ces trois effets sur une unité démoralisée :

- si le jet est *inférieur* à son Moral, elle est Ralliée [3.2.5] ;
- si le jet est *égal* à son Moral, elle est en Suppression [13] et reste démoralisée ;
- si le jet est *supérieur* à son Moral, il n'y a pas d'effet et l'unité reste simplement démoralisée.

*Donc pour une unité avec un Moral de 7 – en ayant déjà pris en compte tout modificateur de Commandement et/ou de Couverture – un jet de 5 la ralliera ; un jet de 7 entraînera une Suppression ; et un jet de 9 n'aura aucun effet.*

*En général, vous ferez le jet pour vos Chefs en premier car s'ils se Rallient, leur Commandement facilitera le Ralliement des autres unités démoralisées dans le même hex.*

## O23. Rout (Déroute)

*« Ils nous ont encore encerclés, les sales bâtards ».*

—Creighton W. Abrams

### O23.1 Activation

Lorsqu'un Ordre de Déroute est annoncé, le joueur choisit un **joueur** à « activer » (lui ou son adversaire) du moment que le joueur choisi a au moins une unité démoralisée en jeu [3.2] et que ce joueur n'a pas déjà été activé pour un Ordre de Récupération [O22] ou de Déroute précédemment au cours du Tour.

**IMPORTANT**— Les unités démoralisées ne sont pas activées pendant un Ordre de Déroute : seul le joueur l'est.

*Il ne peut donc pas y avoir plus de deux Ordres de Déroute par Tour—un par joueur. De plus, une unité amie qui vient de faire un Jet de Déroute peut être activée lors du prochain Ordre du joueur, ou réciproquement.*

### O23.2 Jet de Déroute

Le joueur actif fait un jet pour chaque unité appartenant au joueur choisi et qui était démoralisée au moment où l'Ordre a été annoncé.

*Les unités qui sont démoralisées à cause d'Événements pendant un Ordre de Déroute ne peuvent pas faire de Jet de Déroute.*

Si le joueur choisi a plusieurs unités démoralisées, c'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel les unités seront affectées.

Un Jet de Déroute peut avoir un de ces trois effets sur une unité démoralisée :

- si le jet est *inférieur* à son Moral, il n'y a aucun effet et l'unité reste où elle est.
- si le jet est *égal* à son Moral, elle est passe en Suppression [13] si elle n'y était pas déjà.
- si le jet est *supérieur* à son Moral, elle doit « Retraiter » d'un nombre d'hex égal à la différence entre le jet et son Moral.

*Donc pour une unité avec un Moral de 7 – en ayant pris en compte les modificateurs de Commandement et/ou de Couverture – un Jet de Déroute de 9 signifie une Retraite de deux hex ; un jet de 7 entraîne une Suppression ; et un jet de 5 n'aura aucun effet.*

### O23.3 Retraite

*« Nous étions un tas de couillus, déambulant fièrement sur la route de campagne. Puis la première rafale de mitrailleuse a descendu le Sergent Jackson et je suis immédiatement devenu une lopette sans couilles, courant comme un dératé dans la direction d'où nous venions ».*

—Soldat Patrick Eriksen

Lorsqu'un Jet de Déroute est *supérieur* au Moral d'une unité démoralisée, elle doit Retraiter d'un nombre d'hex égal à la différence entre le jet et le Moral. Un joueur Retraite toujours ses propres unités, même si c'est l'adversaire qui lui a donné l'Ordre de Déroute. Chaque hex de Retraite doit être *plus proche* du bord de carte du joueur qui contrôle l'unité que celui qu'elle vient de quitter, ou, si elle est déjà adjacente à son bord de carte ami, elle doit Retraiter hors-carte (en étant éliminée de ce fait).

**O23.3.1 Terrain**— On ne compte pas les PM pendant une Retraite, donc on ignore tous les Coûts de Terrain.

**O23.3.2 Tir d'Opportunité**— Il est interdit de faire un Tir d'Op contre des unités qui Retraient.

**O23.3.3 Barbelés**— Une Retraite est autorisée dans et hors des Barbelés sans avoir à s'y arrêter.

**O23.3.4 Mines**— Les Mines attaquent normalement les unités qui Retraient, à la fois lorsqu'elles entrent et/ou lorsqu'elles quittent un hex contenant un Marqueur de Mines.

**O23.3.5 Elimination**— Une unité qui Retraite est immédiatement éliminée si elle est forcée de Retraire :

- en sortant de la carte par le bord ami ;
- en entrant dans un hex occupé par l'ennemi (elle se rend) ;
- dans un hex infranchissable [T79 ; T98] ;
- à travers un côté d'hex de Falaise [T83].

## ACTIONS

*« Il n'y a pas de règles de conduite absolues, que ce soit en temps de paix ou de guerre. Tout dépend des circonstances ».*

—Léon Trotsky

## A24. Règles Générales

**A24.1**— Les Actions peuvent être annoncées par n'importe quel joueur à tout moment en jouant une carte de sa main, du moment que les conditions d'utilisation de cette Action sont remplies. Plusieurs Actions peuvent être faites en réponse à la même situation de jeu. Tous les effets des Actions jouées consécutivement sont cumulables.

**A24.2 Chronologie**— Si les deux joueurs veulent faire une ou plusieurs Actions (y compris un Tir d'Op) en même temps, c'est le joueur *inactif* qui fait ses Actions en premier.

**A24.3 Activation**— La seule exception concerne le Tir d'Op [A33]. Les Actions qui affectent des unités n'activent pas ces unités comme le ferait un Ordre. Inversement, une unité qui a déjà été activée par un Ordre/Action de Tir d'Op peut être la cible de n'importe quel nombre d'Actions (sauf Tir d'Op).

*En dehors de A33 Tir d'Opportunité, les règles suivantes pour les Actions individuelles [A25-A41] n'ont pas besoin d'être lues et mémorisées la première fois où vous lirez les règles : la plupart des Actions s'expliquent d'elles mêmes avec les indications sur la carte. Donc cette section peut raisonnablement être ignorée jusqu'à ce que vous ayez besoin d'un éclaircissement au cours d'une partie. Les Actions sont données dans l'ordre alphabétique (en suivant les noms anglais) afin de s'y retrouver facilement.*

## A25. Ambush (Embuscade)

*« Mystifiez, trompez et surprenez l'ennemi autant que possible ».*

—Thomas J. Jackson

On ne peut jouer une Embuscade qu'avant de lancer les dés pour une Mêlée, et elles sont jouées (et résolues) une par une.

**Effet**— L'adversaire doit choisir une de ses unités qui participe à la Mêlée et la démoraliser [3.2].

**IMPORTANT**— Tous les effets des Embuscades sont résolus avant de calculer la PF de Mêlée.

*Notez que les deux joueurs peuvent annoncer des Actions d'Embuscade. Notez qu'il est également possible pour les deux camps d'être entièrement éliminés à cause d'une Embuscade avant même de faire les Jets de Mêlée.*

## A26. Assault Fire (Tir d'Assaut)

*« Dans un combat singulier, le vainqueur est celui qui a le plus de balles dans son chargeur ».*

—Erwin Rommel

Un Tir d'Assaut ne peut être joué que si au moins une des unités activées pour un Mouvement (ou son Arme) a sa PF encadrée et s'il y a une unité ennemie dans sa LDV et à portée sur laquelle tirer.

**Effet**— Chaque Action de Tir d'Assaut permet de faire un seul Tir. Ce Tir peut former un Groupe de Tir en utilisant toutes les unités et/ou leurs Armes dont la PF est encadrée. Le Tir doit respecter toutes les règles et restrictions normales concernant un Tir régulier, comme s'il était fait avec un Ordre de Tir [O20].

*Notez que vous pouvez annoncer une Action de Tir d'Assaut avant, pendant, ou après qu'un Mouvement ait été physiquement réalisé—les pions qui tirent n'ont besoin que d'avoir été activés pour un Mouvement pour pouvoir utiliser cette Action.*

## A27. Bore Sighting (Pré-réglage)

Le Pré-Réglage ne peut être joué que par le Défenseur du scénario – jamais par un joueur en Attaque ou en Reconnaissance – et juste avant de faire un Jet de Tir impliquant une Arme dont la PF imprimée est d'au moins « 5 » (avant modifications).

**Effet**— Augmentez la PF du Tir de +2.

## A28. Command Confusion (Problèmes de Commandement)

*« Sale affaire ce machin de guerre. Je devrais m'endormir dessus. Bonne nuit messieurs ».*

—Général Jarod Parisot

Cette carte ne peut pas être jouée en tant qu'Action.

*Espérons que vous ayez un Ordre décent sur cette carte.*

## A29. Concealment (Dissimulation)

La Dissimulation ne peut être jouée qu'avant de faire un Jet de Défense.

**Effet**— Déterminez la Couverture de l'hex cible et réduisez le Total d'Attaque de cette valeur. Si le joueur qui Tire utilise un Tir en Rafale [A40], on utilise la Couverture d'un des hexs cible. Tous les modificateurs de Couverture – comme les Routes [T93] ou un Mortier attaquant des unités dans des Trous d'Hommes [F102] – sont pris en compte avant la réduction.

*Oui, la Dissimulation est utilisée après que le joueur cible ait pris connaissance du Total d'Attaque. Peut être que le tireur à seulement pensé avoir vu des éclairs de tir entre ces arbres...*

## A30. Crossfire (Tir Croisé)

Le Tir Croisé ne peut être utilisé qu'avant de faire un Jet de Tir, et uniquement contre une ou plusieurs unités en Mouvement [O21].

