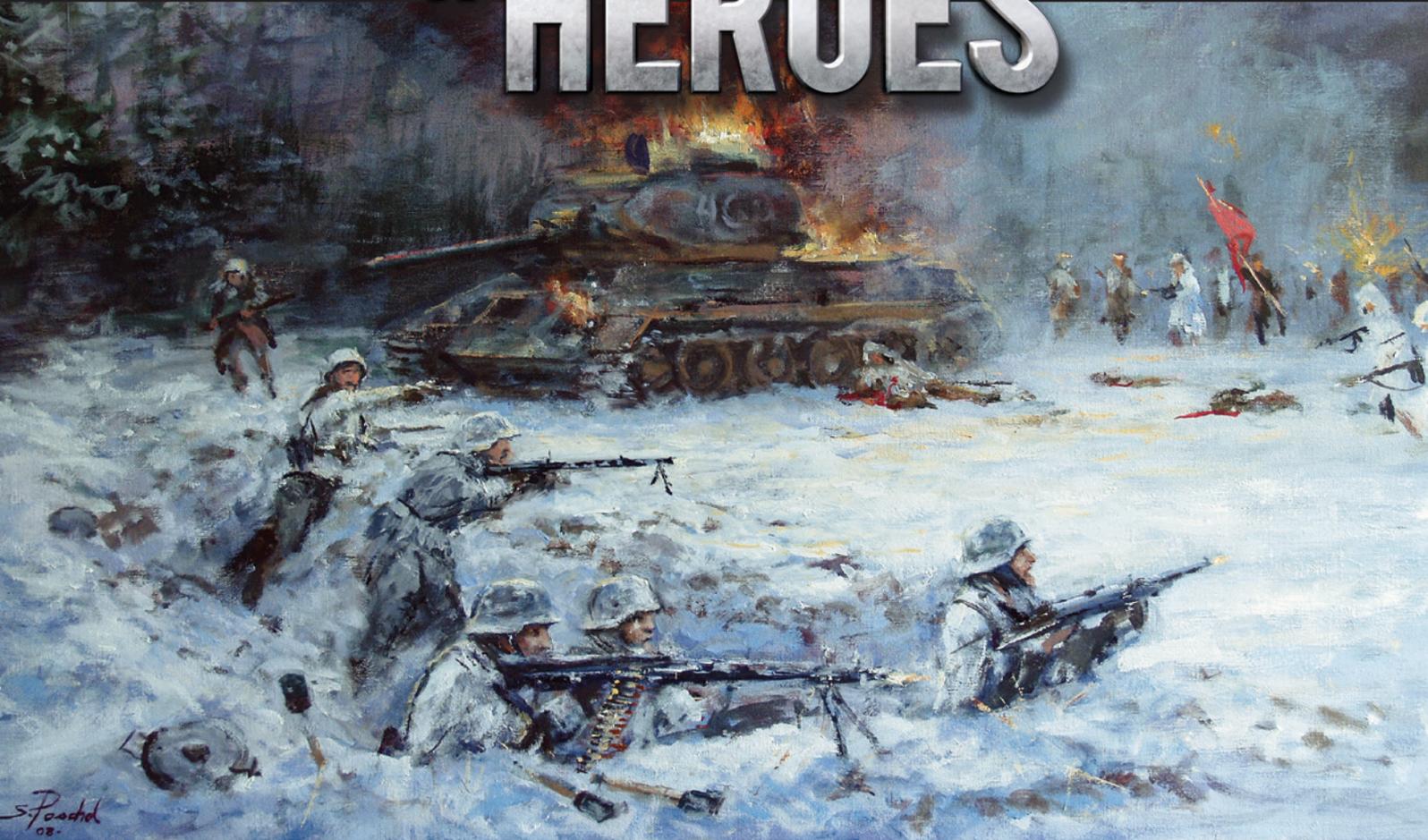


CONFLICT OF HEROES®



Règles - 2^e édition

Le Réveil de l'Ours 1941 - Opération Barbarossa



Aperçu du jeu

Conflict of Heroes est un jeu tactique sur la Seconde Guerre Mondiale qui permet de reproduire des engagements au niveau de la section. Chaque pion représente un peloton d'infanterie (groupe de combat), un canon et ses servants ou un véhicule. Les affrontements sont proposés sous forme de scénarios, avec des objectifs différents. Les joueurs utilisent leurs unités pour combattre pour ces objectifs, qui rapportent des **Points de Victoire (PV)**. Le camp qui gagne le plus de PV remporte la partie.

Chaque scénario dure plusieurs tours. Durant ces tours, les joueurs effectuent alternativement des actions avec leurs unités. Il y a plusieurs manières de le faire, notamment en activant l'unité. Cela lui octroie 7 **Points d'Action (PA)**. Ces PA sont comptés sur la feuille de marque du joueur, sur la piste des Points d'Actions (piste verte). L'unité effectue des actions en dépensant ces points. Chaque action coûte un certain nombre de PA. Pour l'unité ci-dessous, tirer coûte 2 PA et bouger en terrain découvert 1 PA.

Orientations de face : 2 (arrière), 1 (avant)

Coût en PA pour tirer : 2

Puissance de Feu (PF) : 4 (bleu), 3 (rouge)

Explosif Perforant : 3 (rouge)

Portée : 16

Coût en PA pour bouger : 1

Niveau Défensif (ND) de flanc : 12

Niveau Défensif (ND) de front : 12

La **Puissance de Feu (PF)** est indiquée en bas à gauche du pion. La PF rouge est utilisée pour attaquer les unités non blindées dotées d'un **Niveau Défensif (ND)** rouge. La PF bleue est utilisée pour attaquer les unités blindées dotées d'un **Niveau Défensif (ND)** bleu. Les valeurs de défense sont indiquées en bas à droite du pion. Pour combattre, le joueur

lance **deux dés à six faces (2d6)** et ajoute le résultat à sa Puissance de Feu pour obtenir sa **Valeur d'Attaque (VA)**.

Ex : l'unité de génie ci-dessus attaque une unité ennemie ayant une valeur défensive rouge ; elle obtient 9 aux dés, pour une Valeur d'Attaque totale de 13 (4PF + 9).

Il compare alors ce chiffre à la Valeur de Défense (VD) appropriée du défenseur qui correspond à son ND modifié par le terrain. **Ex** : si l'unité attaquée a un ND de 12 et est dans une forêt, sa VD sera modifiée de +2 (pour la protection de la forêt) pour une VD totale de 14 (12+2). Pour toucher, sa VA doit être supérieure ou égale à la VD de la cible.

Quand une unité est touchée, son propriétaire pioche un pion Dégâts et le place sous l'unité. Ces pions affectent les unités de différentes manières. Une unité peut être instantanément éliminée, immobilisée, paniquée, etc.

Le jeu continue, les joueurs effectuant des actions l'un après l'autre, jusqu'à ce que les 2 joueurs passent à la suite. Le tour est alors terminé, et un nouveau tour débute. La plupart des scénarios ne durent que 5 tours ou moins.

Les Points de Victoire sont gagnés en détruisant des unités ennemies et en s'emparant d'objectifs. Les conditions de victoire sont spécifiques à chaque scénario et décrites sur les fiches scénario. Un joueur peut perdre la majeure partie de ses forces mais remporter la victoire s'il satisfait aux conditions de victoire et a plus de Points de Victoire que son adversaire.

Apprendre à jouer

Ces règles sont rédigées afin de faciliter la prise en main du jeu. Lisez-les section par section ; à la fin de chaque section, un ou deux scénarios vous permettent de jouer tout de suite pour mettre en pratique ce que vous venez d'apprendre. Vous pourrez ainsi commencer à jouer très rapidement, puis apprendre de nouvelles règles au fur et à mesure.

Ex : il y a de nombreux exemples imprimés en rouge tout au long des règles. Un exemple est toujours inséré directement sous le paragraphe des règles concerné, à moins qu'il n'incorpore plusieurs règles différentes.

Note de l'auteur : de nombreuses notes imprimées en bleu figurent dans ces règles. Elles expliquent la raison d'être de certaines règles, et décrivent les paramètres historiques qui ont influencé leur conception.

Les règles optionnelles sont indiquées en marron. Jouez les règles de base au moins une fois avant d'y ajouter des règles optionnelles.

Section 1

Dans cette section, vous allez apprendre comment mettre en place un scénario, comment se déroule un tour de jeu et comment gérer vos ressources pour mener bataille.

1.0 Mise en place du jeu

Les scénarios fournis dans **Conflict of Heroes** représentent des situations historiques à revivre avec vos amis. Voici les étapes à suivre avant chaque partie :

1. Choisissez un des scénarios. La fiche de chaque scénario détaille la mise en place des plateaux de jeu, des unités, les Points de Commandement (PC) de chaque camp, les cartes Action utilisées et les conditions de victoire.
2. Chaque joueur prend son aide de jeu et place un marqueur jaune de Points de Victoire (PV) sur la case "0" des PV. Chaque joueur indique aussi son total de départ de Points de Commandement (PC) avec son marqueur PC bleu et place aussi son marqueur vert de Points d'Action (PA) sur la case "0".
3. Placez le marqueur de tour sur la case du tour "1" sur la feuille de marque et préparez les unités du scénario.
4. Placez les plateaux de jeu comme cela est indiqué par le scénario.
5. Décidez qui joue quel camp et placez vos unités sur la carte comme indiqué. Les coordonnées se lisent ainsi : Plateau n° - Lettre de ligne et numéro de colonne.

Ex : 2-J10 indique le plateau 2, hexagone J10, l'église grise en pierre.

Les unités ne peuvent être placées que sur des hex (hex = hexagone) entiers. Les demi-hex ne sont jamais pris en compte dans le jeu.

6. Faites deux pioches distinctes en séparant les marqueurs Dégâts pour l'infanterie de ceux



pour les véhicules, tous cachés (côté verso visible). Vous pouvez aussi les placer dans 2 récipients opaques. Ces marqueurs seront piochés aléatoirement quand les unités subiront des dégâts.

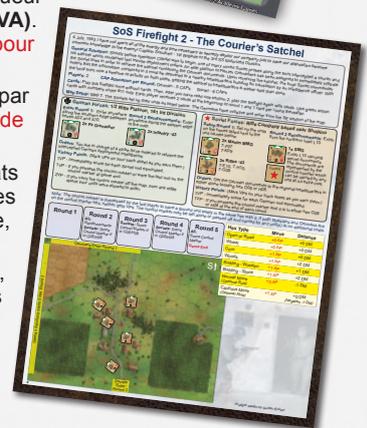
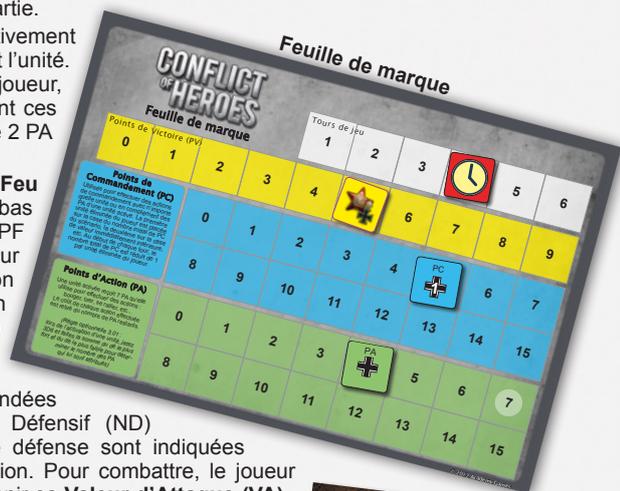
7. Prenez les cartes spécifiées par le scénario. Mélangez-les et distribuez le nombre indiqué de cartes à chaque joueur.
8. Certains scénarios permettent d'utiliser des unités cachées ou des barrages d'artillerie. Notez leur localisation sur une feuille de papier (nous recommandons aux joueurs de télécharger gratuitement la feuille "Hidden Movement and Artillery Targeting Maps" sur le site internet www.academy-games.com pour noter ces emplacements dessus).

1.1 Types d'unités

Ce jeu contient des unités qui représentent des pelotons d'infanterie, des chars, des canons automoteurs, des véhicules de transport blindés (APC), des camions, et d'autres choses encore. La liste complète des unités se trouve page 19.

Le terme d'**Unités légères d'infanterie** désigne les unités à pied dotées d'un coût de mouvement rouge de 2 ou moins, ce qui inclut les fusiliers, les pistolets mitrailleurs (PM), les mitrailleuses (MG), les mortiers, les équipes antichars, les unités du génie, etc.

Note de l'auteur : Les possesseurs de la première version du **Réveil de l'Ours** (disponible en anglais seulement sous le nom *Awakening the Bear*) pourront noter que les anciens pions de pelotons n'ont pas de PF bleue.



C'est une évolution du système de jeu. Notez aussi le symbole \diamond présent à côté du nom de l'unité ; ce symbole sert seulement à l'identification, sa forme varie selon les pions.

2.0 Phase préparatoire

Un scénario dure plusieurs tours. Au début de chaque tour, les étapes suivantes doivent être exécutées avant de commencer à agir :

- **Retourner tous les pions** sur leur face "unité fraîche". (2.3)
- **Fumigènes** – Réduire ou retirer les marqueurs fumigènes. (13.0)
- **Remise des PC à leur niveau de départ** moins le malus dû aux pertes. (7.4)
- **Cartes Action** – Piocher des cartes si le scénario l'indique. (8.0)
- **Programmer les tirs d'artillerie hors-carte** pour le prochain tour. (12.3)
- **Résoudre les tirs d'artillerie hors-carte** planifiés le tour précédent. (12.3)
- **Préparer les renforts** éventuels prévus dans le scénario. (5.5)
- **Jeter les dés pour déterminer l'initiative.** (2.1)



2.1 Déterminer qui a l'initiative

Au début de chaque tour, les joueurs lancent chacun 2 dés à 6 faces (noté ci-après 2D6) pour déterminer l'initiative (*jets de dés modifiables avec des PC* – 3.2.4). On relance les dés en cas d'égalité. Le plus haut score remporte l'initiative et commence à jouer.

2.2 Effectuer des actions

Un tour de jeu est composé d'actions alternées des joueurs. Lorsque c'est à lui d'agir, un joueur peut **effectuer une action, attendre ou passer**. Une action, c'est tout ce qu'une unité peut effectuer unitairement : bouger d'un hex, tirer une fois, se rallier, se retrancher, etc. Chaque action coûte un certain nombre de Points d'Action (PA).

Une unité est considérée "**fraîche**" si elle n'a pas encore été retournée ce tour-ci côté "utilisée" (le côté du pion avec une barre rose) suite à une action précédente.

Il y a quatre manières d'effectuer une action :

- **Action d'une unité (PA)** : choisir une unité fraîche et l'activer en lui donnant 7 Points d'Action (PA) sur la piste verte des Points d'Action. Cette unité est dite "active", elle peut effectuer une action en dépensant ces PA. S'il lui reste des PA après avoir effectué l'action, elle pourra les dépenser en effectuant d'autres actions plus tard. Un joueur ne peut avoir **qu'une unité active à la fois** (*exception* : *activations partagées* 9.0). Marquer l'unité active comme utilisée si vous ne voulez plus effectuer d'action avec elle ou si tous ses PA ont été dépensés.
- **Action d'opportunité** : effectuez une action avec n'importe quelle unité fraîche non active. Retournez le pion de l'unité coté "utilisée" une fois qu'elle a effectué son action d'opportunité.
- **Action de commandement (PC)** : effectuez une action avec n'importe quelle unité utilisée, fraîche ou active en dépensant des Points de Commandement (PC). Le statut "fraîche" ou "utilisée" de l'unité n'est pas affecté par une action de commandement.
- **Jouer une carte Action** : jouez une carte Action appropriée sur n'importe quelle unité utilisée, fraîche ou active. Le statut "fraîche" ou "utilisée" de l'unité n'est pas affecté par cette action.

Attendre : un joueur peut décider de retarder ses actions en "attendre". Attendre est considéré comme une action et coûte 1 PA de l'unité active ou 1 PC.

Passer : un joueur peut vouloir voir ce que va faire son adversaire et passer au lieu d'effectuer une action. Passer ne coûte pas de PA ni de PC. Si un joueur passe, c'est à son adversaire de jouer. Si un joueur passe alors qu'il a une unité active avec des PA restants, ces PA sont perdus et l'unité est retournée sur la face "utilisée". Un joueur qui a passé pourra effectuer d'autres actions plus tard. Cependant, si les deux joueurs passent l'un après l'autre, le tour est terminé et aucune action supplémentaire ne peut être effectuée avant le prochain tour de jeu.

Ex : un joueur peut préférer attendre plutôt que passer, pour éviter que le tour se termine si son adversaire décide de passer après lui.

Note de l'auteur : les PA et PC représentent les efforts, la planification et les temps nécessaires pour mener à bien des actions spécifiques. Plus l'implication est forte, plus le coût en PA / PC est important.

Les joueurs peuvent avoir des unités actives en même temps.

Ils alternent les actions en dépensant les PA de leur unité active, en effectuant des actions de commandement, des actions d'opportunité, en jouant des cartes Action ou en passant, tant que le tour de jeu se poursuit.

Note de l'auteur : il s'agit d'un changement de règle par rapport à la version précédente, dans laquelle un seul joueur à la fois pouvait avoir une unité active.

Une unité active peut effectuer des actions de commandement (3.2) et/ou jouer des cartes Action (8.0).

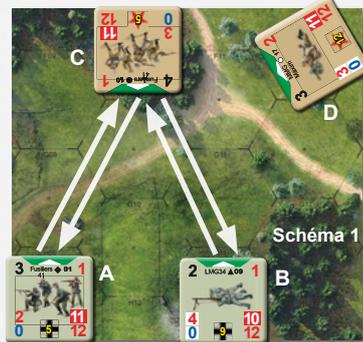
Cela ne change pas le statut de l'unité active, qui peut continuer à agir normalement après.