**Effet**— Augmentez la PF de l'attaque de +2.

## A31. Démolition

La Démolition ne peut être jouée que lorsque l'adversaire défait une ou plusieurs cartes lorsqu'il « passe » [O15].

*La défausse involontaire à cause d'un Événement [E57 et E61] ne compte pas.*

**Effet**— Éliminez une Fortification dans n'importe quel hex contenant une unité amie.

## A32. Dig In (S'Enterrer)

S'Enterrer ne peut être joué qu'à la fin d'un Avancement du Marqueur de Temps [6.1.2].

**Effet**— Placez un marqueur de Trous d'Hommes (Foxholes) [F102] dans un hex contenant une unité amie. L'hex ne peut pas être un Terrain Aquatique, et ne doit pas déjà contenir un marqueur d'Incendie ou une autre Fortification quel que soit son type.

## A33. Fire (Tir d'Opportunité)

« *Aucun plan de bataille ne survit au-delà du contact avec l'ennemi.* »

—Heinz Guderian

### A33.1 Conditions

Une Action de Tir ne peut être jouée que pendant un Ordre de Mouvement de l'adversaire, et seulement après la dépense d'un ou plusieurs PM lorsque l'unité entre dans un nouvel hex. Ce type de tir de réaction est appelé « Tir d'Opportunité ».

Notez que les **Actions** de tir sont indiquées en haut d'une carte Destin, à la même position qu'un Ordre de Tir. Pour vous aider à vous rappeler de cette double capacité, le mot « **Fire** » lorsqu'il apparaît en haut d'une carte Destin, sera toujours précédé des mots « **Order/Action** ».

### A33.2 Procédure de Tir d'Op

En général, lorsque le joueur actif fait un Ordre de Mouvement, il devrait annoncer à voix haute la dépense de PM cumulée de ses unités à chaque fois qu'elles entrent dans un hex. A chaque fois qu'une telle dépense est faite, le joueur *inactif* peut dire « attends ! » et stopper temporairement le mouvement. S'il le fait, il peut choisir une de ces deux possibilités :

- jouer une Action de Tir de sa main et activer une ou plusieurs unités pour tirer dans cet hex (exactement comme s'il activait des unités pour un Ordre de Tir [O14.1 & O20.1] ; et/ou
- faire un Tir contre cet hex avec n'importe lesquelles de ses unités qui ont été activées pour un Tir d'Op à tout moment au cours du même Ordre de Mouvement.

Lorsque un tel Tir est terminé – ou si l'opportunité est déclinée « oubliée », continue de bouger » – le joueur actif peut continuer son Ordre de Mouvement.

### A33.3 Exceptions pour le Tir d'Op

Les unités (et leurs Armes) qui sont activées pour un Tir d'Op suivent toutes les règles normales d'un Ordre de Tir [O20], avec trois exceptions importantes :

- 1) Une Arme d'Artillerie [11.5] ne peut pas faire de Tir d'Opportunité (bien que l'unité la possédant puisse tirer normalement).
- 2) Elles ne sont pas limitées à un seul tir, et restent donc activées et autorisées à tirer sur d'autres cibles en Mouvement pendant toute la durée de cet Ordre de Mouvement (uniquement).

Notez que les unités **sont** activées pour le Tir d'Op, donc elles ne pourront pas être à nouveau activées pour un autre Tir d'Op au cours du même Tour si le joueur actif annonce un autre Ordre de Mouvement.

- 3) Le joueur inactif ne peut pas faire plus d'un Tir par dépense de PM du joueur actif.

Une unité qui entre dans un Ruisseau dépense 3 PM pour cela, mais ce n'est qu'une dépense (bien que grosse). Donc entrer dans un hex – quel que soit son coût – est toujours une seule dépense de X PM et ne peut donc provoquer qu'un seul Tir d'Op. Si une autre unité entre dans cet hex de Ruisseau plus tard au cours du même Ordre de Mouvement, elle pourra être la cible d'un autre Tir d'Op—même de la part de l'unité ayant déjà fait le tir d'op.

## A34. Hand Grenades (Grenades)

« *Mr. Grenade est votre ami.* »

—Lt. Dave Farrow, 82<sup>e</sup> Aéroportée

Les Grenades ne peuvent être jouées qu'avant de faire un Jet de Tir, et si au moins un des tireurs est dans un hex adjacent à la cible.

Dans le cas d'un Groupe de Tir multi-hexs, un seul de ces hexs a besoin d'être adjacent à l'hex cible.

**Effet**— Augmentez la PF de l'attaque de +2.

### Exemple de Mouvement/Tir d'Opportunité

- A**— Le joueur de l'Axe annonce un Ordre de **Mouvement** en activant le Peloton Allemand en L8. Il le déplace en K8 et annonce « deux » (1 PM pour le Terrain Dégagé ; +1 pour monter [T88.1]).
- B**— Le joueur Allié a une carte d'Ordre/Action de **Tir** dans sa main, mais il suppose (à raison) que la LDV vers K8 est bloquée par la Ligne de Crête en K7 [T88.3.2] donc il décline le Tir d'Opportunité [A33]. « Continue ».
- C**— Le joueur de l'Axe joue une Action de **Grenades Fumigènes** [A39] et annonce qu'il la place dans l'hex K7. Il tire au sort un marqueur de Fumigènes « 4 » et le place dans l'hex.
- D**— Le joueur de l'Axe annonce « trois » (1 PM pour le Terrain Dégagé ; +2 déjà dépensés) en continuant le mouvement du Peloton en K7.
- E**— Le joueur Allié dit « attends ! » et joue l'Action de **Tir** [A33.1] de sa main, en activant le Peloton Américain en L5. Malheureusement, sa PF pour tirer en K7 n'est que de 1 (6 ; -1 pour le tir en hauteur ; -4 Fumigènes). Cette PF est ajoutée à un jet de 6-5 pour un Total d'Attaque de 12. Le tir affecte les deux unités dans l'hex cible [O20.3.4], et pas seulement l'unité en mouvement. Le joueur de l'Axe fait un Jet de Défense pour le Peloton avec 8 en Moral (7 ; +1 pour le Commandement de Biermann), et obtient un 6-2, ensuite le Chef obtient 1-5 ; les deux unités n'ont rien et il n'y a pas de déclencheur.
- F**— La valeur de Mouvement du Peloton est maintenant de 5 grâce au Commandement de Biermann [3.3.1.2], donc le joueur de l'Axe annonce « cinq » pour entrer en K6 (2 PM pour le Bois ; +3 déjà dépensés).
- G**— Le joueur Allié dit « attends » et déclare immédiatement un autre Tir avec son Peloton de Ligne [A33.3] en K6, et en ajoutant deux Actions de **Grenades** [A34] de sa main. Ce qui lui donne une PF totale de 9 (6 ; +4 Grenades ; -1 Tir en Hauteur). Il fait un jet de 1-3 pour un Total d'Attaque de 13. Le Peloton ajoute son Moral de 9 (7 ; +2 Bois) à un jet de 6-3 et réussit aisément.
- H**— Après avoir quitté l'hex de Biermann, la valeur de Mouvement du Peloton revient à 4, et comme il a déjà dépensé 5 PM, il a maintenant terminé son Tour, à moins de pouvoir faire d'autres Actions.
- NOTE**— Si un second Ordre de **Mouvement** était ensuite annoncé par le joueur de l'Axe en activant le Sergent Biermann, le Peloton US en L5 ne pourrait pas lui tirer dessus [voir A33.2, deuxième point et le premier paragraphe grisé de A33.3].



## A35. Hidden (name)

### Caché (nom)

« La guerre apporte des situations étranges, parfois ridicules ».

—Dwight D. Eisenhower

**IMPORTANT—** Les cinq Actions « Cachées » suivantes ne peuvent être jouées que par le Défenseur du scénario—jamais par un joueur Attaquant ou en Reconnaissance.

### A35.1 Retranchements Cachés

Les Retranchements Cachés ne peuvent être placés qu'avant que le Défenseur du scénario ne fasse un Jet de Défense. L'hex affecté par l'attaque ne peut pas être un hex de Bâtiment ou Aquatique, ni déjà contenir une autre quelconque Fortification.

**Effet—** Placez un marqueur de Trous d'Hommes [F102] dans cet hex.

### A35.2 Mines Cachées

Les Mines Cachées ne peuvent être jouées par le Défenseur du scénario qu'après qu'une ou plusieurs unités aient fait un Mouvement ou une Progression (*pas* une Retraite) dans un hex. Cet hex ne peut pas être un Terrain Aquatique ni déjà contenir une quelconque Fortification.

**Effet—** Placez un marqueur de Mines [F103] dans cet hex. Ensuite le Défenseur fait une Attaque de Mines [F103.2] contre chacune des unités en Mouvement/Progression.

*Toute unité qui était déjà présente dans l'hex est immunisée à l'attaque initiale du champ de mines.*

### A35.3 Casemate Cachée

Les Casemates Cachées ne peuvent être jouées qu'avant que le Défenseur du scénario fasse un Jet de Défense pour une attaque contre un hex Objectif ; et *uniquement* si la Casemate n'est pas déjà en jeu. L'hex cible ne peut pas être un Terrain Aquatique ni déjà contenir une quelconque Fortification.

**Effet—** Placez le marqueur de Casemate [F104] dans cet hex.

### A35.4 Unité Cachée

L'Action Unité Cachée ne peut être jouée que lorsque l'adversaire se défait d'une ou plusieurs cartes en « passant » [O15].

*La défausse involontaire à cause d'un Événement [E57 et E61] ne compte pas.*

**Effet—** Le Défenseur du scénario suit les étapes dans l'ordre indiqué :

- 1) Faire un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;

- 2) Dans la colonne correspondant au jet, choisissez un élément *qui n'est pas une Radio* – gratuitement – disponible pour l'année du scénario joué.