Le joueur peut également intercaler des actions de commandement, d'opportunité ou jouer des cartes Action qui concernent d'autres unités fraîches ou utilisées.

Cela ne change pas le statut de l'unité active, qui peut continuer à agir normalement après.

Il n'est pas obligatoire d'avoir une unité active à tout moment. Un joueur peut effectuer des actions de commandement, d'opportunité, jouer des cartes ou bien passer sans avoir d'unité active.

Ex : **schéma 1** : c'est à l'Allemand de jouer, il active l'unité A en lui donnant 7 PA sur la piste verte des Points d'Action. Ces 7 PA ne peuvent être dépensés que par cette unité. L'unité A tire sur l'unité C en payant le coût de 3 PA pour tirer, et le joueur place donc son marqueur des PA sur la case 4. Le tir rate. (Pour simplifier l'exemple, on suppose que tous les tirs ratent.)

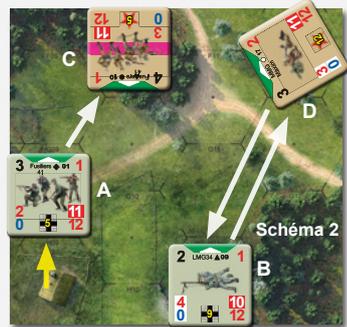


C'est au Soviétique de jouer : il active l'unité C, en plaçant son marqueur de PA sur la case 7 de la piste verte. L'unité C tire sur l'unité A pour 4 PA, le marqueur de PA est déplacé sur la case 3. Le tir rate.

Action allemande : l'unité A a encore 4 PA, c'est assez pour tirer de nouveau, mais le joueur allemand préfère effectuer une action de commandement pour faire tirer l'unité B sur l'unité C. Le coût est de 2 PC, que le joueur soustrait sur sa piste bleue des PC. Le tir rate.

Action soviétique : le joueur voudrait tirer avec l'unité C sur l'unité B. Mais elle doit payer 4 PA pour tirer, et il ne lui en reste que 3. Le joueur les dépense et complète en utilisant 1 de ses PC restants. Le tir rate (les PC peuvent être utilisés pour compléter les PA, voir 3.2.1.). L'unité C n'a plus de PA, elle est marquée comme utilisée en retournant son pion coté barre rose visible. Cela indique que cette unité ne pourra pas être activée une nouvelle fois durant ce tour, mais elle pourra toujours effectuer des actions de commandement ou agir par le biais d'une carte Action.

Schéma 2, c'est à l'Allemand de jouer : l'unité A a encore 4 PA. Elle avance d'1 hex pour 1 PA. Le marqueur allemand des PA est reculé sur la case 3.



Action soviétique : le joueur pourrait activer l'unité D et tirer avec, mais préfère attendre de voir ce que l'adversaire va faire, donc il passe.

Action allemande : l'unité A tire sur l'unité C avec ses 3 derniers PA. Le tir rate. L'unité est marquée comme utilisée.

Action soviétique : le joueur active l'unité D en lui attribuant 7 PA sur la piste des PA. Il en dépense 3 en déplaçant le marqueur sur la case 4 pour tirer sur l'unité B. Le tir rate.

Action allemande : le joueur active l'unité B, place son marqueur de PA sur la case 7, le recule de 2 cases pour payer le coût pour tirer sur l'unité D. Le tir rate. Il lui reste 5 PA.

Action soviétique : le joueur soviétique veut voir ce que son adversaire va faire. S'il passe, il devra marquer son unité D comme utilisée, ce qu'il ne veut pas. Il préfère donc attendre en dépensant 1 PA de son unité D active, qui n'a plus désormais que 3 PA.

Action allemande : l'unité B tire sur l'unité D pour 3 PA. Le tir rate.

Action soviétique : l'unité D réplique en dépensant ses 3 derniers PA, le tir rate et l'unité est marquée comme utilisée.

Action allemande : l'unité B tire sur l'unité D pour 3 PA, il ne lui en reste plus que 1. Le tir rate.

Action soviétique : Les deux unités soviétiques sont utilisées. Le joueur soviétique pourrait encore effectuer une action de commandement (s'il lui reste assez de PC) ou jouer une carte Action, mais il décide de passer.

Action allemande : l'Allemand aimerait tirer de nouveau avec son unité B en dépensant son dernier PA et en complétant avec 1 PC, mais il se rend compte qu'il n'a plus de PC.

Il décide de passer, bien que son unité B a encore 1 PA. L'unité B est marquée comme utilisée.

Fin du tour : les deux joueurs ont passé l'un après l'autre, donc le tour se termine. Toutes les unités utilisées sont retournées sur leur coté "fraîche", les PC sont réajustés sur la piste des PC, et un nouveau tour commence.

2.3 Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque joueur, l'un après l'autre, passe. Les **Points de Victoire (PV)** de fin de tour sont comptés si le scénario l'indique. Le marqueur de tour est avancé d'une case, et la phase préparatoire du tour suivant est exécutée (2.0).

2.4 Fin de la partie et victoire

Le scénario s'achève quand le dernier tour se termine ou si les conditions de victoire sont atteintes. Le camp ayant le plus de Points de Victoire (PV) gagne. En cas d'égalité, les deux camps perdent.

2.5 Points de Victoire (PV)

Les PV sont généralement attribués en détruisant des unités adverses, en contrôlant des hex précis ou en atteignant des objectifs à la fin de certains tours de jeu.

2.5.1 Marquer des PV en détruisant des unités

Les PV d'une unité ennemie détruite sont immédiatement comptés sur la piste des Points de Victoire du joueur concerné. Si un joueur détruit une de ses unités (oui, ça peut arriver), c'est son adversaire qui gagne les points de victoire correspondants.

2.5.2 Contrôle des hex Objectif

Les hex objectifs précisés par le scénario sont matérialisés par des marqueurs contrôle placés sur l'hex, symbole du camp qui contrôle visible. Le contrôle d'un hex est conservé tant qu'une unité terrestre adverse ne l'occupe pas sans opposition, c'est à dire sans la présence d'une unité terrestre du camp qui contrôle (il suffit de passer sur l'hex, il n'est pas nécessaire de s'y arrêter). Lorsque une unité ennemie pénètre dans un hex objectif contrôlé et **occupé** par un camp, celui-ci en conserve donc le contrôle tant que l'ennemi ne s'y trouve pas seul.



3.0 Activation d'une unité et Points d'Action (PA)

Un joueur peut activer une de ses unités fraîches sur la carte ; il pose alors le marqueur des Points d'Action (PA) sur le chiffre 7 de la piste verte de sa feuille de marque. Activer une unité **ne compte pas** comme une action.

Le joueur peut maintenant dépenser les PA de l'unité active, en effectuant une action à la fois. (Le coût des différentes actions est indiqué tout au long des règles). Le nombre de PA est ajusté en déplaçant le marqueur au fur et à mesure des actions entreprises.

Ex : le coût pour tirer de l'unité soviétique de fusiliers 41 est de 4 PA, celui pour bouger d'un hex en terrain découvert est de 1 PA.



Note de l'auteur : le coût pour tirer d'une unité prend en compte de nombreux paramètres. Il ne représente pas qu'un coup de feu, mais la puissance de feu délivrée par l'unité pendant 2 à 3 minutes. Cela inclut le temps d'acquisition de la cible, le réapprovisionnement en munitions, les ordres criés aux membres du groupe, etc.

Une fois que le joueur a dépensé tous les PA de l'unité active, ou s'il ne souhaite plus la faire agir, elle est marquée comme utilisée en retournant le pion coté "utilisée" (face avec la barre rose visible). Cela ne compte pas pour une action. Les éventuels PA restants sont perdus.



Le joueur peut intercaler entre les actions de son unité active des actions de commandement (3.2.2) ou jouer des cartes Action (8.0).

Ex : le joueur soviétique active une unité de fusiliers ; il place son marqueur de PA sur la case 7, puis fait tirer son unité pour 4 PA, donc recule le marqueur sur la case 3. Lorsqu'il rejoue, il utilise une carte Action pour bouger son unité active de 2 hex. Puis il attend pour 1 PA. L'unité active a encore 2 PA. Puis il utilise une action de commandement pour 1 PC pour la faire avancer d'1 hex. Puis il la fait tirer de nouveau pour 2 PA + 2 PC. L'unité n'a alors plus de PA, elle est retournée sur son coté "utilisée".

Ces actions intercalées (actions de commandement et cartes Action) peuvent être effectuées par d'autres unités fraîches ou utilisées, ainsi que des actions d'opportunité (3.1), par des unités fraîches seulement. L'unité active reste active et conserve ses PA.

Ex : le joueur soviétique active une unité de fusiliers ; il place son marqueur de PA sur la case 7, puis fait tirer son unité pour 4 PA, donc recule le marqueur sur la case 3. Lorsqu'il rejoue ensuite, il utilise une action de commandement pour avancer une mitrailleuse Maxime utilisée d'1 hex pour 2 PC. Puis il joue la carte Action n°4 pour tenter de rallier un char précédemment touché. Puis il continue d'agir avec son unité active, les fusiliers, en tirant pour 3 PA + 1 PC. L'unité n'a alors plus de PA, elle est marquée comme utilisée.

Lorsque c'est à lui d'agir, un joueur peut marquer son unité active comme utilisée pour activer et utiliser immédiatement une autre unité. Le marqueur est alors replacé sur la case 7 de sa piste verte des PA. L'unité nouvellement activée peut les utiliser pour agir. Dans tous les cas, un joueur ne peut avoir qu'une unité active à la fois (exception : Activation partagée 9.0).

Ex : le joueur soviétique effectue un mouvement inattendu. Le joueur allemand veut réagir en tirant avec son unité de HMG. Mais son unité active est une unité de fusiliers, à qui il reste 4 PA. Il la marque immédiatement comme utilisée, et active sa HMG en remplaçant son marqueur de PA sur la case 7 pour matérialiser les 7 PA dont elle dispose, et la fait tirer immédiatement en décomptant les PA utilisés. Ce processus de changement d'unité active doit être effectué au début de la phase du joueur, et ne compte pas comme une action.

3.0.1 Attribution variable des Points d'Action (PA) (règle optionnelle)

Au début d'une partie, les joueurs peuvent décider d'utiliser cette option. Au lieu d'attribuer 7 PA automatiquement à toute unité activée, lancez 3D6 et additionnez le dé le plus fort et le dé le plus faible pour déterminer le nombre de PA reçus par l'unité.

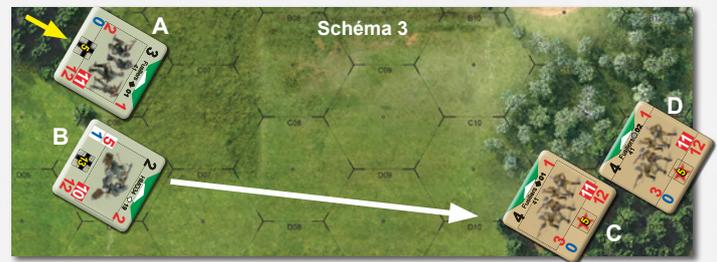
Ex : le jet des 3 dés donne comme résultat 5, 4 et 3. L'unité reçoit 8 PA (5+3) pour son activation ce tour-ci.

Règle optionnelle - Brouillard de guerre additionnel : pour encore plus de suspense, jetez les dés sous une coupe, en ne montrant pas le résultat à l'adversaire. Au lieu de décompter sur la piste des PA les points restants, comptez les points dépensés ! Lorsque l'unité est marquée comme utilisée, le joueur révèle les dés pour montrer qu'il n'a pas triché.

Ex : le joueur active une unité et obtient 8 PA. Il place le marqueur sur la case 0. Il tire pour 3 PA, et déplace le marqueur sur la case 3. Plus tard, lorsque l'unité sera utilisée, soit parce qu'il a dépensé les 8 PA soit parce qu'il veut activer une autre unité, il montrera les dés à son adversaire pour qu'il voit qu'il avait 8 PA.

3.1 Actions d'opportunité

Un joueur peut effectuer une action d'opportunité avec une unité fraîche. N'importe quelle action, comme tirer, se déplacer d'un hex ou se rallier peut être effectuée en action d'opportunité, **quel que soit son coût théorique**. Cette action ne coûte pas de PA ou de PC, mais l'unité est marquée comme ayant été utilisée en retournant le pion à la fin de l'action. Une unité utilisée ou active ne peut pas effectuer d'action d'opportunité.



Ex : schéma 3. Le joueur allemand active l'unité A et la bouge pour 1 PA ; il place son marqueur de PA sur la case 6 de sa piste verte des PA, et termine sa phase.

Action soviétique : le joueur soviétique active le peloton C, tire sur l'unité A pour 4 PA, place son marqueur de PA sur la case 3, et rate son tir.

Action allemande : il veut tirer avec sa HMG B, qui est fraîche, sur le peloton C. Plutôt que de marquer l'unité A comme utilisée (ce qui lui ferait perdre ses 6 PA restants) et activer la HMG B, il préfère effectuer une action d'opportunité avec celle-ci. Il la marque alors comme utilisée, et elle ne pourra plus être activée ce tour-ci.

Note de l'auteur : comme vous pouvez le voir, effectuer une action d'opportunité avec une unité fraîche est moins efficace que d'attendre de pouvoir l'activer plus tard. Mais parfois il faut réagir, tout en gardant son unité active et sans dépenser de PC ou de carte...

3.2 Points de Commandement (PC)

Les ressources de commandement disponibles pour une armée sont indiquées par le marqueur de PC sur la piste bleue de la feuille d'aide de jeu. Chaque scénario indique les PC de départ pour chaque joueur. Ce nombre limité est partagé entre toutes les unités pendant un tour de jeu et n'est pas réactualisé avant le début du tour suivant. Les PC non dépensés ne sont pas reportés au total du tour suivant.

Les PC peuvent être utilisés pour :

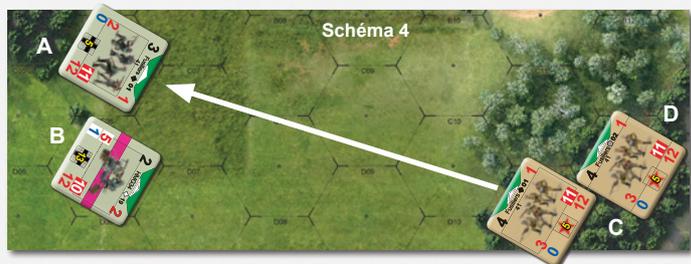
- Augmenter le nombre de PA d'une unité active (3.2.1).
- Effectuer une action de commandement (3.2.2).
- Modifier n'importe quel jet de dés (3.2.3), attendre (2.2), ou jouer une carte (8.1).

Note de l'auteur : la force, l'organisation et l'efficacité d'une force de combat reposent sur sa logistique et sa structure de commandement. Les chefs coordonnent les attaques, maintiennent le moral élevé, dirigent les groupes de feu, etc. La structure logistique ravitaille les troupes du front en nourriture et munitions, évacue les blessés et permet d'assurer les communications avec le quartier général. Si une position doit être tenue, des munitions supplémentaires, des pièces de rechange et des hommes sont envoyés pour renforcer les défenseurs. Ces capacités de commandement et de logistique sont représentées de façon abstraite dans le jeu par l'utilisation des PC.

3.2.1 Compléter les PA d'une unité active

Un joueur peut utiliser des PC afin de compléter les PA d'une unité active pour effectuer une action, sur une base de 1 pour 1. Un joueur peut dépenser autant de PC qu'il le désire de cette manière.

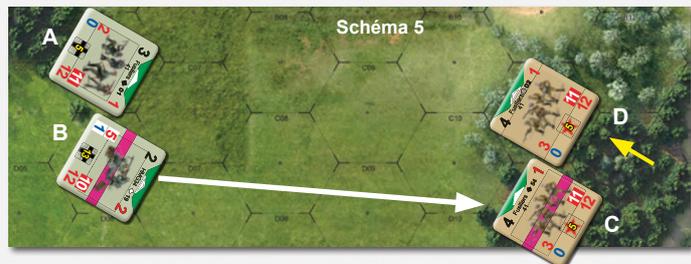
Ex : schéma 4, suite de l'exemple précédent. C'est au Soviétique de jouer ; il veut faire tirer le peloton C sur le peloton A. Il reste 3 PA au peloton C, mais le tir lui coûte 4 PA. Le Soviétique dispose de 5 PC. Il décide de faire tirer le peloton C en payant avec les 3 PA plus 1 PC. Il baisse son nombre de PC de 1 sur sa piste bleue des PC, il lui en reste 4. Le peloton C a dépensé tous ses PA, il est marqué comme utilisé en retournant le pion.



3.2.2 Actions de commandement

Les actions de commandement sont payées uniquement avec des PC. Elles peuvent être effectuées par une unité fraîche, active **ou** utilisée. Les unités actives ou fraîches qui effectuent une action de commandement ne sont **pas** marquées comme utilisées.

Ex : **schéma 5**, suite de l'exemple précédent.



Action allemande : l'Allemand a encore 3 PC sur sa piste bleue des PC. Il décide d'utiliser une action de commandement pour tirer avec sa HMG utilisée B sur l'unité C, pour 2 PC. Le tir rate.

Action soviétique : le joueur soviétique active les fusiliers D en plaçant son marqueur de PA sur la case 7. L'unité avance d'1 hex pour 1 PA, le marqueur est reculé sur la case 6.

Action allemande : l'unité A est toujours active et a encore 6 PA. Elle tire sur l'unité D pour 3 PA en reculant son marqueur de PA sur la case 3. Le tir rate.

Action soviétique : il reste 6 PA à l'unité D. Elle tire sur l'unité A pour 4 PA. Le tir rate, il lui en reste 2.