- 3) Placez l'unité choisie (avec son Arme, s'il y en a) dans n'importe quel hex étant : dans la zone de mise en place d'origine ; et qui ne contient aucune unité de l'un ou l'autre des camps ; et qui a une Couverture d'au moins 1.

### A35.5 Barbelés Cachés

Les Barbelés Cachés ne peuvent être joués par le Défenseur du scénario qu'après qu'une ou plusieurs unités aient fait un Mouvement ou une Progression (*pas* une Retraite) dans un hex. Cet hex ne peut pas être un Terrain Aquatique ni déjà contenir une quelconque Fortification.

**Effet—** Placez un marqueur de Barbelés (Wire) [F106] dans cet hex.

*Notez que cela mettra fin au Mouvement d'une unité, car une unité doit dépenser tous ses points de mouvement pour pouvoir entrer ou sortir d'un hex de Barbelés et elle en a déjà dépensé au moins un pour y entrer.*

## A36. Light Wounds (Blessures Légères)

« Toubib ! »

Les Blessures Légères ne peuvent être jouées qu'au moment où un *Peloton* ami – démoralisé ou non – devrait être démoralisé [3.2].

*Les Blessures Légères ne peuvent être utilisées que contre un Peloton qui se démoralise, pas contre un Peloton qui est directement éliminé – comme par l'intermédiaire d'un Événement KIA ou à cause d'une Mêlée.*

**Effet—** Perdez 1 PV. Ensuite, au lieu de démoraliser ce Peloton, remettez-le dans la boîte, et récupérez une Equipe – de la même qualité que l'OB du joueur : Recrue, Ligne ou Elite – et placez-la dans l'hex où a été pris le Peloton.

Si le Peloton était démoralisé lorsqu'il a été retiré du jeu, l'Equipe de remplacement entre en jeu aussi démoralisée. S'il y avait une Arme, un marqueur Suppressed ou Veteran sur le Peloton, alors l'Equipe de remplacement garde ces marqueurs. Finalement, le statut d'activation de l'Equipe de remplacement est le même que celui du Peloton remplacé.

## A37. Marksmanship (Affinité avec les Armes)

« Le courage non canalisé est inutile face à des balles éduquées ».

—George S. Patton

L'Affinité avec les Armes ne peut être jouée qu'avant de faire un Jet de Tir. L'attaque doit inclure au moins un Peloton ou une Equipe de la nationalité indiquée.

**Effet—** Augmentez la PF de l'attaque de +2.

## A38. No Quarter (Pas de Quartier)

« Même les pirates avant d'attaquer un autre navire levaient le drapeau noir ».

—Général Bela Kiraly

Pas de Quartier ne peut être joué qu'à la fin d'une Mêlée par le joueur Allemand si l'adversaire est Russe, ou par un joueur Russe, quelle que soit la nationalité de l'adversaire. De plus, Pas de Quartier ne peut être joué que si au moins une des unités du joueur qui joue cette carte a survécu à la Mêlée.

**Effet—** Le joueur gagne 2 PV.

## A39. Smoke Grenades (Grenades Fumigènes)

Les Grenades Fumigènes ne peuvent être utilisées que par une unité dont le Mouvement est encadré, et doit être joué tant que cette unité est activée pour un Mouvement.

**Effet—** Tirez au sort un marqueur de Fumigènes et placez-le dans l'hex de l'unité ou dans un hex adjacent. Cet hex ne peut pas être un Terrain Aquatique ni déjà contenir un Incendie.

*Et n'oubliez pas que deux marqueurs de Fumigènes ou plus ne peuvent pas s'empiler ; donc après avoir placé un Fumigène sur un Fumigène, seul le marqueur avec la Gêne la plus élevée restera en place.*

## A40. Spray Fire (Tir en Rafale)

Le Tir en Rafale ne peut être joué qu'avant de faire un Jet d'Attaque. Tous les éléments qui tirent doivent avoir leur Portée encadrée. Les deux hexs cible doivent être adjacents et contenir chacun une unité ennemie. Pour la détermination des éventuels Obstacles et Gênes intermédiaires, la LDV doit être vérifiée pour *tous* les éléments qui tirent vers les *deux* hexs cible.

*Notez que le Tir en Rafale n'est pas cumulable : il indique clairement « 2 hexs », pas « un hex supplémentaire ».*

**Effet—** Le Tir affectera les deux hexs cible simultanément. On ne fait qu'un seul Jet de Tir, cependant *toutes* les unités dans les *deux* hexs doivent faire un Jet de Défense en utilisant ce Total d'Attaque.

*Vous pouvez imaginer que les deux hex adjacents ne forment qu'un seul grand hex avec deux points de LDV, avec éventuellement des Couvertures différentes affectant différemment les unités en défense.*

## **A41. Sustained Fire** **(Tir Soutenu)**

*« Vous frappez quelqu'un avec vos poings, pas avec vos mains ouvertes ».*

—Heinz Guderian

Le Tir Soutenu ne peut être joué qu'avant de faire un Jet de Tir dans lequel au moins un Mortier ou une Mitrailleuse (MG) tire.

**Effet**— Augmentez la PF de l'attaque de +2. Mais si le Jet de Tir est un « double », un Mortier ou une Mitrailleuse qui tire doit tomber en panne (au choix du joueur qui tire s'il y en a plusieurs).

*Attention à ceci—l'inconvénient du Tir Soutenu est cumulable avec d'autres Tirs Soutenus et/ou avec Jammed !, ce qui pourrait amener une Arme en panne à retomber en panne immédiatement, ce qui l'éliminerait.*

## **EVENTEMENTS**

*« A nouveau, c'était une situation tactique hors de ma portée, mais qui devait être acceptée parce qu'elle était là—comme toutes les autres situations inattendues et apparemment impossibles auxquelles nous avons été confrontés pendant toute la campagne et que nous avons résolues ou évitées selon l'inspiration du moment ».*

—Major Robert Crisp, Brazen Chariots

## **E42. Règles Générales**

Les Événements ne sont jamais joués à partir de la main des joueurs : ils se produisent selon certains jets de dés. Dans ce cas le cours normal du jeu s'arrête immédiatement pour que le joueur tire la carte Destin en haut de sa pioche et lise l'événement à voix haute puis suive ses instructions.

### **IMPORTANT—**

- Ignorez toute partie d'un Événement qu'il est impossible de faire en fonction des conditions de jeu, mais faites toutes les parties qui sont possibles, s'il y en a.
- Lorsqu'un Événement donne plusieurs choses à faire, elles sont faites dans l'ordre indiqué par l'Événement lui-même.
- Les Dés Déclencheurs sont toujours ignorés lorsqu'il faut faire des jets de dés pendant un Événement.

*Les règles suivantes pour les Événements individuels [E43-E77] n'ont pas besoin d'être lues la première fois où vous lirez les règles. La plupart des Événements s'expliquent d'eux-mêmes en suivant ce qui*

*est indiqué sur la carte, donc cette section peut être aisément ignorée jusqu'à ce que vous ayez besoin d'un éclaircissement au cours d'une partie.*

*Les divers Événements sont décrits dans l'ordre alphabétique (anglais).*

## **E43. Air Support** **(Soutien Aérien)**

*« Les avions sont des jouets intéressants, mais ils n'ont aucune valeur militaire ».*

—Ferdinand Foch

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8] : si cet hex contient une ou plusieurs unités, il peut choisir de toutes les démoraliser. Si l'hex aléatoire est vide d'unités, alors c'est l'hex le plus proche qui contient une ou plusieurs unités (amies ou ennemies) qui est affecté à la place : il peut démoraliser toutes les unités qui s'y trouvent. En cas d'égalité de distance pour l'hex occupé le plus proche, c'est le joueur qui a tiré l'Événement qui choisira l'hex affecté.

## **E44. Battle Harden** **(Aguerri)**

*« Les Américains aiment se battre. Tous les vrais Américains aiment la tension de la bataille ».*

—George S. Patton

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit choisit une de ses unités sans marqueur Veteran et y place un marqueur Veteran.

### **E44.1 Marqueur Veteran**

**Effets**—Une unité avec un marqueur Veteran a +1 à sa PF, +1 à sa Portée, +1 à son Mouvement et +1 à son Moral. Le Commandement n'est pas affecté par le statut Veteran.

**Annulation**—Un marqueur Veteran reste sur une unité jusqu'à ce qu'elle soit éliminée ou sorte de la carte. Un Peloton Veteran qui se Déploie [E52] ne transfère le statut Veteran qu'à une seule des deux Equipes qui le remplacent.

## **E45. Battlefield Integrity** **(Intégrité sur le Champ de Bataille)**

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit compte le nombre total d'unités ennemies sur le Compteur des Pertes puis gagne autant de PV.

## **E46. Blaze (Incendie)**

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Si cet hex n'est pas un Terrain Aquatique et ne contient pas déjà un Incendie, placez-y un marqueur d'Incendie tiré au sort [10.2]. Retirez tout marqueur de Fumigènes ou de Fortification présent dans l'hex. Toute unité présente dans l'hex doit être retirée par son propriétaire et placé dans un hex adjacent ne contenant pas un terrain infranchissable. Sinon elle est éliminée.

## **E47. Booby Trap** **(Mine Piège)**

*« Ne touchez à rien sans nécessité. Attention aux jolies filles dans les salles de danse et dans les parcs, ce sont peut être des espionnes, attention aussi aux bicyclettes, aux révolvers, aux uniformes, aux armes, aux chevaux morts, et aux hommes allongés sur les routes—ils ne sont pas là accidentellement ».*

—manuel d'infanterie Soviétique, mi-1930

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Si cet hex n'est pas un Terrain Aquatique et ne contient pas déjà un Incendie ou une quelconque Fortification, placez-y un marqueur de Mines [F103].

*Les unités déjà dans l'hex ne seront pas affectées par les Mines jusqu'à ce qu'elles fassent un Mouvement/Progression/Retraite pour en sortir.*

## **E48. Breeze (Vent)**

Lorsque cet Événement se produit, retirez tous les marqueurs Fumigènes présents sur la carte. Puis placez un marqueur d'Incendie [10.2.1] tiré au sort dans chaque hex non Aquatique qui est à la fois adjacent et « sous le vent » d'un marqueur d'Incendie existant. La direction sous le vent est indiquée sur la carte par un nombre entre 1 et 6, qui correspond au compas de chaque carte. Toute unité dans un hex où s'étend un Incendie doit être retirée par son propriétaire et placée dans un hex adjacent qui ne contient pas un terrain infranchissable. Sinon elle est éliminée.

## **E49. Command & Control** **(Commandement & Contrôle)**

*« Le courage c'est de la peur en tenant une minute de plus ».*

—George S. Patton

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit compte le nombre d'Objectifs [2.3] actuellement sous son contrôle et gagne autant de PV.

## E50. Commissar (Commissaire)

« Il faut un homme très courageux pour ne pas devenir un Héros de l'Union Soviétique ».

—Joseph Staline

Lorsque cet Événement se produit, le joueur Russe doit choisir une de ses unités démoralisées [3.2] et faire un jet de dés :

- Si le résultat est supérieur à son Moral, elle est éliminée.
- Si le résultat est inférieur ou égal à son Moral, elle est Ralliée [3.2.5].

## E51. Cower (Couardise)

« Lors d'une bataille on rencontre fréquemment l'inhabituel, et l'anormal devient normal. Les soldats peuvent se comporter comme des lions puis comme des lièvres effrayés en l'espace de quelques minutes ».

—S. L. A. Marshall

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit place un marqueur Suppressed [13] sur chaque Peloton ami qui ne se trouve pas dans le Rayon de Commandement [3.3.1.1] d'un Chef ami.

## E52. Deploy (Déploiement)

« Ecoutez ! J'ai besoin de cinq volontaires ».

**E52.1**—Lorsque cet Événement se produit, le joueur actif peut choisir un Peloton ami sur la carte. S'il le fait, ce Peloton est retiré du jeu et remplacé par deux Equipes de la même qualité que son OB (Recrue, Ligne ou Elite).

**E52.2**—Ces Equipes entrent en jeu démoralisées si le Peloton l'était [3.2]. S'il avait un marqueur d'Arme, Suppressed et/ou Veteran, alors une seule des deux Equipes gardera les marqueurs. Finalement ces Equipes sont traitées comme l'unité qui les a créées—donc si le Peloton avait déjà été activé pour un Ordre au cours du Tour, elles sont également considérées comme ayant été activées ; et tout résultat devant affecter le Peloton (comme être en Suppression, démoralisé ou éliminé) affectera également les deux équipes immédiatement.

Transformer un Peloton en deux Equipes vous donne un peu plus de flexibilité de mouvement, d'empilement et pour protéger des Objectifs—cela peut également augmenter votre PF nette lors de la participation à un Groupe de Tir. L'inconvénient concerne les caractéristiques réduites, la perte des caractéristiques encadrées, et — comme il y en a maintenant deux à la place d'un — il sera plus difficile de les contrôler sans un Chef ami à proximité.

## E53. Dust (Poussière)

« Je ne peux pas voir ma main devant mon visage. Heureusement pour moi, l'ennemi non plus ne peut pas voir ma main devant mon visage ».

—Soldat Adamson

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Si cet hex n'est pas un Terrain Aquatique et ne contient pas déjà un Incendie, il tire au sort un marqueur de Fumigènes et la place dans cet hex.

## E54. Elan

« Soit je trouverai un chemin, soit j'en ferai un ».

—Philip Sidney

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit déplace son marqueur de Reddition dans la case suivante sur le Compteur des Pertes.

## E55. Entrench (Retranchement)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit peut placer un marqueur de Trous d'Hommes dans n'importe quel hex occupé par des unités amies, si ce n'est pas un terrain Aquatique et qu'il ne contient pas déjà une Fortification.

## E56. Field Promotion (Promotion)

« Les officiers de l'Armée Italienne ne sont pas qualifiés pour ce travail ».

—Comte Galeazzo Ciano

Lorsque cet Événement se produit, s'il n'est pas déjà sur la carte, le joueur qui le reçoit peut placer le « Private » (NdT : soldat de 2<sup>e</sup> classe) de sa nation (celui avec '6' en Moral et '2' en Commandement) dans un hex occupé par une de ses unités démoralisée [3.2].

## E57. Fog of War (Brouillard de Guerre)

« Une bataille est une orgie de désordre ».

—George S. Patton

Lorsque cet Événement se produit, chaque joueur tire au sort une carte dans la main de son adversaire. Ces cartes sont mises dans leur défausse respective.

## E58. Héros

« Un vrai chevalier est plus courageux au milieu du danger qu'au début ».

—Philip Sidney

Lorsque cet Événement se produit, si le Héros [E58.1] du joueur n'est pas déjà en jeu, il doit le placer dans n'importe quel hex ami. S'il le fait, il peut Rallier [3.2.5] une unité démoralisée dans l'hex où il est placé.

## E58.1 Les Héros

Les Héros sont traités comme des Chefs [3.3], avec deux exceptions :

- Un Héros ne donne jamais de PV à son propriétaire lorsqu'il quitte la carte, et n'en donne pas non plus à l'adversaire pour son élimination. Un Héros sorti/éliminé est toujours remis dans la boîte, jamais sur le Compteur des Pertes.
- Un Héros peut être activé plusieurs fois par Tour, lui permettant ainsi d'exécuter plusieurs Ordres par Tour.

Les Héros aiment courir à toute vitesse sur une route dégagée vers un hex Objectif. Ils aiment aussi charger les nids de mitrailleuses pour les attaquer en corps à corps. D'autres tâches utiles seront sans aucun doute découvertes par les joueurs qui aiment les films de guerre Hollywoodiens.

## E59. Infiltration

« Lorsque j'ai commencé à utiliser mon criquet, j'ai pensé que le premier homme que j'ai rencontré dans l'obscurité était un Allemand jusqu'à ce qu'il criquette. Nous nous sommes jetés dans les bras l'un de l'autre, et dès ce moment j'ai su que nous avions gagné la guerre ».

—Maxwell D. Taylor

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit réalise les étapes suivantes :

- 1) Faire un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;
- 2) Dans la colonne correspondant au jet, choisir un élément qui n'est pas une Radio — gratuitement — et disponible pour l'année du scénario joué.
- 3) Déterminer un Hex Aléatoire [1.8] ;
- 4) Placer l'unité choisie (avec son Arme, s'il y en a) dans ou adjacente à cet hex. La limite d'Empilement [8] doit être respectée, et cette unité ne peut pas être placée dans un terrain infranchissable (comme un Incendie ou un Obstacle Aquatique).

Cet Événement peut déclencher une Mêlée.

## E60. Interdiction

« Mussolini est assez humilié parce que nos troupes ont fait un pas en avant. Même aujourd'hui ils n'ont pas réussi à progresser et se sont arrêtés devant la première fortification française qui leur a opposé un peu de résistance ».

—Comte Galeazzo Ciano

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit choisir une unité qui n'est

pas en Suppression (ennemie ou amie ; démoralisée ou non) qui occupe un hex dont la Couverture est inférieure à 1 et y placer un marqueur Suppressed [13].

### E61. Interrogation

« Le contre-espionnage signifie que vous espérez être plus astucieux que votre adversaire mais vous ne pourrez jamais en être certain à moins que l'un d'entre vous ne soit mort ».

Lorsque cet Événement se produit, le joueur adverse doit vous montrer toutes les cartes qu'il a en main. Le joueur qui le reçoit peut choisir une de ces cartes. S'il le fait, cette carte est placée dans la défausse de l'adversaire.

### E62. KIA (Tué en Action)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit choisir une unité démoralisée (ennemie ou amie) et l'éliminer.

### E63. Malfunction (Panne)

« Chaque régiment avait déjà perdu 500 hommes à cause du gel... les mitrailleuses n'étaient plus capables de tirer ».

—Heinz Guderian

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. L'Arme qui n'est pas en panne (ennemie ou amie) la plus proche de cet hex tombe en panne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a tiré l'Événement qui choisira celle affectée.

### E64. Medic ! (Toubib !)

« Pas de tripes, pas de gloire ».

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit choisir une unité démoralisée (ennemie ou amie) et la Rallier [3.2.5].

### E65. Mission Objective (Objectif de Mission)

« Ne livrez pas une bataille si vous n'obtenez rien en la gagnant ».

—Erwin Rommel

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit tire au sort un pion Objectif (secret).

Ce nouveau pion Objectif ne remplace pas un pion Objectif existant – il est utilisé avec eux – et peut être gardé secret sauf s'il n'a pas de face « secret ».

### E66. Prisoners of War (Prisonniers de Guerre)

« Nous pourrions faire preuve de pitié, mais nous n'en demanderons pas ».

—Winston Churchill

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit choisir une de ses unités démoralisées [3.2] qui est adjacente à une unité ennemie, s'il y en a, et l'éliminer.

Si ce n'était pas déjà en soit une bonne idée, essayez de garder vos unités démoralisées loin des unités ennemies.

### E67. Reconnaissance

« Beaucoup de rapports d'espionnage de guerre sont contradictoires ; il y en a encore plus de faux, et la plupart ne sont pas sûrs ».