Action allemande : il reste 3 PA à l'unité A. Elle tire sur l'unité D pour 3 PA. Le tir rate. L'unité n'a plus de PA, elle est marquée comme utilisée.

Action soviétique : l'unité D a encore 2 PA, mais le joueur soviétique décide de passer et marque l'unité D comme utilisée.

Action allemande : toutes les unités allemandes sont utilisées ; le joueur passe et le tour s'achève. Au lieu de passer, les joueurs auraient pu continuer à utiliser des actions de commandement ou des cartes Action (8.0).

3.2.3 Modifier n'importe quel jet de dés avec des PC

Un joueur peut modifier ses jets de dés positivement ou négativement, d'un **maximum de 2 points**, en dépensant des PC au ratio de 1 pour 1. Cela doit être annoncé avant de lancer les dés. On ne peut jamais modifier les jets de dés de l'adversaire. **Le modificateur ne s'applique qu'à un seul jet.**

Ex : le joueur soviétique a besoin d'un jet de 9 pour toucher une unité. Il déclare avant de jeter les dés qu'il dépense 2 PC pour améliorer son jet. Il n'a maintenant besoin que d'un 7 pour toucher ($7 + 2 \text{ PC} = 9$).

3.2.4 Jet de dés d'initiative

Il est possible de dépenser des PC pour modifier les jets d'initiative de début de tour (2.1). Le joueur possédant le plus de PC annonce en premier combien il en dépense pour modifier son jet de dés. (En cas d'égalité c'est au joueur soviétique de décider en premier). Puis son adversaire annonce le nombre de PC qu'il dépense. Chaque joueur ne peut faire qu'une seule annonce. Chaque joueur déduit les PC dépensés (2 au maximum) puis lance les dés, ajoutant les PC dépensés au total. En cas d'égalité, les joueurs relancent sans compter les PC dépensés. Un joueur peut dépenser de nouveaux PC sur ce jet s'il le désire.

Ex : au début d'un nouveau tour, le joueur allemand a le plus de PC et décide d'en utiliser 2 sur les 7 qu'il possède pour modifier son jet de dés d'initiative. Le joueur soviétique décide d'économiser ses PC. Le joueur allemand obtient un 6 (jet de $4 + 2$). Son adversaire obtient un 7. Le joueur soviétique commence, mais le joueur allemand n'a plus que 5 PC pour le reste du tour.

3.2.5 Équilibrer le jeu

Si une partie s'annonce déséquilibrée en raison de la différence d'expérience des joueurs, vous pouvez la rééquilibrer en augmentant le niveau de départ des PC du joueur le plus faible de 1 ou 2.

4.0 Terrains

Les batailles se déroulent sur une carte dont chaque hexagone (ci-après noté hex) représente 40-50 mètres de terrain. Ces hex représentent divers types de terrain. Chaque hex a un point blanc en son milieu. Le type de terrain entourant ce point représente le terrain sur la surface entière de l'hex.



Terrain découvert

Champs ou prés avec quelques cultures basses et buissons. Cela inclut tous les hex qui ne sont pas des champs cultivés, des bois ou forêts, des bâtiments ou des étendues d'eau.

Exemples : 1-B07, 2-C10, 2-F07, 2-H08, 2-I05, 3-F14, 4-F08, 4-H12, 5-C08, 5-J06, 5-K11, 5-K17.



Route

Toute surface préparée pour recevoir des véhicules. Cela inclut les chemins de terre et les routes pavées. Les routes ne changent pas le type de terrain de l'hex, par exemple bois ou bâtiment.

Exemples : 1-G08, 1-D13, 2-I08, 4-G11, 5-D10, 5-H07.



Mur

Murs en pierre qui protègent les unités qui sont directement derrière. Ils suivent les bords d'un hex et ne changent pas le type de terrain de celui-ci. **L'image représente un hex de terrain dégagé avec un mur sur ses cotés nord.**

Exemples : 2-G05, 2-H04, 4-G12. Les hex suivants n'ont pas de mur sur leurs cotés : 2-J05, 5-A07, 5-D03, 5-K11.



Bâtiment en bois

Maisons et hangars en bois offrant un abri léger. Ils ont tous une teinte marron - brun.

Exemples : 2-F08, 2-I09, 4-F10, 5-F02, 5-G04, 5-I04, 5-L03, 5-K15.



Bâtiment en pierre

Structures plus solides comme les granges et fermes construites en pierre et bois ou en briques. Ils ont tous une teinte grise.

Exemples : 2-J10, 5-E03, 5-B07, 5-C16, 5-I05, 5-K07, 5-J11.



Colline

Terrain dégagé surélevé. Les collines de Niveau 1 (N1) sont identifiées par un ▲ qui suit leur numéro d'hex.

Les collines de Niveau 2 (N2) ont deux ▲▲. Chaque niveau représente une différence d'environ 10-15 mètres.

Exemples : 3-E09, 3-G11, 3-E13, 3-K07, 4-D05, 4-D07, 4-B12.



Falaise (terrain abrupt)

Terrain dégagé qui varie de deux niveaux ou plus en un seul bord d'hex.

Exemples : 3-F14, 3-G15, 3-K11.



Champ labouré et/ou boueux

Champ boueux ou fraîchement labouré qui rend difficile le mouvement des véhicules chenillés. Les véhicules à roues ne peuvent pas s'y déplacer.

Exemples : 2-G02, 2-J03, 4-C17, 4-G13, 4-E15. Les hex suivants ne sont pas des champs car le point central est sur du terrain dégagé : 2-K04, 4-J11, 4-F15.



Bois

Zone recouverte d'arbres clairsemés et de broussailles.

Exemples : 1-E03, 1-F11, 2-L03, 2-L07, 3-E09, 3-K08, 4-H08, 4-J17, 5-B15.

Les hex suivants ne sont pas des bois : 5-F10, 5-K17.



Forêt

Zone dense d'arbres imposants et de broussailles.

Exemples : 1-E12, 2-K07, 3-E08, 4-B12, 4-G07, 5-A04, 5-E12, 5-G14.



Eau (rivières et lacs)

Pièce d'eau d'une profondeur d'au moins 1 mètre, franchissable uniquement par des unités légères d'infanterie (1.1) et des bateaux.

Exemples : 5-B11, 5-C13.

Note de l'auteur : dans les prochains jeux, les bateaux et véhicules amphibies, capables de franchir ce type de terrain, feront leur apparition.

Ex : si le point blanc d'un hex touche un symbole bâtiment, tout l'hex est considéré comme construit et bloque la Ligne de Vue, et ce même si certaines parties de l'hex sont du terrain découvert qui d'habitude permet de voir à travers.

Note de l'auteur : un hex comprenant un bâtiment représente en fait un groupe de maisons.

Les terrains peuvent fournir une protection à vos unités, les empêcher de voir d'autres unités et/ou affecter leur mouvement. La table de mouvement des unités à pied et des terrains détaille comment certains types de terrains affectent les mouvements des unités à pied, les Modificateurs Défensifs (MD), et les restrictions des Lignes de Vue (LdV). Les coûts de mouvement pour les véhicules seront abordés plus tard.

5.0 Mouvement des unités à pied

Les unités à pied ont un coût de mouvement indiqué en rouge en haut à droite sur leur pion. Pour avancer d'1 hex, l'unité devra payer le coût de mouvement en PA. Certains types de terrains coûtent plus cher, ces surcoûts sont indiqués dans la table des mouvements et des terrains. Les coûts sont cumulatifs.

Tableau de mouvement des unités à pied et terrains

	Coût supplémentaire pour entrer dans l'hex	Modificateur Défensif du terrain (MD)	Hex bloque la LdV	Couvert
Terrain découvert / Route	+0 PA	+0 MD	Non	Non
Bâtiment en pierre	+1 PA	+2 MD	Oui	Oui
Bâtiment en bois	+1 PA	+1 MD	Oui	Oui
Champ	+0 PA	+0 MD	Non	Non
Mur	+1 PA	+1 MD	Non	Oui
Eau	+4 PA	-1 MD	Non	Non
Forêt	+1 PA	+2 MD	Oui	Oui
Bois	+0 PA	+1 MD	Oui	Oui
Reculer	+1 PA	-	-	-
Monter d'un niveau	+1 PA	-	-	-

Les coûts de mouvement et les modificateurs défensifs sont cumulatifs.

Règle optionnelle de mouvement prudent (5.0.3)

Mouvement normal	+0 PA	-1 MD	-	-
Mouvement prudent	+1 PA	+0 MD	-	-

Ex : une unité soviétique Maxim avec un coût de mouvement de 2 devra payer 3 PA pour bouger dans un hex de forêt (coût de mouvement de l'unité de 2 PA + 1 PA de surcoût pour l'hex de forêt).



Chaque mouvement d'une unité pour entrer dans un nouvel hex est considéré comme une action séparée. Il n'y a pas de limite d'empilement. Les unités peuvent entrer et sortir d'hex où se trouvent des unités amies et/ou ennemies (une unité ennemie peut très bien engager le combat au corps à corps si vous pénétrez dans son hex !).

5.0.1 Routes

Les routes annulent les restrictions et les surcoûts de mouvement du terrain principal d'un hex. Les unités doivent suivre la route d'hex en hex pour bénéficier de cet avantage. Les ponts fonctionnent comme des routes au-dessus de l'eau. Les routes n'affectent pas le MD de l'hex.

5.0.2 Murs

Un mur donne à une unité présente sur un hex qu'il borde une protection de +1 MD (en plus de la protection du terrain de l'hex) contre tous les tirs qui le traversent, quelle que soit la hauteur du tireur. Cette protection ne s'applique pas contre les tirs de mortier et d'artillerie. Les autres modificateurs de terrain s'appliquent.

Franchir un mur coûte +1 PA supplémentaire pour les unités à pied et les unités chenillées. Les unités à roues ne peuvent pas franchir un mur.

Une unité cachée (10.0) dans un hex bordé par un mur est considérée comme à couvert par rapport à une unité ennemie si la Ligne de Vue de cette unité traverse le mur.

5.0.3 Mouvement prudent des unités à pied (règle optionnelle)

Toute unité à pied qui avance dans un hex dont le terrain est listé "Non" comme couvert dans le tableau des mouvements et terrains ci-dessus, est pénalisée par un MD de -1. Cette pénalité ne s'applique que pour un tir subi immédiatement après le déplacement. Les unités à pied transportées (17.1) n'ont pas cette pénalité.

Ce modificateur négatif peut être annulé en bougeant avec précaution, ce qui s'effectue en ajoutant +1 PA au coût de mouvement habituel indiqué sur la table de mouvement.

Note de l'auteur : un joueur doit peser le pour et le contre de ce coût supplémentaire de PA et du bénéfice d'un meilleur MD lors de l'utilisation de cette règle optionnelle. Les joueurs novices souhaiteront peut-être jouer sans cette règle optionnelle pour leurs premières parties.

5.1 Orientation

Toutes les unités ont une orientation de face indiquée sur leur pion par une flèche sur fond vert ou rouge. Un fond vert indique que l'unité peut bouger et/ou pivoter. Un fond rouge indique que ce pion est fixe et ne peut pas bouger/pivoter (Bunkers 18.1.2).



La flèche d'un pion doit à tout moment faire face à un coté d'hex (et non à l'angle d'un hex). Une unité peut avancer dans l'un de ses 3 hex de front (voir schéma 6). Les unités peuvent changer gratuitement d'orientation après leur entrée dans un nouvel hex et avant toute réaction du joueur adverse.

Les hex de flanc sont les hex situés sur l'arrière de l'unité, hors de son champ de vision directe.



5.2 Recul

Une unité peut reculer dans un de ses 3 hex de flanc en payant un coût additionnel de +1 PA en plus des autres coûts de mouvement (5.0). Elle peut se réorienter gratuitement. Reculer est considéré comme un mouvement prudent (5.0.3).

Note de l'auteur : l'orientation est critique pour une unité. Elle indique le secteur vers lequel l'unité porte toute son attention. Déployée derrière un mur par exemple, une unité est très vulnérable aux tirs sur ses flancs. L'unité n'est pas seulement plus exposée, les attaques de flanc peuvent également être psychologiquement dévastatrices. "D'où vient l'ennemi ? Sommes-nous encerclés ? Pouvons-nous fuir ?". L'instinct naturel conseille de fuir ou de se planquer. Le commandement et l'expérience jouent un rôle vital dans l'évaluation d'une nouvelle menace et la façon dont l'unité y réagira.

5.3 Pivoter

Une unité peut changer d'orientation sans se déplacer en payant 1 PA. Pivoter sans se déplacer est considéré comme une action. L'unité peut se réorienter dans n'importe quelle direction.

5.4 Hex occupés par l'ennemi

Les unités peuvent entrer, traverser et sortir d'hex où se trouvent des unités amies et/ou ennemies. Si des unités ennemies occupent le même hex, un joueur peut effectuer une attaque au Corps à Corps (CC) (7.7.3). Si un véhicule traverse un hex occupé par l'ennemi sans s'arrêter (14.1), il ne peut pas être attaqué au CC.

5.5 Renforts

Quand un scénario indique l'existence de renforts, ces unités peuvent entrer en jeu au tour indiqué ou à un tour ultérieur. Si les renforts arrivent lors d'un tour ultérieur, ils doivent quand même entrer par les hex spécifiés dans le scénario.

Les unités entrent sur le plateau dans un hex complet. Les demi hex sont ignorés. Le mouvement compte comme une action ; ce peut être une action d'opportunité, de commandement, l'effet d'une carte Action ou une action faisant partie d'une activation d'unité.

Si une unité ennemie occupe l'hex d'entrée, les renforts peuvent décaler leur entrée de 2 hex maximum.

Plusieurs unités peuvent entrer simultanément en utilisant un mouvement de groupe (9.1.1) ou dans le cadre d'un transport de troupes (17.0).

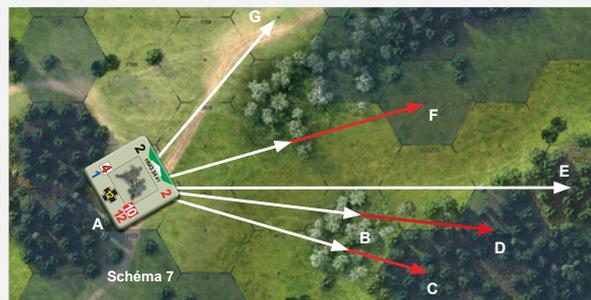
5.6 Quitter le plateau

Les unités ne peuvent jamais sortir du plateau de jeu, sauf si c'est précisé dans les règles spéciales du scénario.

6.0 Ligne de Vue (LdV)

Les unités doivent se voir entre elles pour se tirer dessus. Les hex bloquant les lignes de vue sont indiqués dans le tableau de terrains et mouvement des unités à pied (5.0). La ligne de vue est établie si une ligne tracée du point central de l'hex du tireur au point central de l'hex de la cible est libre de tout obstacle. Les unités peuvent voir dans un hex bloquant la ligne de vue, mais pas au travers. Une ligne de vue est donc bloquée si elle traverse n'importe quelle partie d'un hex bloquant la LdV. Ces règles s'appliquent dans les deux sens, donc si A ne peut pas voir B, B ne peut pas voir A.

Ex : schéma 7. La HMG dans l'hex A peut voir l'hex de bois B, mais pas à travers les hex C ou D.



Si une LdV passe exactement le long de deux hex, elle est toujours affectée par l'hex le moins bloquant.

Ex : **schéma 7**. La HMG dans l'hex A peut voir l'hex E car la LdV passe sur le bord entre l'hex de forêt D et un hex de terrain découvert. La LdV n'est pas bloquée car c'est le terrain découvert qui est pris en compte.

Les joueurs peuvent vérifier la LdV avant de décider de tirer.

Les unités ne bloquent pas les LdV ni les tirs.

6.1 Angle de tir

L'angle de tir d'une unité est formé à partir des 3 hex de front et s'étend au delà. Les unités ne peuvent tirer que sur des cibles qui se trouvent dans leur angle de tir.



Ex : **schéma 9**. L'unité allemande avance dans l'hex A qui se trouve dans sa zone de front.

Le Soviétique passe. L'unité allemande se déplace en B et le Soviétique passe encore.

L'Allemand avance en C et change gratuitement d'orientation.

Le Soviétique ne peut pas faire de tir de réaction car l'unité ennemie n'est plus dans son angle de tir. Elle se trouve sur son flanc. Il pourrait pivoter pour 1 PA, mais ne pourrait alors pas effectuer de tir de réaction tout de suite car pivoter compte comme une action.



7.0 Combat

Un combat implique une unité ouvrant le feu avec ses armes sur une autre unité. L'attaquant doit avoir sa cible dans son angle de tir, dans sa LdV et dans la limite de sa portée.

Le chiffre en noir dans le coin supérieur gauche du pion indique le nombre de PA que l'unité doit dépenser pour attaquer. Chaque attaque est considérée comme une action séparée.

Quand votre unité tire sur un ennemi, comparez la Valeur de Défense (VD) de la cible à la Valeur d'Attaque (VA) de même couleur de votre unité attaquante.

- Si la VA est supérieure ou égale à la VD, le défenseur est touché.
- Coup critique : si la VA est supérieure de 4 points ou plus à la VD du défenseur, l'unité ennemie subit 2 touches et est éliminée.

Une unité peut être attaquée un nombre illimité de fois dans un même tour.

7.1 Puissance de Feu (PF) et Niveau Défensif (ND)

Toutes les unités ont une Puissance de Feu (PF) bleue et une PF rouge indiquées dans le coin inférieur gauche de leur pion. La PF rouge représente les armes à balles et munitions Hautement Explosives (HE). La PF bleue représente les Armes Perforantes (AP).