—Karl von Clausewitz

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit choisir et révéler l'un de ses Objectifs secret non révélé, s'il y en a. Le pion révélé devient un Objectif général jusqu'à la fin de la partie.

N'oubliez pas de donner les PV correspondant aux Objectifs de ce pion à ceux qui les contrôlent.

### E68. Reinforcements (Renforts)

« Si le Général insiste pour que je contre-attaque immédiatement alors je dois insister pour recevoir un peu de renforts blindés et d'artillerie dès maintenant ».

—Colonel Melvin Hale

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit réalise les étapes suivantes :

- 1) Faire un jet sur la Table de Soutien de sa nation ;
- 2) Dans la colonne correspondante, choisir un élément – gratuitement – disponible pour l'année du scénario ;
- 3) Si une Radio est choisie, il la place dans sa Case d'Artillerie (vide). Si une unité est choisie, il la place (avec son Arme, s'il y en a) dans un hex sur le bord de carte ami. La limite d'Empilement [8] doit être respectée, et l'unité ne peut pas être placée dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou un Obstacle Aquatique).

Cet Événement peut déclencher une Mêlée.

### E69. Rubble (Ruines)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Si cet hex n'est pas un Terrain Aquatique et ne contient pas déjà un Incendie ou une quelconque Fortification, placez-y un marqueur de Barbelés [F106].

### E70. Sappers (Sapeurs)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit peut retirer un marqueur de Mines ou un marqueur de Barbelés de la carte.

### E71. Scrounge (Fouille)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit peut choisir une Arme éliminée (amie ou ennemie) de la Compteur des Pertes et la ramener en jeu sous le contrôle d'une unité n'ayant actuellement pas d'Arme.

### E72. Shell Shock (Onde de Choc)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. L'unité (ennemie ou amie) la plus proche de cet hex est démoralisée [3.2]. En cas d'égalité pour l'unité la plus proche, c'est le joueur qui a tiré l'Événement qui choisira l'unité affectée.

### E73. Shellholes (Trous d'Obus)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit déterminer un Hex Aléatoire [1.8]. Si cet hex n'est pas un Terrain Aquatique et ne contient pas déjà un Incendie ou une quelconque Fortification, placez-y un marqueur de Trous d'Hommes [F102].

### E74. Strategic Objective (Objectif Stratégique)

Lorsque cet Événement se produit, un pion Objectif est tiré au sort et placé face visible (« open ») au centre de la section de la case Objectifs pour que les deux joueurs puissent le voir.

Ce nouveau pion Objectif ne remplace pas un pion Objectif existant – il est utilisé avec eux. Et si ce nouveau pion indique un ou plusieurs Objectifs sur la carte, n'oubliez pas de donner les PV correspondant à ceux qui les contrôlent.

### E75. Suppressing Fire (Tir de Suppression)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit place un marqueur de Suppression [13] sur une unité ennemie qui n'en a pas et qui est à Portée et dans la LDV d'une de ses MG en état de marche—cela signifie que la MG ne peut pas être en panne, et que l'unité qui la possède ne peut pas être démoralisée ni en Suppression.

## E76. Walking Wounded (Les Blessés Marchent)

« Entre fin Octobre et début Novembre, nous avons découvert avec étonnement et désappointement que les Russes qui avaient été battus ne semblaient pas avoir conscience qu'ils avaient pratiquement cessé d'exister en tant que force militaire ».

—Général Blumentritt

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit doit réaliser les étapes suivantes :

- 1) Choisir une unité éliminée (amie ou ennemie) sur le Compteur des Pertes.
- 2) Déterminer un Hex Aléatoire [1.8].
- 3) Placer l'unité choisie dans ou adjacente à cet hex, et démoralisée [3.2]. La limite d'Empilement [8] doit être respectée, et l'unité ne peut pas être placée dans un hex infranchissable (comme un Incendie ou un Obstacle Aquatique).

Cet Événement peut déclencher une Mêlée.

## E77. White Phosphorus (Phosphore Blanc)

Lorsque cet Événement se produit, le joueur qui le reçoit peut tirer au sort un marqueur de Fumigènes et la placer dans un hex adjacent à un de ses Pelotons non démoralisé (uniquement). L'hex choisi ne peut pas contenir un Terrain Aquatique ou un Incendie. S'il fait ceci, chaque joueur contrôlant une unité dans cet hex doit choisir une unité amie et la démoraliser [3.2].

## TERRAIN

« Les routes qui étaient belles, rouges et épaisses sur la carte n'étaient en fait que des pistes ».

—Gerd von Rundstedt

## T78. Règles Générales

La première fois où vous lirez les règles, vous n'aurez réellement besoin que de lire les quatre sections qui suivent, pour les Types, le Mouvement, la Couverture et la LDV. Les nombreuses règles de Collines, ainsi que celles des autres types de terrain individuels [T79-T99], pourront être lues au besoin, selon la carte utilisée pour le scénario joué.

### T78.1 Types & Installations

Chaque hex de chaque carte de **Combat Commander** est défini par le « type de terrain » qu'il contient. Le type de terrain d'un hex est celui du terrain prédominant dans l'hex, que ce soit des Bois, un Bâtiment ou des Broussailles par exemple. Certains côtés d'hexs contiennent aussi un terrain qui peut affecter le tir ou le mouvement, comme une Falaise, une , un Mur ou une Haie. Les

Routes, les Voies Ferrées et les Chemins peuvent aussi occuper un hex, en modifiant généralement le mouvement des unités qui s'y trouvent. Les marqueurs de Fumigènes et d'Incendies agissent aussi comme un terrain dans une certaine mesure.

Les « types » de terrain sont indiqués sur le Tableau du Terrain sur un fond vert. Les « installations » sont indiquées sur un fond beige et modifieront généralement le type du terrain avec lequel elles partagent l'hex.

Le Tableau du Terrain donne les différents types de terrain dans un ordre hiérarchique—c'est-à-dire que si un hex contient deux types de terrain différents, c'est celui le plus proche du haut du tableau qui est prioritaire.

Par exemple un Pont Principal au-dessus d'un Ruisseau est dans tous les cas un « hex de Pont Principal » et non un « hex de Ruisseau » (et n'est donc pas un hex Aquatique). Cela signifie également qu'un hex est un « hex de Terrain Dégagé » uniquement s'il ne contient aucun des autres types de terrain indiqués au-dessus (ceux avec un texte sur fond vert)—il pourrait contenir n'importe laquelle des installations indiquées en-dessous (celles sur un fond beige) et toujours être un « hex de Terrain Dégagé », bien qu'avec quelques modifications.

### T78.2 Coûts de Mouvement

Chaque terrain possède un « Coût de Mouvement » qui est le nombre de PM qu'une unité doit dépenser pour faire un Mouvement [O21] dans cet hex ou à travers ce côté d'hex.

### T78.3 Couverture

Chaque terrain possède une « Couverture » sous la forme d'un nombre entier qui peut être négatif. A tout moment et dans tous les cas, la Couverture modifie directement le Moral de toute unité se trouvant dans cet hex. La Couverture n'est jamais cumulable, cependant un joueur peut choisir la Couverture à utiliser s'il y en a plusieurs.

Le Peloton A tire sur l'Equipe B avec un Moral imprimé de 7 dans un hex de Broussailles. Le Moral final de l'Equipe est de 8 grâce à la Couverture de « 1 » donnée par les Broussailles. Si cette Equipe était empilé sur un marqueur de Trous d'Hommes, son propriétaire pourrait choisir d'ignorer la Couverture des Broussailles et ajouter la Couverture de 3 des Trous d'Hommes, ce qui lui donnerait un Moral de 10.

### T78.4 LDV

Chaque terrain précise s'il est un Obstacle, une Gêne, ou Dégagé.

- Les Obstacles bloquent les LDV de même niveau. Les Obstacles créent généralement un Hex d'Angle Mort

[T88.4.1] pour un observateur situé à un niveau supérieur.

- Les Gênes réduisent la PF des tirs de même niveau qui les traversent.
- Le Terrain Dégagé n'affecte pas la LDV.

Voir les règles de LDV [10] pour plus de détails.

Les divers types de terrain sont décrits en détail ci-dessous, et sont donnés dans l'ordre alphabétique (anglais).

Les informations qui suivent sont également représentées graphiquement sur le Tableau du Terrain qui se trouve sur les aides de jeu.

## T79. Blaze (Incendie)

COUT DE MOUVEMENT :

Infranchissable.

COUVERTURE : Infranchissable.

LDV : Obstacle (à tous les niveaux).

## T80. Bridge (Pont)

COUT DE MOUVEMENT : Voir ci-dessous.

COUVERTURE : 2, mais notez qu'une Route [T93] fait en général baisser la Couverture nette à 1.

LDV : Gêne.

### T80.1 Pont Principal

Un Pont Principal est défini comme un pont qui s'étend sur l'intégralité d'un ou plusieurs hexs, avec une petite partie s'étendant à travers l'extérieur des côtés d'hexs dans les hexs opposés (qui ne sont pas des ponts).

COUT DE MOUVEMENT :

Infranchissable, ou 1 si le mouvement se fait le long de la Route/Voie Ferrée. De plus, une unité ne peut quitter un hex de Pont Principal que par l'une de ses deux extrémités de Route/Voie Ferrée.

### T80.2 Pont Secondaire

Un Pont Secondaire est défini comme un pont entièrement confiné à l'intérieur d'un seul hex.

COUT DE MOUVEMENT : 1 en traversant un côté d'hex de Route/Voie Ferrée ; sinon utilisez le coût de l'autre terrain dans l'hex.