Toutes les unités ont également un Niveau Défensif (ND) rouge ou bleu. Un ND rouge signifie que l'unité est une cible "molle" (non blindée), comme par exemple l'infanterie. Un ND bleu signifie que l'unité est blindée, comme par exemple les chars.

Lorsqu'une unité en attaque une autre, elle doit utiliser sa PF de la même couleur que le ND de la cible.

7.2 Valeur d'Attaque (VA)

La VA est calculée en cumulant la Puissance de Feu (PF) de l'attaquant avec le résultat d'un lancer de 2D6. Souvenez-vous que vous pouvez modifier votre jet d'attaque en ajoutant jusqu'à 2 PC.

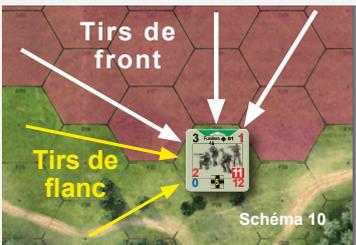
VA = PF + 2D6 + modificateurs PC éventuels

Ex : **schéma 9**. L'unité allemande avec une PF rouge de 2 tire sur l'unité soviétique. Le joueur obtient un 9 et possède donc une VA de 11 (PF 2 + résultat des dés 9).

Les unités peuvent attaquer avec une PF nulle ou négative.

7.3 Valeur de Défense (VD)

La VD d'une unité attaquée est calculée en ajoutant soit le Niveau Défensif (ND) de front soit celui de flanc, selon la direction d'où vient l'attaque, au Modificateur de Défense du terrain (MD). Les hex qui ne sont pas situés dans l'angle de tir de l'unité sont considérés comme des hex de flanc. Un tir provenant d'une case de flanc de la cible est résolu contre le ND de flanc, plus faible. Le ND de flanc de l'unité est imprimé au-dessus du ND de front, dans le coin inférieur droit du pion.



VD = ND + MD terrain

Ex : **schéma 10**. Les lignes jaunes représentent des tirs de flanc, car ils proviennent d'hex situés hors de l'angle de tir de l'unité cible. Ces tirs de flanc sont résolus contre le ND de flanc de l'unité (= 11).

Le défenseur ne peut jamais modifier la VD avec des PC.

7.4 Destruction des unités et ajustement des Points de Commandement (PC)

Une unité est immédiatement détruite quand elle reçoit un coup critique (7.0) ou si elle avait déjà un marqueur Dégâts et est de nouveau touchée.

Les unités détruites sont retirées du jeu et placées sur la piste des PC de leur propriétaire. La première unité détruite est placée sur la case correspondant au nombre initial de PC attribués au joueur par le scénario. La deuxième est placée sur le nombre inférieur et ainsi de suite. Au début de chaque tour, le nombre total de PC d'un joueur est réajusté sur la première case libre, il diminue donc de 1 par unité qu'il a perdue depuis le début de partie.

Ex : un joueur engage le combat avec 9 PC et perd 2 unités au tour 1. La première est placée sur la case "9" de sa piste des PC, la seconde sur la case "8". Il démarrera le tour 2 avec seulement 7 PC, nombre qui décroît encore s'il perd d'autres unités.

Si le marqueur des PC se trouve sur une case que vient occuper une unité détruite, déplacer immédiatement le marqueur vers la case inférieure. Un PC est donc perdu. La quantité de PC disponible ne peut pas être négative.

Ex : dans l'exemple ci-dessus, supposons que le joueur a encore 8 PC lorsqu'il perd sa deuxième unité. L'unité détruite est placée sur la case "8", et le marqueur de PC qui s'y trouvait est immédiatement déplacé sur la case "7".

Note de l'auteur : quand les unités sont détruites, la perte des chefs au front affecte l'efficacité de la structure de combat et de commandement d'une armée.

7.5 Dégâts

Quand une unité est touchée, un marqueur Dégâts est pioché au hasard, n'est pas montré à l'adversaire et est placé face cachée sous le pion de l'unité touchée. Pour les unités d'infanterie touchées, piochez le marqueur dans la pile des dégâts pour unités à pied, et pour les véhicules dans la pile des dégâts pour véhicules.

Les caractéristiques de l'unité touchée sont modifiées par les chiffres indiqués sur le marqueur. Si rien n'est indiqué dans un coin, aucun effet ne s'applique sur la caractéristique correspondante.

Ex : une unité de fusiliers soviétiques a pioché un marqueur "Suppression". Les caractéristiques de l'unité sont modifiées comme ceci :



- Le coût pour tirer passe de 4 à 5.
- La puissance de feu rouge passe de 3 à 1, la PF bleue de 0 à -2.
- Le mouvement n'est pas affecté car le coin supérieur droit du marqueur Dégâts est vide.
- L'unité peut être ralliée et ce marqueur retiré sur un lancer de 2D6 supérieur ou égal à 7.

Certains marqueurs ont le symbole \emptyset , ce qui annule une caractéristique de l'unité.

Marqueurs Dégâts pour les unités à pied

	Choquée (x2) • Toute action autre que se rallier est interdite. • 7 ou plus pour se rallier.		Affaiblie (x2) • Aucun changement. • 7 ou plus pour se rallier.
	Éliminée (x1) • L'unité est immédiatement éliminée. Retirez-la du plateau.		Paniquée (x2) • Tirs interdits. • +1 ND de flanc. • -2 ND de front. • 8 ou plus pour se rallier.
	Clouée (x5) • L'unité ne peut plus se déplacer ni pivoter. • 7 ou plus pour se rallier.		Suppression (x5) • +1 PA pour tirer. • -2 PF. • 7 ou plus pour se rallier.
	A couvert (x2) • +2 PA pour tirer. • +1 PA pour entrer dans un hex. • Portée réduite à 1. • ND augmentés. • 8 ou plus pour se rallier.		Berserk (x1) • -1 PA pour tirer. • +1 PF. • Portée réduite à 1. • ND augmentés. • 8 ou plus pour se rallier.
	Dos des marqueurs • Tous les marqueurs Dégâts des unités à pied ont le même dos.	\emptyset = La capacité est perdue. Un symbole noir affecte toutes les statistiques colorées. Un symbole bleu ou rouge affecte seulement la statistique de cette couleur.	

Ex : une unité "Clouée" ne peut pas se déplacer, mais aucune de ses autres valeurs n'est affectée.

Ex : une unité "Choquée" ne peut rien faire à part se rallier. Ses valeurs de défense ne sont pas affectées.

Une unité clouée ne peut pas bouger par elle-même (y compris embarquer ou débarquer), mais peut être transportée si elle est déjà embarquée dans un véhicule.

Un joueur ne dévoile un marqueur Dégâts d'une de ses unités qu'au moment où une des statistiques modifiées par le marqueur est utilisée. Il montre alors le marqueur à son adversaire, puis le repose face cachée sous l'unité.

Ex : un joueur veut faire tirer une unité qui a un marqueur "Suppression". Sa PF est modifiée, le joueur doit montrer le marqueur à son adversaire.

Ex : une unité avec un marqueur "Paniquée" se fait tirer dessus. Son propriétaire doit montrer le marqueur, quel que soit le résultat du jet de dés.

Le marqueur "Éliminée" doit être immédiatement révélé lorsqu'il est tiré, et l'unité est éliminée. Les marqueurs Dégâts sont également révélés lorsque l'unité affectée est éliminée ou réussit un ralliement.

Note de l'auteur : être touché ne signifie pas forcément que des hommes sont tués. Au combat, les unités se jetaient souvent à terre sous les tirs ennemis sans riposter. Elles pouvaient également paniquer et s'enfuir. Ces divers effets sont simulés par les marqueurs Dégâts sans ajouter des tonnes de règles compliquées !

7.5.1 Unités empilées et combat

Il n'y a pas de limite d'empilement. Quand un hex contenant plusieurs unités est pris pour cible, l'attaquant effectue un jet d'attaque pour chaque unité présente. Les résultats s'appliquent simultanément. Plus il y a d'unités dans l'hex et plus l'attaquant aura de chance d'en toucher une. Ceci ne coûte pas de ressource supplémentaire à l'attaquant et est considéré comme 1 seule action. Cependant, **chaque modificateur de PC (3.2.3) n'affecte qu'un seul jet**, donc une seule unité ciblée. Il est possible d'utiliser des modificateurs sur plusieurs des cibles. Un adversaire ne peut réagir qu'une fois que le tir a été résolu contre toutes les unités présentes dans l'hex ciblé.

Ex : schéma 11. La mitrailleuse soviétique (unité A) tire sur les unités B et C pour 3 PA. Les deux défenseurs ont une VD de 12. Le joueur soviétique résout d'abord le tir sur l'unité B. Il décide d'ajouter 2 PC pour modifier son jet de dés et obtient un total de 14 (PF de 3 + 9 aux dés + 2 PC). L'unité B est touchée et pioche un marqueur qui est placé sous l'unité. Puis le joueur résout son tir contre l'unité C, cette fois-ci sans dépenser de PC pour modifier son jet. La mitrailleuse obtient un total de 8 en VA et rate. C'est à l'Allemand de jouer.



Cibles de types différents : si une unité tire sur des cibles qui ont des ND de couleurs différentes, elle utilise contre chacune sa PF de la couleur correspondante.

Note de l'auteur : les règles d'empilement ont été conçues pour simuler la densité des cibles. Avoir deux chars alignés face à un canon antichar, c'est du tir au pigeon. Mais s'ils sont espacés, le canon doit se réorienter entre les tirs. Plus il y a de cibles dans un hex, plus il est facile de leur tirer dessus et de les toucher. Pendant la 2^{ème} Guerre Mondiale, les unités étaient entraînées à se disperser et non à rester groupées pour ces raisons. Il était plus facile de commander des troupes concentrées, mais cela pouvait être dévastateur en cas de tir de mitrailleuse, de mortier ou d'artillerie.

7.6 Ralliement

Les unités touchées peuvent tenter de retirer leur marqueur Dégâts en se ralliant. Un ralliement réussi indique que les hommes se sont calmés et que leurs chefs ont ravivé leur esprit combatif.

Le coût d'une tentative de ralliement est de 5 PA.

Pour réussir un test de ralliement, l'unité doit lancer 2D6 et obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur de ralliement indiquée sur le marqueur Dégâts. Si le test est réussi, le marqueur Dégâts est retiré de sous le pion, montré à l'adversaire et remis dans la pile des marqueurs. Si le test échoue, rien ne se passe et l'unité garde son marqueur.

Les unités peuvent également effectuer une action d'opportunité, de commandement ou jouer une carte Action appropriée pour tenter de se rallier.

Une unité peut faire autant de tentatives de ralliement qu'elle le souhaite, tant qu'elle peut en payer le coût. Chaque tentative de ralliement est considérée comme une action séparée.

Certains marqueurs Dégâts des véhicules ont une inscription "Pas de ralliement". Dans ce cas l'unité touchée ne peut plus être ralliée jusqu'à la fin du jeu.

Les marqueurs Dégâts sont remis dans leur pile lorsque l'unité affectée réussit à se rallier ou est éliminée.

Les unités situées dans des hex contenant des unités ennemies ne peuvent pas se rallier.

7.6.1 Modificateurs au test de ralliement

Les unités à couvert (voir tableau des terrains et mouvements p.5) bénéficient d'un bonus de +1 sur leur tentative de ralliement. La table des mouvements



et terrains page 5 indique pour chaque terrain s'il compte comme couvert.

Les unités empilées avec d'autres unités amies **non touchées** reçoivent un bonus supplémentaire de +1 par unité amie non touchée présente dans l'hex.

Les jets de ralliement peuvent être modifiés avec des PC (3.2.3).

7.7 Portée

La portée d'une unité représente la distance en hex à laquelle elle peut tirer. On compte l'hex ciblé mais pas l'hex de l'unité qui tire. La valeur de portée est située au centre du symbole de la nationalité, en bas du pion. Les terrains bloquant la LdV limitent cette portée.

7.7.1 Tir à longue portée

Si une cible se trouve au-delà de la portée de l'unité mais pas au-delà du double de la portée, l'attaquant réduit sa PF de 2. Au-delà du double de la portée tout tir est impossible.

Note de l'auteur : les portées sur les pions représentent la distance de combat historique des unités, pas leur portée maximale, qui est beaucoup plus grande.

7.7.2 Tir à courte portée

Si la cible est adjacente à l'attaquant, elle est considérée comme étant à courte portée et l'attaquant ajoute +3 à sa puissance de feu.

Ex : schéma 12. Phase allemande : l'unité C avance dans l'hex adjacent à la mitrailleuse soviétique D.

Phase soviétique : la mitrailleuse tire. Comme l'unité allemande est dans un hex adjacent, la mitrailleuse a +3 à sa PF, qui passe de 3 à 6.



7.7.3 Même hex et Corps à Corps (CC)

Les unités peuvent entrer dans des hex occupés par des unités ennemies. Un joueur actif peut attaquer (mais n'est pas obligé) avec une unité ennemie présente dans le même hex. Ce type d'attaque est appelé **Corps à Corps (CC)**. Comme tout attaque, il faut dépenser des PA, des PC ou jouer une carte Action pour l'effectuer. Si l'unité ennemie ciblée survit, elle pourra éventuellement attaquer à son tour.

La PF des unités en CC est modifiée comme suit :

-2 PF pour toutes les unités dont la PF est sur fond blanc.

+4 PF pour toutes les autres unités.

Ex : la mitrailleuse HMG a un fond blanc sous sa PF rouge, donc sa PF en CC est réduite de 5 à 3 PF.

Les unités avec une portée minimum comme les mortiers et obusiers peuvent tout de même combattre en CC.

Les unités ne peuvent pas se rallier tant que des ennemis sont présents dans le même hex.

- Le CC n'affecte pas les autres unités amies situées dans le même hex.
- Le CC est résolu contre le ND de flanc de l'unité ennemie ciblée.
- Les modificateurs de terrain affectent tous les défenseurs en CC.
- Les fortifications ne protègent que les unités les occupant (18.1).
- Les unités en CC ne peuvent former des groupes de tir (9.1.2) qu'avec les autres unités amies présentes dans le même hex.
- Les unités ne peuvent pas tirer ou regarder vers l'extérieur, ni diriger un tir d'artillerie ou de mortier, tant que des unités ennemies sont présentes dans le même hex.

Avancer dans un hex occupé par une unité ennemie est une action, donc l'adversaire peut immédiatement réagir avec une unité, y compris l'unité présente sur l'hex. Si cette unité décide de quitter l'hex, elle ne peut pas avancer dans l'hex d'où vient l'attaquant, ni les deux hex adjacents à celui-ci. Elle pourra avancer dans ces hex lors d'une prochaine action.

Une unité ou un groupe ne peut attaquer qu'une seule unité au CC par action.

Ex : deux unités de fusiliers allemands effectuent un mouvement de groupe (9.1.1) pour entrer dans un hex occupé par une unité de fusiliers soviétiques. Cette unité ne pourra attaquer qu'une seule unité allemande par action.

Note de l'auteur : pour une attaque à distance, on effectue un jet de dés pour chaque unité présente dans l'hex ciblé. Mais en CC, une seule unité est attaquée. Cela simule le chaos de la mêlée.

Les unités extérieures à l'hex en CC peuvent tirer sur l'hex, mais sur toutes les unités présentes dans cet hex, amies comme ennemies. Les modificateurs de terrain et l'orientation des unités s'appliquent aux tirs venant de l'extérieur.

Ex : une unité utilisée et qui ne peut plus bénéficier de PC ou de carte Action est surprise et ne peut pas réagir face à un ennemi qui entre dans son hex.

Ex : schéma 13. Une unité de fusiliers soviétiques est attaquée par une unité de génie allemande.

Action allemande : l'unité de génie avance avec précaution dans l'hex adjacent à l'unité soviétique pour 2 PA.



Action soviétique : l'unité soviétique tire à courte portée avec une VA de 6 (3 PF + 3 bonus courte portée) contre la VD de 12 des pionniers, le tir rate.

Action allemande : l'unité de génie avance dans l'hex de l'unité soviétique.

Action soviétique : l'unité de fusiliers attaque l'unité allemande au CC avec une VA de 7 (3 PF + 4 bonus CC) contre une VD de 14 (12 ND de flanc + 2 MD forêt). Il faut un 7 pour toucher, ce qui se passe ! Heureusement pour le joueur allemand, il tire un marqueur "Affaibli".

Action allemande : l'unité de génie attaque avec une VA de 8 (PF 4 + 4 bonus CC) contre une VD de 13 (11 ND de flanc + 2 MD forêt). Il faut un 5 pour toucher, et un 9 pour un coup critique.

Vous êtes maintenant prêt à jouer les scénarios 1 et 2.

Jouez ces scénarios avant de poursuivre la lecture des règles.

Section 2

Dans cette section, vous allez découvrir les cartes, qui ajoutent de l'incertitude au jeu, mais aussi des tactiques spécifiques à chaque armée et apprendre à coordonner les efforts de vos unités.

8.0 Cartes

Il y a plusieurs sortes de cartes dans le jeu :

- **Les cartes Action**  sont jouées comme une action.
- **Les cartes Bonus**  ne comptent pas comme une action, mais modifient certaines actions que le joueur effectue.
- **Les cartes Évènement**  déclenchent des événements spéciaux ou indiquent des tours de décompte des PV.
- **Les cartes Arme**  donnent aux joueurs du matériel supplémentaire à utiliser.

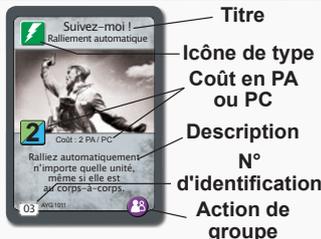


Chaque carte est identifiée par un numéro inscrit dans le coin inférieur gauche. Chaque scénario spécifie les cartes Action, Bonus et Évènement qui sont utilisées ; elles sont mélangées en une seule pile au début de la partie.

À chaque phase préparatoire (2.0), les joueurs piochent une ou plusieurs cartes, comme spécifié dans le scénario. Les cartes Action et Bonus sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées, mais les cartes Évènement doivent être dévoilées et jouées immédiatement. Il n'y a pas de limitation au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main ou peut jouer dans un tour. Les cartes non jouées sont conservées de tour en tour. Les descriptions des cartes se trouvent page 19.

Le coût pour jouer une carte Action, Bonus ou Évènement est marqué au milieu de la carte. Si le fond de l'icône est bleu, le coût doit être payé en PC.

Si l'icône est vert, en PA par l'unité active. Si l'icône est bicolore, par n'importe quelle combinaison de PA et de PC. Une carte dont le coût est payé avec des PA de l'unité active doit être jouée sur cette unité. Les cartes sans coût ou payées par des PC uniquement peuvent être jouées sur n'importe quelle unité, même utilisée.



8.1 Cartes Action

Jouer une carte Action est considéré comme une action. Les cartes Action donnent au joueur des PA ou des PC supplémentaires, ou lui permettent d'effectuer des actions spéciales.

Ex : une unité soviétique fraîche est touchée et pioche un marqueur "Clouée". Le joueur soviétique a une carte n°3 "Suivez-moi ! - Ralliement automatique" dans sa main et la joue immédiatement en payant 2 PC. Le marqueur est retiré et l'unité soviétique n'est pas marquée comme utilisée.

8.2 Cartes Bonus

Jouer une carte Bonus ne compte pas pour une action. Ces cartes sont jouées en complément d'une action, qui peut être d'avoir joué une carte Action ou Arme.

Les cartes Action et Bonus sont défaussées après avoir été jouées.

8.3 Cartes Évènement

Les **Cartes Évènement** déclenchent des événements comme l'arrivée de renforts, ou un décompte spécial. Chaque scénario précise si de telles cartes sont utilisées, et comment.

8.4 Cartes Arme

Les cartes Arme représentent des armes que les unités peuvent utiliser. Elles sont jouées pour une action. Chaque scénario précise si de telles cartes sont disponibles, et



lesquelles. Une carte Arme est défaussée après utilisation, sauf indication contraire du scénario. La PF et la portée de l'arme sont indiquées sur la carte.

Les cartes Arme autres que de l'artillerie sont assignées par le joueur en début de partie à certaines unités à pied spécifiques. Une telle unité pourra utiliser la carte Arme pour une attaque individuelle ou dans le cadre d'une attaque de groupe. La PF d'une carte Arme est modifiée par les éventuels modificateurs des marqueurs Dégâts de l'unité qui l'utilise.

Ex : une LMG allemande avec un marqueur "Choquée" ne peut pas utiliser la carte Arme "Grenades" qui lui a été attribuée tant qu'elle ne s'est pas ralliée.

Ex : une unité de fusiliers allemande utilisée joue en CC la carte Arme "Grenades" qui lui a été assignée contre une unité de fusiliers soviétiques, pour une action, avec un coût de 0. L'attaque s'effectue avec un PF rouge de 5 contre le ND de flanc de 11 de l'unité soviétique.

8.5 Icônes des cartes

Certaines cartes ont des icônes imprimées en bas.

Action de groupe - La carte peut être jouée dans le cadre d'une action de groupe (9.1) **si son coût est payé en PC**. **Ex** : la carte n°03 "Suivez-moi !" permet à toutes les unités d'un groupe de se rallier.



Hautement Explosif - l'attaque de cette arme est toujours résolue contre le ND de flanc de la cible.



Action - utiliser cette carte compte comme une action.

9.0 Activations partagées

Plusieurs unités fraîches peuvent être activées ensemble pour coordonner leurs actions. Elles se partagent un total de 7 PA et peuvent effectuer des actions individuelles. Un joueur n'a pas à déclarer quelles unités partagent l'activation avant d'effectuer des actions. Il peut en ajouter en cours de route. Les unités qui partagent une activation n'ont pas besoin d'être dans un même hex, ni adjacentes. Si une de ces unités est éliminée, les autres peuvent continuer d'agir avec les PA restants. Chaque action individuelle effectuée par une de ces unités compte comme une action, l'adversaire peut donc agir immédiatement après. Quand la totalité des PA partagés est épuisée, **toutes les unités qui ont partagé l'activation sont marquées comme utilisées.**

Résumé : un joueur active une unité en plaçant le marqueur des PA sur la case 7, comme d'habitude. Mais il peut désormais effectuer aussi des actions avec d'autres unités fraîches en payant avec ces PA qui sont alors désormais partagés.

Ex : le joueur soviétique active une unité de fusiliers et place le marqueur des PA sur la case 7. Il avance l'unité d'un hex vers l'ouest sur une route dégagée pour 1 PA. Le joueur allemand passe. Le joueur soviétique décide de partager l'activation en cours avec une unité de mitrailleuse fraîche (avec un coût de mouvement de 2 PA) et fait bouger celle-ci vers l'est sur l'hex du peloton de fusiliers. La mitrailleuse paye en dépensant les PA de l'activation en cours. Il reste maintenant 4 PA pour cette activation.

9.1 Actions de groupe

Plusieurs unités peuvent se regrouper pour accomplir n'importe quelle action : se déplacer, tirer ou se rallier. Les actions de groupe peuvent être accomplies par :

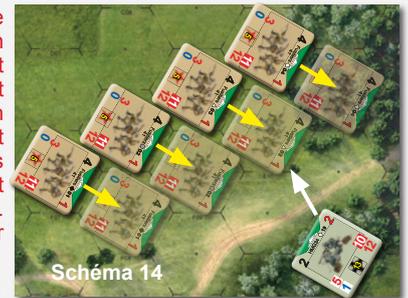
- Des unités partageant leur activation.
- Des unités fraîches groupant une action d'opportunité.
- Des unités fraîches, utilisées ou actives groupant une action de commandement.
- Des unités fraîches, utilisées ou actives groupant l'effet d'une carte Action.

Un adversaire ne peut réagir à une action de groupe qu'après que toutes les unités participantes ont terminé leur action de groupe.

9.1.1 Mouvement de groupe

Les unités présentes dans un même hex ou dans des hex adjacents peuvent se grouper pour se déplacer. Le coût total de ce mouvement est le coût de mouvement unitaire le plus élevé.

Ex : poursuivons l'exemple précédent : la MMG et le peloton de fusiliers soviétiques sont maintenant empiétés. Ils effectuent un mouvement de groupe vers un hex de terrain dégagé. Le coût total du mouvement des 2 unités est de 2 PA (coût de déplacement le plus élevé = 2 PA pour la MMG). Il leur reste maintenant 2 PA pour leur activation partagée.



Ex : schéma 14.

Action soviétique : quatre unités de fusiliers soviétiques forment un groupe qui se déplace vers la mitrailleuse allemande. Trois unités se déplacent en terrain découvert, mais la quatrième entre dans un bois, le groupe doit donc payer le coût de mouvement le plus élevé, celui en forêt de 2 PA. Si toutes les unités avaient avancé en terrain découvert, ce mouvement de groupe n'aurait coûté qu'1 PA.

Action allemande : le joueur allemand tire avec sa HMG pour 2 PA sur l'unité soviétique au centre et la détruit.

Les unités qui se retrouvent séparées, suite à un mouvement ou un combat, ne peuvent plus effectuer de mouvement de groupe tant qu'elles ne redeviennent pas adjacentes.

Schéma 15. Action soviétique : il reste 5 PA au Soviétique pour son activation partagée. Sa prochaine action pourrait consister soit à déplacer son groupe de deux unités, soit à déplacer l'unité solitaire dans la forêt. Il ne peut pas faire un mouvement de groupe avec les trois car elles ne sont pas adjacentes. Il décide de déplacer le groupe de deux unités pour 1 PA. Il lui reste donc 4 PA pour l'activation partagée.



Il n'est pas obligatoire de bouger toutes les unités engagées dans un mouvement de groupe.

Ex : trois unités adjacentes commencent un mouvement de groupe. L'unité centrale ne bouge pas, tandis que les deux unités de chaque côté avancent d'1 hex. Le coût du mouvement est déterminé par le plus au coût de mouvement unitaire des unités qui bougent. Si l'unité centrale est une MMG avec un coût de mouvement de 2, le coût de ce déplacement reste 1 car la MMG n'a pas bougé.

Les unités impliquées dans un mouvement de groupe peuvent se séparer ; certaines peuvent choisir de seulement pivoter.

Les unités touchées mais qui peuvent encore bouger peuvent participer à un mouvement de groupe.

9.1.2 Tir de groupe

Les unités présentes dans un même hex ou dans des hex adjacents peuvent effectuer un tir de groupe. Un tir de groupe doit viser un seul hex. Une unité ne peut participer à un tir de groupe que si sa PF est > 0 (en tenant compte du bonus de portée). Lors d'un tir de groupe, une des unités participantes est désignée comme chef de tir, les autres unités la soutiennent. Les unités de soutien doivent être dans le même hex ou un hex adjacent au chef de tir, avoir la cible dans leur angle de tir (y compris les unités avec tourelle), une LdV dégagée sur la cible, être à portée (et pas à longue portée), et ne pas avoir de marqueur Dégâts qui affecte leur PF.

Le groupe ne paye que le coût de tir de l'unité choisie comme chef de tir. Chaque unité en soutien augmente la PF du chef de tir de +1. Tous les modificateurs au tir sont déterminés par l'unité désignée chef de tir.

Ex : **schéma 16.** Une mitrailleuse allemande fraîche et un peloton de fusiliers frais effectuent un tir de groupe. La mitrailleuse est désignée chef de tir et paye 2 PA. Sa PF passe de 4 à 5 grâce au soutien du peloton de fusiliers. Ces deux unités auraient aussi pu se trouver dans des hex adjacents pour faire ce tir de groupe.



9.1.3 Ralliement de groupe

Des unités situées dans le même hex ou dans des hex adjacents peuvent faire un ralliement de groupe pour 5 PA ou 5 PC. Chaque unité effectue un jet de dés (7.6).

9.1.4 Autres actions de groupe

Plusieurs unités dans un même hex ou des hex adjacents peuvent effectuer d'autres actions de groupe, comme ériger des défenses improvisées, etc. C'est aux joueurs de trouver les actions qu'ils peuvent ainsi grouper.

Ex : un peloton allemand activé est déplacé adjacent à une HMG amie fraîche. Pour sa prochaine action, l'Allemand joue une carte "Défenses improvisées" sur les deux unités. Les deux reçoivent un marqueur "Défenses improvisées". La HMG n'est pas marquée comme utilisée, car une carte Action seulement a été jouée sur elle.

9.2 Actions de groupe : précisions

Une action de groupe ne peut jamais être effectuée par des unités qui ne sont pas adjacentes ou dans un même hex. Une action de groupe peut être payée de plusieurs manières :

- Des unités partagent une activation et paient l'action de groupe avec le stock de PA de leur activation (le nombre de PA initial du stock peut varier si la règle optionnelle 3.0.1 est utilisée).
- Plusieurs unités fraîches effectuent une action de groupe d'opportunité. Après cette action, toutes les unités participantes sont marquées comme utilisées.

Ex : deux pelotons de fusiliers allemands frais sont empilés ensemble et viennent d'être engagés au contact par un T34 soviétique. Les deux unités allemandes font un mouvement de groupe d'opportunité en reculant chacune dans un hex différent. Les deux unités sont marquées comme utilisées.

- De multiples unités utilisées, fraîches ou actives effectuent une action de commandement de groupe en n'utilisant que des PC. Les unités fraîches ou actives ne sont pas marquées comme utilisées.

Ex : un peloton d'infanterie allemand entre dans un hex où se trouve une mitrailleuse amie non active. Les deux font un tir de groupe pour 2

PC (la mitrailleuse est l'unité choisie comme chef de tir). L'unité d'infanterie finit alors son mouvement avec ses PA restants. La mitrailleuse n'est pas marquée comme ayant été utilisée.

- Une carte Action est jouée sur un groupe d'unités fraîches, actives ou utilisées. Les unités fraîches ou actives ne sont pas marquées comme utilisées.

Ex : deux unités d'infanterie touchées sont adjacentes. L'une est utilisée, l'autre fraîche. La carte n°3 "Auto-ralliement" est jouée sur les deux unités pour 2 PC, comme indiqué sur la carte. Les deux unités retirent leur marqueur Dégâts et l'unité fraîche le reste.

Ex : quatre pelotons de fusiliers adjacents peuvent avancer de 2 hex chacun grâce à la carte n°5 "Déploiement rapide".

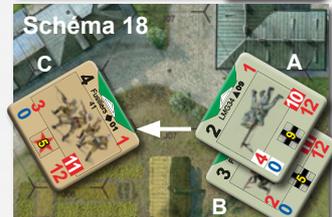
Les joueurs peuvent alterner des actions individuelles et des actions de groupe.

Ex : **schéma 17.** La LMG allemande A est activée et avance dans l'hex de l'unité B pour 1 PA. Le Soviétique passe.

Schéma 18. Les deux unités font un mouvement de groupe d'un hex pour 1 PC. L'Allemand dépense 1 PC plutôt qu'1 PA car il ne veut pas activer l'unité B. Le Soviétique passe encore. Les deux unités allemandes font un tir de groupe contre l'unité C, avec la mitrailleuse comme chef de tir, pour 2 PC. La PF de la mitrailleuse passe de 4 à 5 et la cible est touchée. Le Soviétique pioche un marqueur "Clouée". Le Soviétique passe.

Schéma 19. La LMG A avance dans l'hex de bâtiment en pierre pour 2 PA. Il lui reste encore 4 PA et elle pourrait tirer, se déplacer ou effectuer d'autres actions. A la fin de l'activation, l'unité B n'est pas marquée comme utilisée car seuls des points de commandement ont été dépensés pour ses actions de groupe.

Autre exemple : **schéma 17.** Cette fois, les deux unités allemandes partagent leur activation. L'unité A entre dans l'hex de l'unité B pour 1 PA. Le Soviétique passe. Les deux unités font un mouvement de groupe pour 1 PA. Le Soviétique passe encore. **Schéma 18,** elles font un tir de groupe pour 2 PA et ratent. Le Soviétique passe. L'unité A avance dans l'hex de bâtiment pour 2 PA. Il reste 1 PA au groupe mais l'Allemand décide de passer. Les deux unités sont marquées comme utilisées.



10.0 Unités cachées

Les scénarios précisent si des unités commencent la partie cachées.

Ces unités ne sont pas placées sur le plateau et leurs positions sont écrites sur une feuille de papier (des feuilles de marque spéciales sont disponibles sur www.Academy-Games.com). L'adversaire ne peut pas savoir où elles se trouvent car elles n'apparaissent pas sur le plateau. **L'orientation des unités cachées est décidée lorsqu'elles sont révélées.** Une unité dissimulée est révélée si :

1. **Elle effectue une action.** Une unité cachée est révélée immédiatement si elle effectue une action autre qu'un mouvement caché ou attendre, et ce même hors de la LdV de tout ennemi. Cette unité **et toutes les autres unités cachées présentes sur le même hex** sont alors immédiatement révélées et placées sur le plateau. Il est possible de jouer des cartes Action sur ses unités cachées, mais dans ce cas elles sont révélées, sauf si le contraire est précisé sur la carte.
2. **L'unité cachée et une unité amie visible se trouvent dans le même hex.** Une unité cachée est révélée dès qu'elle se trouve dans le même hex qu'une unité non cachée, amie ou ennemie.
3. **L'unité cachée se fait tirer dessus et est touchée.** Parfois un joueur tire sur un hex apparemment vide dans l'espoir de débusquer une unité ennemie cachée. Si plusieurs unités cachées sont présentes, le tir est résolu contre l'unité ayant le ND de front le plus faible.

Les tirs de mortier et d'artillerie (12.1) sont résolus contre l'unité ayant le ND de flanc le plus faible.

Si une unité cachée est touchée et donc révélée, toutes les autres unités cachées sur le même hex sont alors révélées et placées sur le plateau (voir le point 2 ci-dessus).

Les attaques contre des hex apparemment vides sont toujours résolues, même s'il n'y a aucune unité cachée.

Ex : une unité d'infanterie soviétique est dissimulée dans un hex de forêt avec une VD de 14 (12 ND rouge de front + 2 MD de forêt). Une mitrailleuse allemande tire dans l'hex car l'Allemand pense que c'est un bon endroit

pour cacher une unité. Il a raison dans ce cas, mais ne le sait pas encore. Il obtient une VA totale de 13 et rate. Le joueur soviétique se moque de l'Allemand pour avoir pensé qu'il avait caché une unité dans cet hex, alors qu'en fait c'est bien le cas !

4. Une unité ennemie se déplace dans l'hex ou près de l'unité cachée. Une unité cachée en terrain découvert reste cachée jusqu'à ce qu'une unité ennemie approche à 2 hex de distance avec une LdV dégagée sur elle.

Une unité cachée dans un hex offrant un couvert reste cachée jusqu'à ce qu'une unité ennemie entre dans ce même hex.

Les fortifications comme les bunkers ou les défenses improvisées (18.1) comptent comme couvert.

Un hex situé à un niveau plus élevé ne compte pas comme couvert pour des unités cachées. Voir la table des Mouvements et terrains de l'aide de jeu pour une liste complète des couverts.

10.1 Mouvement caché des unités légères d'infanterie

Les unités légères d'infanterie (1.1) cachées, et elles seules, peuvent bouger en restant cachées. Un modificateur de +3 PA s'applique pour un mouvement en terrain couvert, et un modificateur de +6 PA pour un mouvement en terrain découvert. Tous les autres modificateurs de mouvement sont ignorés.