## T81. Brush (Broussailles)

COUT DE MOUVEMENT : 2

COUVERTURE : 1

LDV : Gêne

## T82. Building (Bâtiment)

COUT DE MOUVEMENT : 2

COUVERTURE : 3

**LDV** : Obstacle ; crée un Hex d'Angle Mort [T88.4.1]

**Bâtiments Objectifs**—Si un Objectif sur la carte [2.3] occupe un hex de bâtiment, et que ce bâtiment s'étend sur deux hexs ou plus, alors « l'Objectif » est considéré comme étant le bâtiment *entier* (c'est-à-dire chaque hex qu'il occupe), et non simplement l'hex contenant le marqueur Objectif.

### T83. Cliff (Falaise)

**COUT DE MOUVEMENT** : Infranchissable.

**ESCALADE** : Une unité sans Arme peut Progresser [O16] à travers un côté d'hex de Falaise.

**COUVERTURE** : 0

**LDV** : Dégagée

### T84. Fence (Clôture)

**COUT DE MOUVEMENT** : +1 pour sa traversée.

**COUVERTURE** : 0

**LDV** : Gêne 1 ; ou Dégagée si la Clôture est sur l'un des six côtés d'hex de l'hex de l'observateur ou de la cible.

### T85. Field (Champ)

**COUT DE MOUVEMENT** : 1

**COUVERTURE** : 0

**LDV** : Gêne 1

### T86. Gully (Fossé)

**COUT DE MOUVEMENT** : 2

**COUVERTURE** : 1 ; mais une unité dans un Fossé ne peut pas être vue, sauf depuis un hex adjacent, ou un hex à une élévation supérieure [T88], et réciproquement.

### T87. Hedge (Haie)

**COUT DE MOUVEMENT** : +1 pour sa traversée.

**COUVERTURE** : 0 ; ou 1 si le Tir traverse la Haie en entrant dans l'hex (ne s'applique pas pour se défendre contre les Mortiers ou l'Artillerie).

**LDV** : Obstacle ; ou Dégagée si la haie est sur l'un des six côtés d'hex de l'hex de l'observateur ou de la cible.

### T88. Hills (Collines)

*A cause de la relative complexité des Collines, les débutants devraient jouer leurs premières parties avec des scénarios sans colline.*

Le Terrain Dégagé standard vert dans **Combat Commander** est considéré comme étant au niveau « 0 », ou « niveau du sol ». Les Collines peuvent être de niveau 1 (beige), 2 (marron clair), 3 (marron) ou 4 (marron foncé). Par conséquent une unité sur une Colline est au-dessous de tout terrain

occupant un hex au niveau du sol ou sur une colline de niveau inférieur. Un hex de Colline agit comme tout autre hex au niveau du sol, à part les modifications suivantes.

#### **T88.1 Mouvement vers le Haut**

Une unité en mouvement doit dépenser +1 PM pour pouvoir entrer dans un hex à une élévation *supérieure* à celle qu'elle quitte.

*Une unité se déplaçant d'un hex de Colline de niveau 1 contenant un Bois vers un hex de Colline de niveau 2 contenant un Bois doit dépenser 3 PM (2 pour le Bois plus 1 pour le changement d'élévation). Le mouvement inverse « vers le bas » ne coûterait que 2 PM.*

#### **T88.2 Avantage de Hauteur**

Un Tir subit une pénalité de -1 PF si l'hex cible est à une élévation *supérieure* à *n'importe quel* élément qui tire. Inversement, un Tir bénéficie de +1 PF si l'hex cible est à une élévation *inférieure* à *n'importe quel* élément qui tire.

#### **T88.3 Collines & LDV**

##### **T88.3.1 Lignes de Crêtes Militaires**

Un hex contenant plus d'un niveau est appelé un hex de « Crête ». Le niveau où se trouve le point central de l'hex indique le niveau réel de l'hex. Dans chaque hex de Crête, le bord physique de la Colline de niveau supérieur est appelé la « Ligne de Crête ».

##### **T88.3.2 LDV Verticale**

Une unité ne peut tracer une LDV que dans le premier hex de Crête de chaque élévation au-dessus d'elle. De même, une unité sur une Colline peut tracer une LDV vers un hex à une élévation inférieure uniquement si cette LDV ne passe jamais par une Ligne de Crête d'élévation supérieure ou égale dans un hex *intermédiaire*.

*Donc l'unité A sur une Colline peut voir l'unité B à une élévation inférieure uniquement si la LDV de l'unité A : traverse une Ligne de Crête **avant** de traverser un côté d'hex ; et ne retraverse jamais une Ligne de Crête d'élévation supérieure ou égale.*

##### **T88.3.3 Collines en tant qu'Obstacles**

Une Colline bloque la LDV tracée entre deux hexs d'élévation *inférieure*.

*Une unité sur une Colline de niveau 2 peut voir derrière une Colline **intermédiaire** de niveau 2 uniquement vers une autre Colline de niveau 2, 3 ou 4. Si cette Colline intermédiaire était de niveau 3, alors la cible devrait se trouver au niveau 4 pour être vue*

*(et elle devrait être sur une Crête de niveau 4).*

#### **T88.4 Collines & Obstacles**

La LDV depuis ou vers une Colline n'est bloquée que si elle touche réellement une partie de la représentation physique de l'Obstacle à une élévation *supérieure ou égale à celle de l'hex de colline*. En d'autres termes, la LDV depuis ou vers une Colline n'est pas bloquée par les Obstacles se trouvant à une élévation *inférieure* (exception : Angle Mort).

*Une unité sur une Colline de niveau 1 peut voir derrière (par-dessus) un bâtiment intermédiaire au niveau 0 vers une autre unité sur une Colline de niveau 1. Cependant, si le bâtiment était aussi sur une Colline, cette LDV serait bloquée.*

Cependant, un marqueur d'Incendie bloque toutes les LDV à travers son hex, quelles que soient les élévations de l'observateur et de la cible.

*On considère que l'obstacle créé par un marqueur d'Incendie est suffisamment haut pour affecter toutes les possibilités de LDV représentées dans le jeu.*

##### **T88.4.1 Hexs d'Angle Mort**

Une unité sur une Colline peut voir *dans* un hex de Bois ou de Bâtiment de niveau inférieur, mais ne peut *pas* voir dans l'hex situé *juste derrière* cet obstacle si cet hex est à une élévation inférieure ou égale à celle de l'hex de Bois/Bâtiment. En d'autres termes, un Bois ou un Bâtiment à un niveau inférieur crée un Hex d'Angle Mort derrière lui pour un observateur à une élévation supérieure—tous les hexs *derrière* cet angle mort sont visibles (sauf s'il y a d'autres Bois/Bâtiments dans la LDV).

*Une unité sur une Colline de niveau 1 peut voir derrière un bâtiment au niveau 0 sauf dans l'hex situé juste derrière lui. Inversement, une unité sur une Colline de niveau 1 peut voir derrière un bâtiment intermédiaire de niveau 1 dans un hex de niveau 2 ou plus **à moins** que ce bâtiment ne soit dans le **premier** hex intermédiaire le long de cette LDV.*

##### **T88.5 Collines & Gênes**

Tout terrain Gênant sur la carte à une élévation inférieure ne gêne *pas* la LDV depuis ou vers une Colline. Une Gêne sur une Colline gêne la LDV entre deux hexs de Colline au même niveau que la Gêne. Cependant un marqueur de Fumigènes gêne toutes les LDV à travers son hex, quelles que soient les élévations de l'observateur et de la cible.

*On considère que la gêne créée par un marqueur de Fumigènes est suffisamment*

haute pour affecter toutes les possibilités de LDV représentées dans le jeu.

Notez que toutes les règles de Collines précédentes sont basées sur le fait que dans **Combat Commander** chaque élévation de Colline est **plus haute** que les obstacles sur la carte, et que chaque Obstacle est plus haut que les Gênes.

## **T89. Marsh (Marais)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 3

**COUVERTURE :** 0

**LDV :** Gêne 1

**TERRAIN AQUATIQUE :** Aucune Arme ne peut tirer depuis un hex de Marais. Aucun Incendie, Fumigène ou Fortification quelconque ne peut occuper un hex de Marais.

## **T90. Open Ground (Terrain Dégagé)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 1

**COUVERTURE :** 0

**LDV :** Dégagée

## **T91. Orchard (Verger)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 1

**COUVERTURE :** 1

**LDV :** Gêne 2

## **T92. Railway (Voie Ferrée)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 1 pour un déplacement le long de la Voie Ferrée (c'est-à-dire que l'unité doit traverser un côté d'hex de Voie Ferrée lorsqu'elle entre dans l'hex); sinon c'est le coût de l'autre terrain dans l'hex qui est pris en compte.

**COUVERTURE :** En fonction de l'autre terrain dans l'hex.

**LDV :** Gêne 1 ; ou Dégagée si la LDV passe sur la représentation de la Voie Ferrée.

## **T.93. Road (Route)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 1 pour un déplacement le long de la Route (c'est-à-dire que l'unité doit traverser un côté d'hex de Route lorsqu'elle entre dans l'hex); sinon c'est le coût de l'autre terrain dans l'hex qui est pris en compte.

Une unité obtient +1 à sa valeur de Mouvement si elle est *entrée* dans un hex contenant une Route à n'importe quel moment au cours d'un Ordre de Mouvement. Ce bonus est perdu à la fin de cet Ordre de Mouvement.