Ex : un peloton de fusiliers soviétique qui se déplace caché dans un hex de forêt doit payer 4 PA.

Une unité cachée **peut** bouger dans la LdV d'unités ennemies. Elle peut arriver adjacente à une unité ennemie et rester cachée, aussi longtemps qu'elle reste en situation d'être cachée. Donc, une unité cachée sera révélée si elle entre dans un hex de terrain découvert dans un rayon de 2 hex d'une unité ennemie.

Pour déplacer une unité cachée, le joueur indique simplement à son adversaire qu'il active une ou plusieurs unités cachées, effectue l'action, paye le coût comme pour une unité visible et marque la nouvelle position sur une feuille de papier ou sur la feuille spéciale disponible sur le site internet.

Quand une unité cachée est utilisée, le pion est placé face "utilisée" à côté du plateau de jeu.

10.2 Cacher des unités légères d'infanterie en cours de partie

Une unité légère d'infanterie non touchée et hors de toute LdV ennemie peut dépenser 7 PA pour se cacher dans un rayon d'1 hex autour de sa position actuelle. L'hex d'arrivée doit aussi être hors de toute LdV ennemie. L'unité est retirée du plateau et sa nouvelle position notée secrètement. Plusieurs unités peuvent se dissimuler ensemble en utilisant les règles d'action de groupe.

Vous êtes maintenant prêt à jouer le scénario 3.

Jouez ce scénario avant de poursuivre la lecture des règles.

Section 3

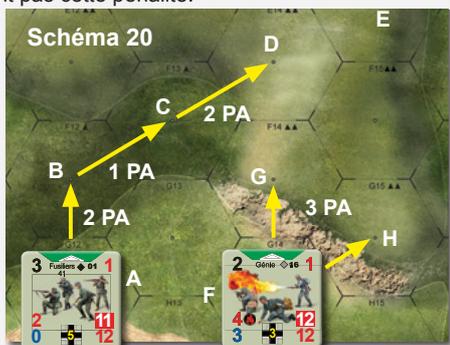
Dans cette section, vous allez apprendre à gérer les changements de niveau sur le plateau et les tuiles terrain, et nous introduisons les mortiers, l'artillerie et les règles d'utilisation des fumigènes pour protéger vos unités.

11.0 Collines

Les collines sont représentées sur le plateau par des zones entourées et ont plusieurs niveaux. Tous les terrains découverts hors collines sont considérés comme étant au Niveau 0 (N0).

Les hex de colline de Niveau 1 (N1) sont identifiés par un symbole ▲ placé derrière leur numéro, et ceux de Niveau 2 (N2) par un symbole ▲▲. Une colline qui recouvre le point central d'un hex est considérée comme occupant tout l'hex, même si le dessin ne le fait pas. Un hex de colline ne contenant pas d'autre type de terrain (maison ou forêt) est considéré comme terrain découvert. Escalader une colline coûte +1 PA de pénalité par niveau franchi. Les routes n'annulent pas cette pénalité.

Ex : schéma 20. Une unité de fusiliers se déplaçant de l'hex A à l'hex B paiera 2 PA (1 PA pour avancer en terrain découvert +1 PA pour monter d'un niveau). S'il y avait une forêt sur l'hex B, le coût serait de 3 PA (2 PA pour le mouvement en forêt +1 PA pour monter d'un niveau).



11.1 Terrain abrupt

Quand la différence de hauteur entre 2 hex adjacents est de deux niveaux on considère que c'est un terrain abrupt. Le mouvement de l'hex le plus bas vers l'hex le plus haut impose une pénalité de +2 PA. **Les véhicules ne peuvent pas franchir de terrain abrupt.**

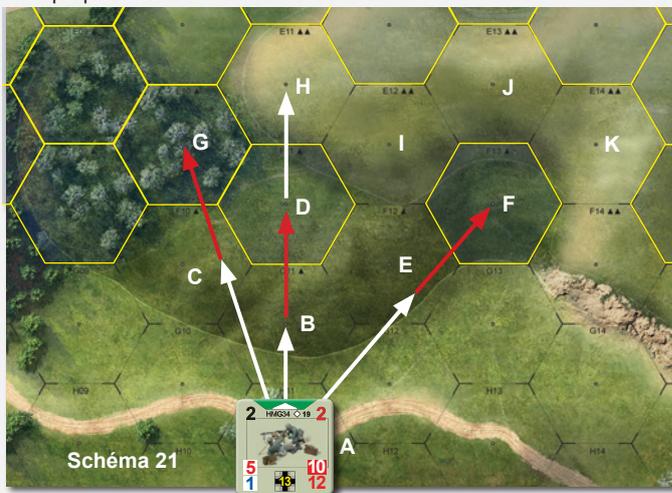
Ex : schéma 20. L'unité de génie peut bouger de F vers G ou H pour 3 PA (1 PA de mouvement en terrain découvert + 2 modificateur de terrain abrupt).

11.2 Bonus d'élévation supérieure

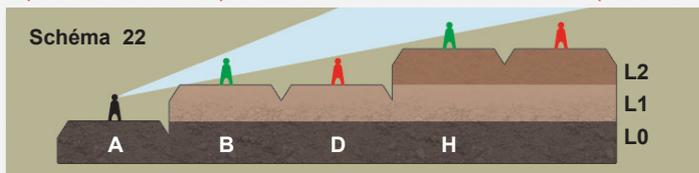
Les unités situées à un niveau plus élevé attaquées par des unités situées à un niveau moins élevé bénéficient d'un bonus de +1 MD. Les unités à un niveau plus élevé tirant sur des unités situées à un niveau moins élevé reçoivent un bonus de +1 PF.

11.3 Élévation et ligne de vue (LdV)

Une unité voit un hex plus haut s'il n'y a pas entre elle et lui d'obstacle d'un niveau égal ou supérieur à celui de l'hex cible. Une unité voit un hex plus bas s'il n'y a pas entre elle et lui d'obstacle d'un niveau égal ou supérieur à celui de son propre hex.



Ex : schéma 21. La HMG est au Niveau 0 (N0). Elle n'a pas de LdV sur les hex jaunes. Elle voit l'hex B (N1), mais pas l'hex D (N1) à cause de l'effet de plateau. Elle voit les premiers hex de crête de niveau 2, mais pas au-delà.



Ex : schéma 22. Plan de coupe de la LdV de la HMG du schéma 21, avec effet de plateau. A voit B et H, mais pas D.

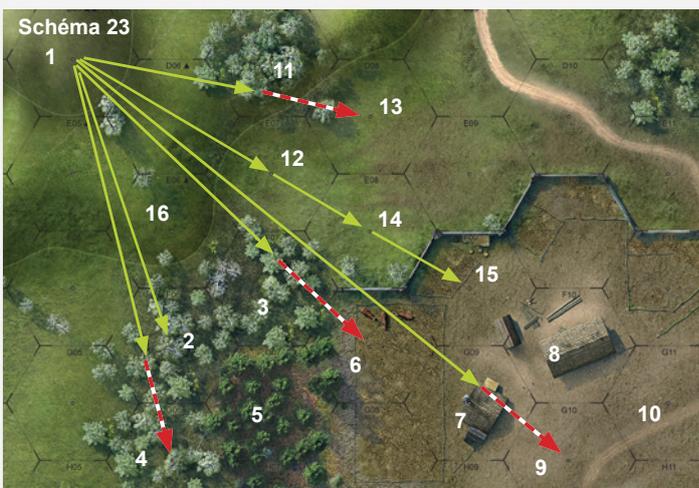
Bois, forêts et bâtiments sont des obstacles de hauteur +1 pour la LdV.

Ex : schéma 21. L'hex G est une colline de niveau N1 avec un bois, ce qui en fait un obstacle de niveau N2

Ex : un bâtiment sur un hex de niveau N0 est un obstacle N1.

11.4 Angles morts

Les hex situés à des élévations inférieures et se trouvant juste derrière un obstacle sont invisibles pour les unités situées en hauteur, et vice-versa.

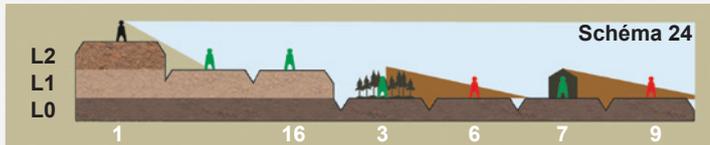


Ex : schéma 23. L'hex 1 (N2) a une LdV sur les hex 2, 3 et 11, mais pas sur les hex 4, 5, 6, 9 et 10, à cause des obstacles de niveau N1 (forêts & 3 et bâtiments 7 & 8).

Note de l'auteur : les angles morts simulent les unités longeant une ligne d'arbres ou des bâtiments pour rester hors de vue d'ennemis postés sur une colline.

Un hex de colline terrain dégagé ne provoque pas d'angle mort pour les unités tirant de plus haut le long de la même pente.

Ex : 1 vers 3 ci-dessus.



Ex : schéma 24. Plan de coupe de la LdV de l'hex 1 vers l'hex 9.

Ex : une unité dans l'hex 16 (N1) a une LdV dans l'hex 3 mais pas au-delà, car le bois dans l'hex 3 est un obstacle N1, donc de la même hauteur que l'hex 16, ce qui crée un effet de plateau. Rien au delà n'est donc visible depuis l'hex 16.

12.0 Mortiers

Les unités de mortiers représentent des équipes de 2 à 6 hommes tirant des obus explosifs, en tir direct ou indirect.

Coût en PA :	Coût en PA pour bouger
Tir direct : 3	3
Tir indirect : (4)	
Symbole HE	Niveau Défensif (ND) de flanc
3	10
Puissance de Feu (PF)	Niveau Défensif (ND) de front
1	13
Portée (Min - Max)	
3-18	

Quand un mortier peut voir sa cible, il fait un tir direct. Certains mortiers peuvent faire des tirs indirects au-dessus des obstacles, sur des cibles situées hors de leur LdV. Ces mortiers ont un coût de tir indirect en PA indiqué entre parenthèses sur leur pion. Pour effectuer un tir indirect, le mortier doit se trouver à deux hex ou moins d'un hex dans sa LdV qui ne contient aucune unité ennemie et qui a lui-même une LdV dégagée vers la cible. Cet hex est appelé ci-après l'observateur. Une unité ennemie peut occuper l'hex entre le mortier et l'observateur.

Ex : schéma 25. Le mortier peut utiliser n'importe lequel des hex éclairés comme observateur, car ils sont dans sa LdV et à 2 hex de distance maximum. Sa cible doit se trouver dans son arc de tir, et dans la LdV de l'observateur.



Note de l'auteur : les unités de mortiers envoyaient des observateurs qui dirigeaient le tir des mortiers. Ces équipes sont simulées dans le jeu par l'hex observateur. La proximité entre l'observateur et l'unité de mortier est nécessaire, car l'observateur doit signaler ses instructions aux servants du mortier. A cette époque, très peu de sections et de compagnies de mortiers étaient équipées de radios. Certains scénarios peuvent modifier cette règle pour des mortiers de plus gros calibre, car certaines compagnies déployaient des fils de téléphone ou utilisaient des radios.

Les mortiers peuvent tirer à partir des forêts et des hex de bâtiment (les mortiers étaient souvent placés dans des cours, des allées ou des petites clairières pour pouvoir tirer).

Les mortiers ne peuvent pas tirer sur des cibles plus proches que leur portée minimale et doivent tirer sur des unités situées dans leur angle de tir.

Les mortiers peuvent effectuer des attaques en CC, mais pas à courte portée (1 hex) si leur portée minimale est supérieure.

Les bonus d'élévation pour les mortiers sont déterminés par la hauteur de l'observateur pour les tirs indirects.

12.1 Cibles multiples de type différent

Les unités de mortier et d'artillerie ont un symbole Hautement Explosif ☘ à côté de leur PF, pour indiquer que leurs attaques sont résolues **contre le ND de flanc de leurs cibles** (y compris les unités cachées). Le défenseur bénéficie de tous les autres MD de terrain et de fortifications (*exception* : *Explosion aérienne 12.2*).

12.2 Explosion aérienne des obus de mortier et d'artillerie

Les unités avec un ND de flanc rouge situées dans un hex de forêt (et non un bois) et sujettes à un tir de mortier ou d'artillerie ☘ ne reçoivent pas le +2 MD de la forêt.

Note de l'auteur : en général les obus explosent au contact du sol. Mais quand les obus touchent des zones très boisées, ils explosent à hauteur des

arbres et projettent des fragments de métal et de bois sur les unités au sol et dans les trous. Cet effet est dévastateur.

12.3 Artillerie Hors-Carte (AHC)

L'artillerie hors-carte est représentée par les cartes Arme et chaque scénario indique si certaines et lesquelles sont disponibles. L'AHC a 1 tour de délai. Le joueur note secrètement pendant la phase préparatoire les coordonnées de l'hex ciblé et résoudra la frappe d'artillerie lors de la phase préparatoire du tour suivant. Le système de résolution des tirs d'artillerie hors-carte est exactement le même que celui des tirs de mortiers, à ceci près que les tirs hors-carte sont résolus contre l'hex ciblé et les hex l'entourant (les hex affectés sont représentés sur chaque carte Arme). Une attaque séparée est résolue contre chacun de ces hex. Bien entendu, s'il y a plusieurs unités dans un hex, le tir hors-carte sera résolu séparément pour chaque unité (**nous vous conseillons de télécharger la feuille de planification d'artillerie disponible sur www.Academy-Games.com**).



Les observateurs utilisés par l'AHC sont spécifiés dans les scénarios. Un observateur d'artillerie n'a besoin d'avoir une LdV dégagée qu'au moment où il désigne la cible, pas quand le tir est résolu. Les observateurs d'artillerie peuvent être cachés et ne sont pas révélés quand ils visent.

Les bonus d'élévation ne s'appliquent pas aux tirs d'artillerie et à leurs observateurs.

Note de l'auteur : les tirs d'artillerie étaient souvent déclenchés à des kilomètres contre des cibles déjà enregistrées et étaient appelés par radio, téléphone de campagne ou des signaux déterminés comme des fusées éclairantes. Les cibles déjà enregistrées étaient indiquées sur des cartes (ou par de petits drapeaux sur des cartes) et étaient souvent des éléments de terrain facilement identifiables comme des carrefours, des bâtiments ou des terrains élevés. Les Soviétiques avaient habituellement un soutien d'artillerie seulement lorsqu'ils défendaient ou attaquaient une ligne de front fixée. Le reste du temps, les canons des forces soviétiques ne tiraient qu'en tir direct sur des cibles visibles. L'armée allemande faisait appel à l'artillerie en utilisant des points de référence sur une carte et commandait le tir par radio à partir d'un char ou d'un véhicule de commandement.

13.0 Fumigènes

Les fumigènes sont utilisés comme écran pour couvrir la position et le mouvement d'une unité. Quand un obus fumigène est tiré, un marqueur fumigènes +2 MD est placé dans l'hex cible. Une LdV et des tirs peuvent avoir leur origine ou se terminer dans cet hex, mais ne peuvent pas le traverser. Les unités qui subissent un tir provenant ou se terminant dans une case avec un marqueur fumigènes +2 MD reçoivent un bonus de +2 MD.

Ex : une unité ciblée dans un hex de fumigènes +2 MD ajoute +2 MD à sa VD.

Ex : une unité tirant à partir d'un hex de fumigènes +2 MD voit la défense de sa cible augmenter de +2 MD.

Les marqueurs fumigènes +2 MD annulent les bonus de mouvement pour cet hex.

Au début de chaque nouveau tour, tous les marqueurs +2 MD sont retournés sur leur face +1 MD et tous les marqueurs +1 MD sont retirés du plateau. Les marqueurs fumigènes +1 MD indiquent que la fumée se dissipe. Ces marqueurs gênent les LdV les traversant mais ne les bloquent pas. Les unités peuvent voir et tirer à travers un hex ayant un marqueur fumigènes +1 MD. Les unités qui subissent un tir provenant, traversant ou se terminant dans une case avec un marqueur fumigènes +1 MD reçoivent un bonus de +1 MD. Les effets des fumigènes se cumulent. Deux marqueurs fumigènes +1 MD dans un hex agissent comme un marqueur +2 MD et bloquent toutes les LdV traversant cet hex. Deux marqueurs +2 MD ajoutent +4 MD à l'hex et ainsi de suite. Une LdV qui traverse 2 hex de fumigènes +1 MD est bloquée par le 2^e hex.

Chaque modificateur fumigènes est un obstacle de hauteur +1.

Ex : marqueur fumigènes +2 MD est un obstacle de hauteur +2.

Les fumigènes n'endommagent jamais les unités.

13.1 Capacité fumigène des unités

Les mortiers d'un calibre de 8 cm (80 mm) ou plus et l'artillerie hors-carte peuvent tirer des fumigènes à moins que le scénario ne précise le contraire. Les autres unités ne peuvent pas tirer de fumigènes à moins que cela ne soit permis par le scénario. Les canons et chars ayant une capacité fumigène peuvent cibler des hex situés dans leur portée d'attaque normale, ainsi qu'à longue portée. Les unités du génie peuvent placer de la fumée seulement dans leur hex ou un hex adjacent (19.0).

Les tirs de fumigènes touchent automatiquement l'hex ciblé. Les tirs d'obus fumigènes de l'artillerie hors-carte, qui doivent être déclarés lorsque l'hex est ciblé, affectent les mêmes hex que pour une attaque normale.

Sauf indication contraire, tous les fumigènes placés par des unités sont représentés par des marqueurs +2 MD.

Vous êtes maintenant prêt à jouer les scénarios 4 et 5. Jouez ces scénarios avant de poursuivre la lecture des règles.

Section 4

Cette section aborde le mouvement et le combat des véhicules, ainsi que les règles de transport.

14.0 Mouvement des véhicules

Les règles de mouvement des véhicules sont identiques à celles des unités à pied, abordées en Section 1. Voici ci-après des règles additionnelles qui ne concernent que les véhicules.

Les véhicules sont des unités à chenilles (comme les chars) ou à roues (comme les camions et les voitures). Leur coût de mouvement est indiqué dans l'angle supérieur droit de leur pion, en **bleu** pour les unités chenillées et en **vert** pour les unités à roues. C'est le coût à payer pour entrer dans un hex de terrain découvert ou de route.

14.1 Mouvement bonus

Certains véhicules bénéficient de mouvements bonus sur certains terrains. Ces bonus potentiels sont signalés par des symboles chenille  ou roue  à côté de leur coût pour bouger.

Tableau de mouvement des véhicules

Coût additionnel pour entrer dans l'hex

	à roues	à chenilles
Terrain découvert	+0 PA	+0 PA Bonus par 
Route / Pont	+0 PA Bonus par 	+0 PA Bonus par 
Bâtiment en pierre	NA	+3! PA
Bâtiment en bois	NA	+2 PA
Champ labouré	NA	+0 PA
Barricade	NA	+1D6 PA
Mur	NA	+1 PA
Eau	NA	NA
Forêt	NA	+2 PA
Bois	+2 PA	+1 PA
Reculer	+1 PA	+1 PA
Monter d'1 niveau	+1 PA	+1 PA

Les coûts se cumulent.

- ! = Test d'immobilisation : 2D6 > 6 pour réussir.
-  = Peut se déplacer d'1 hex de plus sur terrain découvert ou route.
-  = Peut se déplacer d'1 hex de plus sur route.
- NA = Non Accessible.

Une unité avec un tel symbole qui paye le coût pour bouger dans un terrain répertorié comme accordant ce bonus, peut bouger d'1 hex de plus dans la même action par symbole présent sur son pion. Ces hex doivent également être d'un type accordant ce bonus.

Ex : le camion ci-contre a un coût pour bouger vert, donc est dans la catégorie "véhicules à roues". Il a 2 symboles . La table de mouvement indique que les véhicules à roues ont un bonus de mouvement sur route par . Si le camion paye 1 PA pour se déplacer d'un hex de route à un autre, il peut se déplacer gratuitement de 2 hex supplémentaires de route dans la même action.

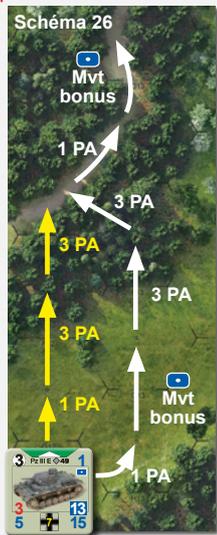
Ex : le T-34a ci-contre a 2 symboles . Son coût pour bouger est bleu, donc il est dans la catégorie "véhicules chenillés". La table de mouvement indique qu'il bénéficie d'un bonus de mouvement sur route et terrain découvert par . S'il paye pour se déplacer dans un de ces terrains, il peut se déplacer gratuitement de 2 hex supplémentaires de n'importe quelle combinaison de ces deux types. Par exemple, il pourrait payer 1 PA pour avancer sur route et utiliser ses 2 bonus pour entrer dans un autre hex de route puis un hex de terrain découvert.

Ex : schéma 26. Action allemande : le PzIIIe suit les flèches blanches. Il paye 1 PA pour avancer dans le premier hex de terrain découvert. Il utilise son bonus pour avancer dans le 2e hex de terrain découvert. L'adversaire ne peut réagir qu'après le mouvement bonus.

Action allemande suivante : le Panzer entre dans la forêt pour 3 PA (1 PA coût pour bouger + 2 PA coût supplémentaire forêt). La forêt n'accorde pas de bonus de mouvement.

Ex : schéma 26.

Action allemande : le PzIIIe suit les flèches jaunes. Il paye 1 PA pour avancer dans le premier hex de terrain découvert. Il peut bénéficier d'un bonus d'1 hex, mais seulement en terrain découvert ou route, or il veut entrer dans la forêt, il ne peut donc pas l'utiliser. Son action est terminée.



Action allemande suivante : le Panzer entre dans la forêt pour 3 PA. Pas de bonus de mouvement, son action est terminée.

Une action de mouvement inclut tous les bonus de mouvement. Un tel mouvement de plusieurs hex doit être entièrement effectué avant que l'adversaire ne réagisse. Donc dans les exemples ci-dessus, l'adversaire ne peut pas réagir avant que les mouvements bonus ne soient effectués.

Note de l'auteur : le coût de mouvement d'une unité prend en compte le temps pour donner les ordres, étudier les cartes, observer les alentours, etc. La capacité de mouvement d'une unité est une abstraction de tous ces paramètres. Même si un camion rempli d'hommes peut atteindre 100 km/h, il était très rare qu'il roule à cette vitesse sur les routes cahoteuses et boueuses de Russie.

14.2 Routes

Les routes annulent les restrictions et les coûts de mouvement des terrains couvrant l'hex. Les unités doivent suivre la route d'hex en hex pour bénéficier du bonus sur route. Un véhicule à roues (qui normalement ne peut pas pénétrer dans un hex de forêt) peut suivre une route traversant la forêt en ne payant que le coût du mouvement sur route. Les unités doivent suivre la route d'hex en hex pour bénéficier de son bonus.

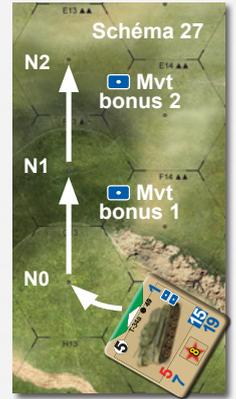
Une route ne modifie pas le MD de l'hex.

Les ponts sont considérés comme des routes au dessus de l'eau.

Ex : schéma 26. Le PzIIIe bouge de l'hex de forêt dans l'hex de route pour 3 PA. Ce n'est qu'ensuite, s'il bouge sur un nouvel hex de route en suivant celle-ci, qu'il ne payera qu'1 PA et bénéficiera du bonus de route.

Ex : schéma 27. Le T-34 a 2 . Il peut bouger en 1 action d'un total de 3 hex en terrain découvert. Il grimpe sur la colline. Le coût total du mouvement est de 3 PA (+1 PA par niveau gravi). Le mouvement total de 3 hex s'effectue en 1 seule action, et l'adversaire ne peut réagir qu'ensuite.

Encombrement des routes : un véhicule à roues qui entre dans un hex de route déjà occupé par d'autres véhicules ne bénéficie pas de ses bonus .



14.3 Hex occupés par l'ennemi

Les véhicules peuvent entrer et traverser des hex occupés par d'autres unités, amies ou ennemies. Si un véhicule traverse un hex sans s'y arrêter, il ne peut pas être attaqué en CC.

14.4 Recul

Une unité peut reculer dans n'importe lequel de ses hex de flanc pour un coût additionnel de +1 PA.

Les bonus de mouvement ne s'appliquent pas lors d'un recul.

14.5 Immobilisation

Les véhicules peuvent être immobilisés lorsqu'ils se déplacent sur certains terrains comme les bâtiments en pierre ou les marais. Après avoir avancé dans un terrain dont le coût de mouvement est suivi d'un "!" sur la table des coûts de mouvement des véhicules, le véhicule doit faire un test d'immobilisation. Le joueur lance 2D6 et doit obtenir un résultat égal ou supérieur à 6 pour que l'unité ne soit pas immobilisée. Les PC peuvent être utilisés pour modifier ce jet.

Un véhicule immobilisé ne peut pas pivoter, mais les chars peuvent toujours tirer à l'extérieur de leur angle de tir (15.4).

Remorquage : les véhicules à roues immobilisés ou choqués peuvent être remorqués par d'autres véhicules. Les véhicules chenillés ne peuvent être remorqués que par un autre véhicule chenillé. Un véhicule en remorquant un autre ne bénéficie d'aucun bonus de mouvement.

Les véhicules immobilisés à cause du terrain qui sont remorqués hors du terrain qui les a immobilisés (et non pas seulement hors de l'hex si le terrain en couvre plusieurs) peuvent de nouveau bouger. Un véhicule immobilisé par un tir le reste, mais peut être remorqué.

15.0 Valeur de défense blindée et puissance de feu

Jusqu'ici nous n'avons pris en compte que les unités non blindées comme l'infanterie et les équipes de soutien. Ces unités non blindées ont un ND de front et de flanc écrit en rouge sur leur pion. Ces unités tirent habituellement des balles ou des munitions explosives et sont caractérisées par des valeurs de PF rouges sur leur pion.

Coût en PA pour tirer

Le cercle indique une tourelle

Puissance de Feu (PF)

Explosif

Perforant

Coût en PA pour bouger

Bonus de mouvement chenillé

ND Blindé (bleu) de flanc

ND Blindé (bleu) de front

Les Niveaux Défensifs (ND) de front et de flanc des unités blindées sont indiqués en bleu. Certaines unités ont des munitions perforantes efficaces contre les blindages. La PF perforante est indiquée en bleu. La PF bleue est utilisée contre les unités avec un ND bleu.

Note de l'auteur : la puissance de pénétration des armes et l'épaisseur du blindage n'ont pas été les seuls paramètres pris en compte pour calculer les PF et ND des chars. Cela aurait généré des valeurs aberrantes. L'équipement de visée, l'entraînement des équipages, l'entretien du matériel, la cadence de tir, les angles des blindages, leur qualité, leurs points faibles, les équipements radio, la vitesse de déplacement, et d'autres paramètres encore ont été pris en compte pour obtenir des résultats les plus réalistes possibles. Sur le papier, les T-34 soviétiques surclassaient tous les chars allemands existant à la mi-1941. Mais les équipages des T-34 étaient mal entraînés, le chef de char avait souvent un champ de vision très restreint, les chars n'embarquaient souvent que peu de munitions perforantes à bord, les transmissions tombaient en panne dès les premiers jours sans pièce de rechange... Tout cela et d'autres facteurs permirent aux Allemands d'obtenir un taux de destruction de 7/1.

Les portées indiquées sur les pions correspondent aux distances historiques de tir, pas aux portées maximales réelles. Par exemple, le Panzer III avait une portée effective de 1800 mètres, mais a détruit 70% de ses victimes à moins de 500 mètres !

15.1 Cibles de Type différent

Une unité tirant dans un hex occupé par plusieurs unités qui ont des ND de différentes couleurs tire sur chacune avec sa PF de la couleur correspondante.

Ex : le T-34 ci-contre tire sur un hex contenant un char et une unité d'infanterie. Contre le char, il utilise sa PF bleue de 7, et contre l'infanterie sa PF rouge de 5.



15.2 Dégâts aux véhicules

Les dégâts contre les véhicules sont résolus de la même manière que les dégâts contre les unités à pied (7.4 et 7.5).

Marqueurs Dégâts pour les véhicules



Détruit (x1)
• L'unité affectée est immédiatement retirée du plateau.



Armes endommagées (x2)
• La PF de la couleur du symbole ne peut plus être utilisée pour attaquer.



Immobilisé (x5)
• L'unité ne peut plus bouger ni pivoter.
• ND de front -1.
• ND de flanc +1.



Dégâts légers (x4)
• Les caractéristiques mécaniques de l'unité ne sont pas affectées, c'est un effet psychologique.



Paniqué (x1)
• L'unité ne peut plus tirer.
• ND de front -4.
• 9 ou plus pour se rallier.



Choqué (x2)
• Toute action autre que se rallier est interdite.
• 9 ou plus pour se rallier.



Suppression (x5)
• +1 PA pour tirer.
• -2 pour la PF rouge et -3 pour la PF bleue.
• 8 ou plus pour se rallier.



Dos des marqueurs Dégâts
• Tous les marqueurs de dégâts aux véhicules ont le même dos.

⊗ = la caractéristique est perdue. Noir indique toutes les valeurs, bleu ou rouge les valeurs spécifiques de cette couleur.

Note de l'auteur : parfois les véhicules ne pouvaient pas se rallier car les dégâts subis étaient mécaniques et ne pouvaient pas être réparés en pleine bataille.

15.3 Effets de la portée sur le combat

Les portées de combat des véhicules et leurs effets sur la PF sont identiques à ceux des unités à pied (voir paragraphe 7.6).

15.4 Véhicules avec tourelle

Certains véhicules, comme les chars, ont des canons montés sur tourelle. Leur pion a un cercle blanc sous leur coût pour tirer. Un canon en tourelle peut pivoter sur 360° sans que le véhicule ne change d'orientation. Les véhicules avec tourelle sont les seules unités pouvant tirer sur des cibles situées hors de leur angle de tir, ce qu'ils peuvent faire pour un coût additionnel au tir de 2 PA/PC. L'orientation du char ne change pas quand il tire hors de son angle de tir et cela ne constitue pas une action supplémentaire.

Les véhicules tirant hors de leur angle de tir lors d'une action d'opportunité ou en résultat d'une carte Action n'ont pas à payer le coût additionnel de 2 PA/PC.



Note de l'auteur : la plupart des chars utilisaient leur canon de tourelle de face dans un angle de 120°. Si un char était menacé par un ennemi, l'équipage tentait de faire face à la menace, offrant la silhouette la plus mince avec le blindage le plus épais tout en protégeant les chenilles du char.

Souvent, la logique tactique était supplantée par le stress psychologique et la panique face au risque de coup au flanc.

Les canons automoteurs (SPG) étaient des canons fixes montés sur des châssis de chars. Ils n'avaient pas de tourelle, donc peu d'angle horizontal, et le véhicule entier devait pivoter pour suivre une cible. Cela rendait l'acquisition de cible très difficile. J'ai inclus ce paramètre du combat dans les mécaniques de jeu, sans rajouter des règles complexes pour les tourelles. La vitesse de rotation, l'entraînement de l'équipage et sa vitesse de réaction, la visibilité et les capacités de ciblage sont calculées dans le coût pour tirer de chaque type d'unité. Enfin, les canons automoteurs doivent pivoter avec une action spécifique avant de pouvoir tirer hors de leur angle de tir.



15.5 Véhicules non couverts

Les véhicules non couverts (sans toit) ont un carré blanc à bord rouge sous leur ND de flanc. Ce ND passe de bleu à rouge lorsque le tir subi utilise des munitions Hautement Explosives (mortiers, artillerie ou certaines cartes Arme) ou lors d'attaques en CC par des unités d'infanterie.

Ex : le PzJg 35R a un ND rouge de 13 s'il est attaqué en CC par une unité de fusiliers soviétiques. (Les équipes de chasseurs de chars peuvent utiliser leur PF bleue)

Note de l'auteur : de nombreux canons automoteurs n'étaient blindés que sur l'avant, ce qui les rendait très vulnérables aux grenades, aux shrapnels de l'artillerie et aux tirs de flanc.



15.6 Protection des véhicules

Tous les véhicules offrent un bonus de protection de +1 MD par véhicule à toutes les unités d'infanterie non transportées présentes dans leur hex. Le mouvement avec précaution n'est pas nécessaire quand ces unités font un mouvement de groupe avec le(s) véhicule(s).

Ex : un peloton de fusiliers et un char font un mouvement de groupe vers une position ennemie. Le peloton n'est pas transporté, il est donc placé sous le pion du char et reçoit une protection de +1 MD.

16.0 Camions et chariots

Les camions et les chariots représentent des véhicules chargés de transporter d'autres unités et du ravitaillement sur route. Ils ont un coût pour bouger vert, ce qui les rend très efficaces sur les routes.



Les camions ont -2 PF et une portée de 0, ils peuvent donc tenter de faibles attaques au CC. Les chariots ne peuvent jamais attaquer.

Camions et chariots ne peuvent pas s'emparer d'hex objectifs.

Les camions et chariots détruits ne réduisent pas les PC, mais rapportent des PV à l'adversaire.

16.1 Véhicules de transport blindés (APC)

Les pions APC (pour Armored Personnel Carriers en anglais) représentent des véhicules spécialisés dans le transport et la protection d'autres unités. Les unités transportées par un APC avec un bouclier rouge +2 bénéficient d'un MD +2. Les canons remorqués et les mortiers transportés reçoivent également ce bonus, car les servants sont transportés dans le véhicule. Les autres règles de transport s'appliquent normalement.

Les tirs contre un APC sont résolus simultanément contre l'APC et contre les unités qu'il transporte. Un jet de dés est effectué pour chaque unité. Si l'APC est détruit, les unités transportées bénéficient tout de même du MD+2 pour cette attaque.



17.0 Embarquer, transporter et débarquer des unités

Tous les véhicules peuvent transporter une unité à pied ou remorquer un canon ou un véhicule immobilisé (Exception : ils peuvent remporter une unité de fusiliers allemands plus une LMG, car ces unités formaient historiquement un seul peloton).

Un véhicule doit se trouver dans le même hex que l'unité qu'il veut embarquer. Cette unité doit payer son coût pour bouger en terrain découvert pour embarquer ou s'attacher au véhicule, avec une action de groupe. Le pion de l'unité est placé au dessus du pion du véhicule, orienté dans la même direction.

Les unités transportées ne reçoivent pas de protection de la part du véhicule qui les transporte (exception : APC 16.1). Un véhicule et l'unité qu'il transporte se déplacent avec des mouvements de groupe, en ne payant que le coût pour bouger du véhicule. Un véhicule ne subit pas de pénalité de mouvement lorsqu'il transporte une unité et tous ses bonus de mouvement s'appliquent.

Une unité transportée ne peut pas tirer.

Pour débarquer une ou plusieurs unités transportées, le véhicule doit

payer le coût de mouvement en terrain découvert de l'unité transportée avec une action de groupe. L'unité déchargée est maintenant placée **sous** le véhicule avec l'orientation de son choix.