*L'unité n'est pas obligée d'être entrée dans l'hex de Route par un côté d'hex de Route pour obtenir ce bonus—nous considérons que traverser une route est rapide et facile à faire.*

**COUVERTURE :** La Couverture d'un hex contenant une Route est diminuée de 1.

*Donc un hex de bâtiment avec une Route aura une Couverture de 2 (3 pour le bâtiment ; -1 pour la Route).*

*Une unité Allemande avec un Moral de 7 dans un hex de Terrain Dégagé avec une Route aura « -1 » en Couverture et donc un Moral de 6. Si des Trous d'Hommes [F102] sont placés ultérieurement dans cet hex, elle aura un Moral de 9 (7 ; +3 Trous d'Hommes ; -1 Route).*

**LDV :** Dégagée si la LDV passe sur la représentation de la Route ; sinon en fonction de l'autre terrain dans l'hex.

## **T94. Smoke (Fumigènes)**

**NOTE :** Avant de commencer à jouer, tous les marqueurs d'Incendies/Fumigènes devraient être placés dans une tasse de façon à pouvoir être tirés au sort au cours de la partie.

**COUT DE MOUVEMENT :** En fonction de l'autre terrain dans l'hex.

**COUVERTURE :** En fonction de l'autre terrain dans l'hex.

**LDV :** Gêne 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ou 10 dans ou hors ou à travers [10.3.4].

*La Gêne du Fumigène est imprimée sur le marqueur.*

## **T95. Stream (Ruisseau)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 3

**COUVERTURE :** -1

**LDV :** Dégagée

**TERRAIN AQUATIQUE:** Aucune arme d'aucune sorte ne peut tirer depuis un hex de Ruisseau. Aucun marqueur d'Incendie, de Fumigènes ou de Fortification quelconque ne peut occuper un hex de Ruisseau.

## **T96. Trail (Chemin)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 1 pour un déplacement le long du Chemin (c'est-à-dire que l'unité doit traverser un côté d'hex de Chemin lorsqu'elle entre dans l'hex); sinon c'est le coût de l'autre terrain dans l'hex.

**COUVERTURE :** En fonction de l'autre terrain dans l'hex.

**LDV :** En fonction de l'autre terrain dans l'hex.

## **T97. Wall (Mur)**

**COUT DE MOUVEMENT :** +1 pour sa traversée.

**COUVERTURE :** 0 ; ou 2 si le Tir à traversé le Mur en entrant dans l'hex (ne s'applique pas aux tirs de Mortiers et d'Artillerie).

**LDV :** Obstacle ; ou Dégagée si le Mur est sur l'un des six côtés d'hex de l'observateur ou de la cible.

## **T98. Water Barrier (Obstacle Aquatique)**

**COUT DE MOUVEMENT :**

Infranchissable

**COUVERTURE :** Infranchissable

**LDV :** Dégagée

**TERRAIN AQUATIQUE**

**INFRANCHISSABLE :** Aucune unité ou marqueur d'Incendie, de Fumigènes ou de Fortification quelconque ne peut occuper un hex d'Obstacle Aquatique.

## **T99. Woods (Bois)**

**COUT DE MOUVEMENT :** 2

**COUVERTURE :** 2

**LDV :** Obstacle ; crée un Hex d'Angle Mort [T88.4.1].

**ECLATS AERIENS :** Le Total d'Attaque d'un Tir de Mortier ou d'Artillerie contre un hex de Bois est *augmenté* de 2.

*Donc un Mortier avec une PF de 6 tirant dans un Bois et obtenant un Jet de Tir de 7 aura un Total d'Attaque de 15 et non 13.*

*Les obus tirés à haute altitude – comme ceux des Mortiers et des batteries d'artillerie éloignées – ont tendance à exploser en haut des arbres. Lorsque ceci se produit, les troupes en-dessous sont touchées par les éclats de bois et les branches en plus de l'impact de l'obus qui n'a pas été absorbé par le contact avec la terre.*

## **FORTIFICATIONS**

« Qui défend tout ne défend rien ».

—Frédéric II

## **F100. Règles Générales**

*Les sections suivantes [F101-F106] n'ont pas besoin d'être lues et mémorisées pour votre première lecture des règles : elles peuvent être aisément ignorées jusqu'à ce qu'une Fortification entre réellement en jeu—à ce moment vous n'aurez qu'à lire les règles concernant ce marqueur.*

**F100.1 Acquisition**—Il y a six « Fortifications » dans le jeu : les Trous d'Hommes, les Tranchées, les Mines, les Bunkers et les Casemates. Une Fortification entre généralement en jeu au début d'un scénario, mais aussi en cours de jeu en fonction de divers Evénements et Actions.

**F100.2 Elimination**—Les Fortifications ne peuvent normalement être éliminées en cours de jeu que par divers Evénements, l'Action « Démolition » [A31], ou un Jet d'Impact d'Artillerie [O18.2.3.3].

**F100.3 Empilement**—Il ne peut pas y avoir plus d'un marqueur de Fortification, quel que

soit son type, par hex. La première Fortification placée dans un hex est prioritaire. Aucune Fortification ne peut occuper un hex Aquatique (ex : Marais, Ruisseau, ou Obstacle Aquatique sans pont).

*Les différentes Fortifications sont décrites en détail ci-dessous, et sont données dans l'ordre alphabétique (anglais). On peut également trouver une version condensée des informations qui suivent sur la Fiche de Compteurs destinées à être rapidement consultée en cours de jeu.*

## F101. Bunker

Un Bunker donne à l'hex qu'il occupe une Couverture alternative de « 6 » (« 7 » contre les Mortiers et l'Artillerie). Comme d'habitude, elle n'est pas cumulable avec une autre Couverture dans l'hex.

Pendant une Mêlée, le camp qui a été le dernier à être le seul occupant d'un Bunker gagne la Mêlée en cas d'égalité.

## F102. Foxholes (Trous d'Hommes)

Un marqueur de Trous d'Hommes donne à l'hex qu'il occupe une Couverture alternative de « 3 » (« 4 » contre les Mortiers et l'Artillerie). Comme d'habitude, elle n'est pas cumulable avec une autre Couverture dans l'hex.

## F103. Mines

### F103.1 Règles Générales

Un marqueur de Mines dans un hex attaquera toute unité (amie ou ennemie) qui fait un Mouvement, une Progression ou une Retraite dans ou hors de cet hex. Les unités qui se déplacent ensemble sont attaquées par un seul jet ; sinon il faut faire un jet à chaque fois qu'une unité entre ou sort d'un hex de Mines. Les unités qui étaient déjà dans un hex de Mines au moment où une autre unité fait un Mouvement/Progression/Retraite dans ou hors de l'hex sont immunisées à cette attaque de Mines.

### F103.2 Attaque des Mines

La force d'une attaque de Mines est 6 PF par défaut à moins que le Défenseur du scénario n'ait spécifiquement reçu (ou acheté) une capacité des Mines à 7 ou 8 PF.

La Couverture pour une attaque de Mines est automatiquement à « 0 », et ne peut être modifiée en aucun cas.

Un Jet d'Attaque de Mines suit les mêmes règles générales qu'un Jet de Tir [O20.3.3 et O20.3.4] sauf que *seules* les unités en Mouvement/Progression/Retraite doivent faire un Jet de Défense. C'est le joueur qui contrôle les unités qui fait les Jets de

Défense, tandis que son adversaire fait le Jet d'Attaque.

**IMPORTANT**—Une unité qui est démoralisée [3.2] en *quittant* un hex de Mines est toujours placée dans l'hex où elle voulait entrer.

*Elle a réussi à passer, mais probablement avec quelques pertes.*

## F104. Pillbox (Casemate)

Une Casemate donne à l'hex qu'elle occupe une Couverture alternative de « 5 » (« 6 » contre les Mortiers et l'Artillerie). Comme d'habitude, elle n'est pas cumulable avec une autre Couverture dans l'hex.

Pendant une Mêlée, le camp qui a été le dernier à être le seul occupant d'une Casemate gagne la Mêlée en cas d'égalité.

## F105. Trench (Tranchée)

### F105.1 Règles Générales

Un marqueur de Tranchée donne à l'hex qu'il occupe une Couverture alternative de « 4 » (« 5 » contre les Mortiers et l'Artillerie). Comme d'habitude, elle n'est pas cumulable avec une autre Couverture dans l'hex.

### F105.2 Tranchée & Mouvement

Une unité se déplaçant depuis un hex contenant une Tranchée dans un hex adjacent contenant aussi une Tranchée, un Bunker ou une Casemate (et réciproquement) ne dépense que 1 PM, quel que soit le terrain dans les deux hexs (EXCEPTION : côtés d'hexs de Falaise [T83], qui ne peuvent être traversés pendant un Ordre de Mouvement). Ceci s'applique même si l'unité monte à une élévation supérieure ou traverse un côté d'hex qui devrait lui augmenter son coût de mouvement. De plus, cette unité ne peut pas être la cible d'un Tir d'Op [A33] dans l'hex où elle entre.

## F106. Wire (Barbelés)

### F106.1 Règles Générales

Un marqueur de Barbelés qui partage un hex avec une ou plusieurs unités les affecte en réduisant leur PF, leur Portée et leur Moral de 1. Le Commandement n'est pas affecté par les Barbelés.

### F106.2 Barbelés & Mouvement

Une unité qui se déplace perd *tous* les PM qui lui restaient dès qu'elle est entrée ou sortie d'un hex contenant des Barbelés.

*Donc si une unité commence son Mouvement dans un hex de Barbelés, elle doit s'arrêter*

*dans le premier hex où elle entre—même si cet hex contient une Route ou un Chef. Si elle entre dans un hex de Barbelés, son mouvement s'arrêtera automatiquement.*

Les unités peuvent Progresser ou Retraiter dans ou hors des Barbelés normalement, car les PM ne sont pas utilisés pour ces activités.

## F106.3 Barbelés & Tirs

Les unités dans un hex contenant des Barbelés ne peuvent pas former un Groupe de Tir [O20.3.1] avec des éléments en dehors de cet hex.

Aucune Arme ne peut tirer depuis un hex contenant des Barbelés.

## CREDITS

**Concepteur** — Chad Jensen

**Développement** — Chad & Kai Jensen

**Développeur de la Série** — John A Foley

**Directeur Artistique** — Rodger MacGowan

**Illustration & Conception de la Boîte** — Rodger MacGowan

**Cartes à Jouer** — Mark Simonitch et Chad Jensen

**Pions** — Lee Brimmicombe-Wood et Chad Jensen

**Cartes** — Leland Myrick et Chad Jensen

**Règles et Aides de Jeu** — Chad Jensen

**Relecture** — Rick Young, Troy Nichols, David Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson et Joe Keller

**Testeurs** — Mark Beyak, Alex Ostroumov, Kris Adamson, Samuel Faranito, Dusty Divine, Joe White, John Zrimc, Troy Nichols, Jordan Nichols, Derek Nichols, Steve "Sal" Salkovics et Martin Scott

**Coordinateur de Production** — Tony Curtis

**Producteurs** — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan et Mark Simonitch

**Traduction** — Noël Haubry

**Relecture VF:** Frédéric Velasco, Laurent Grimbert

|                                               |                           |                                      |                                 |                  |         |
|-----------------------------------------------|---------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|------------------|---------|
| Actions.....                                  | glossaire ; 1.6 ; A24     | Fumigènes.....                       | 8.1.4 ; 10.3.4 ; T94            | Portée           |         |
| Capacité.....                                 | 5.2                       | Création.....                        | A39 ; E53 ; E77                 | D'une Arme.....  | 11.1    |
| Chronologie du Mouvement.....                 | O21.6                     | Obus.....                            | O18.2.1.1 ; O18.2.3.1 ; O20.2.1 | D'une unité..... | 3.1.2   |
| Pendant les Ordres.....                       | O14.3                     | Gènes.....                           | 10.3                            | Et Ciblage.....  | O20.2.2 |
| Puissance de Feu mini 10.3.2.1 ; O20.3.2      |                           | Et Ciblage.....                      | O20.2.3                         |                  |         |
| Tir d'Opportunité.....                        | A33                       | Et Collines.....                     | T88.5                           |                  |         |
| Armes.....                                    | 11                        | Et Tirs.....                         | O20.3.2                         |                  |         |
| Artillerie.....                               | glossaire ; 11.5          | Héros.....                           | E58.1                           |                  |         |
| Et Ciblage.....                               | O20.2                     | Création.....                        | E58                             |                  |         |
| Et Commandement.....                          | 3.3.1.3                   | Hex Aléatoire.....                   | glossaire ; 1.8                 |                  |         |
| Et Gènes.....                                 | 10.3.1                    | Et Armes en panne.....               | 11.4                            |                  |         |
| Et Groupes de Tir.....                        | O20.3.1.1                 | Et Snipers.....                      | 1.9.1.3                         |                  |         |
| NA pendant le Tir d'Op.....                   | A33.3                     | Incendie.....                        | 8.1.5 ; 10.2.1 ; T79            |                  |         |
| Des unités en Suppression.....                | 11.1 ; 13.2               | Création.....                        | E46                             |                  |         |
| Elimination.....                              | 4.2 ; 11.3                | Dispersion.....                      | E48                             |                  |         |
| Empilement et transport.....                  | 8.1.1 ; 11.2              | Initiative.....                      | 9                               |                  |         |
| En panne.....                                 | 1.8 ; 11.4                | Et match nul.....                    | 9.2                             |                  |         |
| Et Falaise.....                               | T83                       | Et relance.....                      | 9.1                             |                  |         |
| Et Terrain Aquatique.....                     | T89 ; T95                 | Jets de Dés.....                     | 1.9                             |                  |         |
| NA en Mêlée.....                              | O16.4.1                   | Annulation (ou relance).....         | 9.1                             |                  |         |
| Transfert.....                                | O21.1.1                   | Ciblage.....                         | O20.2.3                         |                  |         |
| Artillerie                                    |                           | Défense.....                         | O20.3.4                         |                  |         |
| Cases.....                                    | 2.2.3                     | Déroute.....                         | O23.2                           |                  |         |
| Demande.....                                  | O18                       | Impact d'Artillerie.....             | O18.2.3                         |                  |         |
| Impact.....                                   | O18.2.3                   | Mêlée.....                           | O16.4.2                         |                  |         |
| Précision.....                                | O18.2.2                   | Mort Soudaine.....                   | 6.2.2                           |                  |         |
| Repérage.....                                 | O18.2.1                   | Précision de l'Artillerie.....       | O18.2.2                         |                  |         |
| Refusée.....                                  | O17                       | Ralliement.....                      | O22.3                           |                  |         |
| Attitude.....                                 | glossaire ; 1.1           | Tir.....                             | O20.3.3                         |                  |         |
| Barbelés.....                                 | F106 ; fiche de compteurs | Lance-Flammes..                      | 11.6 ; Fiche des Compteurs      |                  |         |
| Et Mouvement.....                             | F106.2                    | Ligne de Crête.....                  | T88.3.1                         |                  |         |
| Et Retraite.....                              | A35.5 ; E69               | Ligne de Vue (LDV).....              | 10                              |                  |         |
| Placement.....                                | A35.5 ; E69               | <b>Liste des Actions.....</b>        | <b>p17-20</b>                   |                  |         |
| Cartes.....                                   | 2                         | <b>Liste des Evénements.....</b>     | <b>p20-23</b>                   |                  |         |
| Cartes à jouer.....                           | 1                         | <b>Liste des Fortifications.....</b> | <b>p25-26</b>                   |                  |         |
| Défausse.....                                 | 5.3 ; O15                 | <b>Liste des Ordres.....</b>         | <b>p11-17</b>                   |                  |         |
| Taille de la Main (attitude).....             | 1.1                       | <b>Liste des Terrains.....</b>       | <b>p23-25</b>                   |                  |         |
| Tirage.....                                   | 5.4                       | Mêlée.....                           | O16.4                           |                  |         |
| Casemate.....                                 | F104 ; Fiche de Compteurs | Mines.....                           | F103 ; Fiche des Compteurs      |                  |         |
| Placement.....                                | A35.3                     | Et Retraites.....                    | O23.3.4                         |                  |         |
| Cassé                                         |                           | Placement.....                       | A35.2 ; E47                     |                  |         |
| Armes.....                                    | 11.4                      | Moral.....                           | 3.1.4                           |                  |         |
| Radios.....                                   | O17 ; O18.1               | Mort soudaine.....                   | 6.2 ; 6.3.2                     |                  |         |
| Unités.....                                   | 3.2                       | Mouvement.....                       | O21                             |                  |         |
| Charge de Démolition.....                     |                           | Coût.....                            | O21.1 ; Tableau du Terrain      |                  |         |
| .....                                         | 11.6 ; fiche de compteurs | En Pile.....                         | O21.2                           |                  |         |
| Chefs.....                                    | 3.3                       | Et Barbelés.....                     | F106.2                          |                  |         |
| Table des Chefs.....                          | livret de jeu             | Et Tir d'Op.....                     | O21.3                           |                  |         |
| Ciblage.....                                  | O20.2                     | Et Tranchées.....                    | F105.2                          |                  |         |
| Collines.....                                 | T88                       | Et Transfert d'Armes.....            | O21.1.1                         |                  |         |
| Angle mort.....                               | T88.4.1                   | Objectifs.....                       | 2.3                             |                  |         |
| Commandement.....                             | 3.1.5 ; 3.3.1             | Bâtiments multi-hexs.....            | 7.3.1.1                         |                  |         |
| Et Armes.....                                 | 3.3.1.3                   | Pions.....                           | 7.3.2                           |                  |         |
| Et unités.....                                | 3.3.1.2                   | Valeur en PV.....                    | 7.3                             |                  |         |
| Rayon.....                                    | 3.3.1.1                   | Obstacles.....                       | 10.2                            |                  |         |
| Compas.....                                   | 2.2.2                     | Et Collines.....                     | T88.4                           |                  |         |
| Couverture.....                               | T78.3                     | Ordre de Bataille (OB).....          | glossaire                       |                  |         |
| Déclencheur Jammed !... 1.9 ; 1.2 ; O20.3.3.1 |                           | Fiche.....                           | 4.3.1                           |                  |         |
| NA pendant un Ciblage.....                    | 1.9.1.2                   | Fortification.....                   | livret de jeu                   |                  |         |
| NA pendant un Impact d'Artillerie.....        | O18.2.3.2                 | Soutien.....                         | aides de jeu                    |                  |         |
| NA pendant une attaque de Mines 1.9.1.2       |                           | Unités.....                          | aides de jeu                    |                  |         |
| Déclencheur Sniper !.....                     | 1.9.1.3                   | Ordres.....                          | glossaire ; 1.5 ; O14           |                  |         |
| Déroute.....                                  | O23                       | Capacité.....                        | 5.1                             |                  |         |
| Empilement.....                               | 8                         | Compteur de Victoire.....            | 4.1                             |                  |         |
| Evénements.....                               | glossaire ; 1.7 ; E42     | Compteur des Pertes.....             | 4.2                             |                  |         |
| Déclencheur Event !.....                      | 1.9.1.1                   | Points de Victoire (PV).....         | 7                               |                  |         |
| Fiche des Compteurs.....                      | 4                         | Par Elimination.....                 | 7.1                             |                  |         |
| Fin de partie.....                            | 6.3                       | Par Objectif.....                    | 7.3                             |                  |         |
|                                               |                           | Par Sortie.....                      | 7.2                             |                  |         |