Ex : **schéma 28. Action allemande** : un APC 251 transportant (remorquant) un canon Pak38 fait un mouvement de groupe dans 3 hex de terrain découvert pour 1 PA.

Action allemande suivante : l'APC 251 effectue un autre mouvement de 1 hex pour 1 PA.

Action allemande suivante : l'APC 251 décharge le canon pour 4 PA.

Action allemande suivante : l'APC 251 bouge vers l'ouest pour 1 PA, puis les deux unités sont marquées comme utilisées.

Autre ex : **schéma 28**. L'APC 251 a chargé le canon Pak38 au tour précédent, mais n'a pas eu assez de PA pour le décharger. Le joueur débute son tour en déchargeant le canon pour 4 PC. Le canon et le camion restent frais car le déchargement s'est effectué avec une action de commandement. Pour son action suivante, le joueur allemand active l'APC et agit avec. Le canon reste frais et pourra être activé plus tard dans le tour.

Ex : **schéma 29**. Un APC 251 allemand transportant une unité de fusiliers avance pour 1 PA à côté d'une unité de fusiliers soviétiques.

Action allemande suivante : l'APC tire à courte portée pour 2 PA et touche.

Action allemande suivante : l'unité de fusiliers débarque pour 1 PA.

Action allemande suivante : pour 2 PA, l'allemand effectue un tir de groupe (9.1.2) avec une VA de 7 (3 PF de l'APC + 1 PF de soutien de l'unité de fusiliers +3 PF de courte portée (7.7.2)).



17.1 Tirer sur des unités transportées

Les tirs sont résolus simultanément contre le véhicule et le ND de flanc de la ou des unités transportées. Les attaques sont résolues individuellement pour chaque unité. Le véhicule et l'unité transportée reçoivent le modificateur de terrain de l'hex. Si le véhicule est détruit, l'unité survivante est placée sur la carte avec la même orientation que le véhicule détruit. Les unités transportées ne reçoivent pas de dégâts supplémentaires si le véhicule est détruit.

Ex : **schéma 30. Action allemande** : l'APC 251/1 transporte une unité d'infanterie. Il se déplace avec un mouvement de groupe depuis le sud. Il reste 6 PA pour l'activation partagée (9.0).

Action soviétique : le joueur active son canon AC 45mm et tire sur l'APC et l'unité d'infanterie pour 3 PA. Le canon utilise sa PF 6 bleue contre l'APC et son ND 13. Il lui faut un 7 pour toucher (13 VD - 6 PF) et un 11 pour éliminer. Il obtient un 11, l'APC est détruit. Le joueur allemand place son pion sur sa piste des PC. Le tir contre l'unité d'infanterie est maintenant résolu. Le canon utilise sa PF 3 rouge contre la VD 13 des fusiliers (ND 11 de flanc + 2 MD protection de l'APC) et rate.

Action allemande : **schéma 31**. L'unité de fusiliers entre dans l'hex bâtiment en bois pour 2 PA.

Action soviétique : le canon AC tire sur le PzIIIh pour 3 PA avec une PF 6 bleue contre le ND 17 du char et rate. Il lui reste 1 PA.

Action allemande : l'unité de fusiliers entre avec précaution dans l'hex occupé par le canon pour 2 PA.

Action soviétique : le canon pourrait tirer au CC contre l'unité d'infanterie, mais sa PF rouge est sur fond blanc, ce qui signifie qu'il a un malus de -2 au CC. L'unité Fusiliers PM soviétique adjacente pourrait tirer dans l'hex, mais risquerait de toucher le canon. Le joueur soviétique décide de terminer l'activation du canon, qui est marqué comme utilisé, et d'activer



l'unité Fusiliers PM. Il place le marqueur des PA sur la case 7, et fait avancer avec précaution l'unité dans l'hex de CC pour 2 PA.

Action allemande : **schéma 32**. Le joueur allemand peut attaquer une (7.7.3) des deux unités en CC. Il décide de cibler l'unité Fusiliers PM, qui est la plus dangereuse. Il dépense ses 2 PA restants, plus 1 PC. Il a une PF 6 contre le ND 11 de flanc de l'unité Fusiliers PM. Il faut un jet de dés ≥ 5 pour toucher et ≥ 9 pour un coup critique. Il obtient 6, et le joueur soviétique tire un marqueur Dégât "Suppression". Ce tirage n'est pas révélé à l'adversaire et le marqueur placé face cachée sous l'unité touchée.



Action soviétique : l'unité Fusiliers PM ne peut pas se rallier car une unité ennemie est dans le même hex. Le joueur décide de la faire tirer sur l'unité allemande au CC. Il a une PF 6 (PF4 +4 bonus CC -2 malus suppression) contre la ND 11 de flanc. Il faut un jet ≥ 5 pour toucher et ≥ 9 pour un coup critique. Il décide de dépenser 1 PC pour modifier le jet. Il faut donc maintenant ≥ 4 pour toucher et ≥ 8 pour un coup critique. Il obtient 9 ; l'unité allemande est éliminée, le pion retiré du plateau et placé sur la piste des PC du joueur allemand.

Vous êtes maintenant prêt pour jouer le scénario 6.
Jouez ce scénario avant de poursuivre la lecture des règles.

Section 5

Cette section introduit les fortifications et les obstacles.

18.0 Fortifications et obstacles

Les fortifications incluent les défenses improvisées, les bunkers et les tranchées. Les obstacles incluent les barbelés, les barrages routiers et les champs de mines. Ils sont tous représentés par des pions placés sur le plateau. Il ne peut y avoir qu'un **seul pion de chaque type** de fortification ou d'obstacle dans un hex, à l'exception des défenses improvisées.

Les fortifications et les obstacles ne bloquent pas les LdV.

18.1 Fortifications - Tranchées, Bunkers et Défenses improvisées

Tranchées et bunkers sont toujours placés au début du scénario, selon ses indications. Ils ne peuvent pas être construits en cours de partie, sauf indication contraire.

Les unités qui occupent une fortification sont placées en dessous du pion et bénéficient des MD cumulés du terrain et de la fortification (?). Le MD de la fortification est indiqué dans le coin inférieur droit du pion.

18.1.1 Tranchée

Une tranchée peut être occupée par toutes les unités légères d'infanterie, y compris les mortiers, mais pas par les véhicules ni les canons. Les véhicules à roues sont interdits dans son hex. Une tranchée annule les bonus de mouvement dans son hex. Les unités dans une tranchée peuvent faire face et donc tirer dans n'importe quelle direction. Elles reçoivent un bonus de +2 MD de front comme de flanc. Les MD noirs s'appliquent à la fois aux ND bleus et rouges. Un nombre illimité d'unités peut occuper une tranchée.



18.1.2 Bunkers

Un bunker peut être occupés par toutes les unités légères d'infanterie, et si le scénario le permet également par les canons AC et les obusiers. Les mortiers ne peuvent pas tirer s'ils sont dans un bunker. Les bunkers ont une flèche d'orientation rouge, ce qui indique qu'ils ne peuvent pas pivoter. Les unités situées hors de l'angle de tir d'un bunker peuvent tirer sur les unités dans le bunker, mais pas l'inverse. Un nombre illimité d'unités peut se trouver dans un bunker.

Les bunkers ont des MD de front et de flanc noirs inscrits dans un bouclier blanc. Ils s'appliquent aux ND bleus et rouges. Le chiffre le plus faible s'applique aux attaques depuis le flanc du bunker, ainsi qu'aux tirs demortier et d'artillerie et aux attaques au CC.

Ex : l'unité de fusiliers soviétique ci-contre reçoit un MD +5 à son ND 12 pour une VD totale de 17 contre un tir de front. Contre un tir depuis le flanc du bunker, elle aurait un MD +3 pour une VD totale de 14 (ND 11 de flanc +3 MD flanc du bunker).



18.1.3 Défenses improvisées

Un marqueur Défenses improvisées représente une position fortifiée à la va-vite. Il peut être placé sur n'importe quel terrain sauf l'eau. Il peut être mis en place par n'importe



quelle unité à pied pour une action en payant 7 PA, ou en jouant une carte Action (par exemple les cartes n°02 ou n°11).

Le marqueur est placé sur l'unité qui l'a mis en place, et lui donne un MD +1. Seule cette unité peut l'occuper. Le marqueur est retiré si l'unité bouge, pivote ou est éliminée.

Plusieurs marqueurs peuvent être placés par plusieurs unités sur un même hex, mais un seul par chacune des unités.

Des marqueurs Défenses improvisées peuvent être placés tant qu'il en reste en stock.

18.2 Occuper et quitter les Tranchées et Bunkers

Une unité peut occuper immédiatement une fortification vide ou amie en entrant dans l'hex, sans coup additionnel. Les unités peuvent quitter une fortification sans coût supplémentaire **en quittant l'hex**. Elles peuvent quitter la fortification en restant sur le même hex en payant le coût normal pour bouger dans cet hex. Une unité hors de la fortification mais dans le même hex doit payer le coût normal de cet hex pour entrer dans la fortification.

Ex : une LMG dans un bunker sur un hex de terrain dégagé est prise de flanc. Elle paye 1 PA pour sortir du bunker et peut alors se réorienter librement pour faire face au danger.

18.3 Obstacles - Barbelés, Barrages routiers et Mines

18.3.1 Barbelés

Les barbelés affectent les unités qui veulent entrer dans l'hex. Les véhicules à roues ne peuvent pas entrer . Les bonus de mouvement des véhicules chenillés sont annulés  dans cet hex.



Les unités à pied doivent payer une pénalité de +1D6  pour entrer dans l'hex. Voici la procédure :

1. Annoncer leur intention d'entrer dans l'hex.
2. Lancer 1D6 pour déterminer la pénalité de mouvement.
3. Ajouter cette pénalité de mouvement au coût normal pour entrer dans ce terrain.

Si après avoir lancé le dé de pénalité, une unité active ne possède pas assez de PA/PC pour entrer dans l'hex de barbelés ou si le joueur ne veut pas en payer le coût en PA/PC, l'unité perd ses PA restants. Cette tentative compte comme une action. L'unité active pourra toujours effectuer d'autres actions plus tard en utilisant des PC ou des cartes Action.

Ex : un peloton de fusiliers allemand occupe un hex de terrain découvert sur lequel se trouve un pion de barbelés. Une unité soviétique veut entrer dans l'hex afin de déclencher un combat au CC. Il reste au Soviétique 4 PA et 2 PC. Il annonce son intention, obtient un 4 sur le D6 et doit donc payer 5 PA pour entrer dans l'hex de barbelés (4 au dé + 1 PA pour le mouvement en terrain découvert). Le Soviétique peut payer 4 PA + 1 PC pour entrer dans l'hex, ou ne pas le faire et perdre ses 4 PA restants.

Les barbelés sont immédiatement détruits et le marqueur retiré du plateau quand un véhicule chenillé entre dans l'hex.

Les barbelés ne peuvent être placés que pendant la mise en place du scénario, sauf indication contraire de celui-ci.

Les tirs dans un hex contenant des barbelés touchent simultanément les barbelés et les unités présentes.

18.3.2 Barrages routiers

Les Barrages routiers affectent les véhicules qui veulent entrer dans l'hex depuis n'importe quelle direction. Ils sont sans effet sur les unités à pied. Les véhicules à roues ne peuvent pas entrer dans l'hex. Les véhicules chenillés qui veulent entrer dans l'hex doivent :



1. Annoncer leur intention d'entrer dans l'hex.
2. Jeter 1D6 pour déterminer la pénalité.
3. Ajouter cette pénalité au coût pour entrer dans l'hex.

Si après avoir lancé le dé de pénalité, une unité active ne possède pas assez de PA/PC pour entrer dans l'hex ou si le joueur ne veut pas en payer le coût en PA/PC, l'unité perd ses PA restants. Cette tentative compte comme une action. L'unité active pourra toujours effectuer d'autres actions plus tard en utilisant des PC ou des cartes Action.

Les Barrages routiers ne peuvent être placés que pendant la mise en place du scénario, sauf indication contraire de celui-ci.

Les Barrages routiers ne bloquent pas les LdV et donnent un MD +1 à toutes les unités présentes dans l'hex.

18.3.3 Champs de mines

Un champ de mines peut être placé sur n'importe quel hex, visible ou caché, comme cela est spécifié dans le scénario. Si une unité entre dans un champ de mine caché, un pion "Mines" est immédiatement placé sur la carte. Les mines attaquent les unités amies comme ennemies immédiatement après que l'unité est entrée dans l'hex ou a effectué toute action autre que tirer, se rallier ou servir d'observateur d'artillerie. Les unités quittant un hex contenant un champ de mines ne sont pas affectées par celui-ci. Si une nouvelle unité entre dans un champ de mines contenant déjà une unité, seule l'unité entrant est attaquée.



Les marqueurs Mines présents dans ce jeu ont un chiffre noir, ce qui indique qu'ils affectent toutes les unités, véhicules ou unités à pied.

Quand une unité subit une attaque de mines, le joueur propriétaire des mines jette 2D6. Le jet peut être modifié avec des PC. Sur un résultat supérieur ou égal à 8, l'unité est touchée et un marqueur Dégâts pioché.

Les MD de terrain et de fortifications ne s'appliquent pas aux attaques de mines.

Ex : un joueur effectue une attaque de mines. Il décide de modifier son jet de dés avec 2 PC. Il faut maintenant un jet de 6 ou plus pour que l'unité soit touchée.

18.4 Destruction des fortifications et obstacles

Les fortifications et les obstacles avec un ND rouge imprimé dans le coin inférieur droit de leur pion peuvent être touchés et détruits par un tir de mortier, d'artillerie, un tir HE rouge de canon ou char (pas de MG), ou une attaque d'infanterie au CC. Le ND d'une fortification ou d'un obstacle est modifié par les MD de terrain, y compris les forêts, bâtiments et fumigènes. Quand une fortification ou un obstacle est touché par un tel tir, il est automatiquement détruit.

Les attaques affectent simultanément les fortifications et obstacles et les unités présentes dans un hex (mais les jets sont faits individuellement). Si une fortification est détruite, les unités qui l'occupaient reçoivent quand même la MD de la fortification pour cette attaque.

Les unités dans les fortifications utilisent comme d'habitude leur ND de flanc contre les attaques de flanc, d'artillerie, des mortiers et les attaques au corps à corps.

Un joueur peut attaquer une fortification ne contenant pas d'unité ou un obstacle isolé pour tenter de le détruire.

Ex : une artillerie soviétique avec une PF 6 rouge tire sur 2 unités de fusiliers situés dans un bunker avec un ND de 15 et un MD +3 noir de flanc. Pour la résolution contre le bunker, l'artillerie obtient un jet de 10 pour une VA totale de 16 et le pion bunker est retiré. Le Soviétique relance les dés et obtient une VA de 13 contre la VD 14 de la première unité (ND 11 de flanc + 3 MD de flanc du bunker) et rate. Pour la seconde unité, le Soviétique obtient une VA de 12 et rate aussi.

**Vous êtes maintenant prêt à jouer le scénario 7.
Jouez ce scénario avant de poursuivre la lecture des règles.**

Section 6

Cette section introduit de nouvelles unités et les règles pour jouer à plus de 2 joueurs ou en solitaire.

19.0 Génie

Les pelotons de génie étaient spécialement entraînés et équipés pour l'assaut des positions ennemies. Ils se comportent comme une unité d'infanterie ordinaire, à ceci près :

- Ils révèlent les mines cachées en entrant dans leur hex, mais ne subissent pas leur attaque.
- Ils peuvent tirer des fumigènes MD+2 à 1 hex de distance pour 2 PA. Ils ont une capacité lance-flammes avec une portée de 1 (19.1).



19.1 Lance-flammes

Certains chars et unités du génie ont une capacité lance-flammes indiquée par une icône flamme . Ces unités peuvent choisir d'utiliser leur PF habituelle ou cette capacité. Les attaques au lance-flammes se font avec une PF 2 rouge ou bleue à une portée maximum de 1 hex (le tir à longue portée n'est pas autorisé). Les modificateurs de CC et de courte portée s'appliquent. Les attaques au lance-flammes sont résolues contre le ND de flanc de la cible, et les MD de terrain sont ignorés.

Les lance-flammes de caisse  tirent uniquement dans l'arc de tir de l'unité, ceux montés sur tourelle  peuvent tirer en dehors pour un coût additionnel de 2 PA.



20.0 Parties à trois ou quatre joueurs

Certains scénarios sont conçus pour être joués à plus de 2 joueurs. Chaque joueur a sa propre feuille de marque et ses propres unités (regroupées ci-après sous le terme générique de force) à commander. Tous les joueurs d'un camp agissent individuellement avant que le camp adverse ne puisse réagir. Les joueurs décident avant de commencer s'ils alternent les actions des différents camps (Ex : Allemand1, puis Soviétique1, puis Allemand2, puis Soviétique2) ou si tous les joueurs d'un camp jouent simultanément (Ex : Allemand1 et Allemand2, puis Soviétique1 et Soviétique2).

Les joueurs font chacun un jet d'initiative en début de tour, et c'est le joueur ou le camp du joueur qui obtient le plus grand résultat qui commence.

Quand tous les joueurs **sauf 1** passent successivement, le tour prend fin. À 3 joueurs, les 2 joueurs qui passent successivement doivent être adversaires.

Ex : le joueur Soviétique1 passe, puis Allemand1 joue, puis Soviétique2 passe, et Allemand2 passe. Si Soviétique1 passe, le tour s'arrête.

Les cartes Action ne peuvent pas être échangées entre joueurs, ni jouées sur des unités d'une autre force.

Les conditions de victoire sont accordées au joueur entrant le premier dans l'hex, etc. Les joueurs peuvent décider de jouer le scénario avec des conditions de victoires individuelles ou collectives.

20.1 Jouer à 2 joueurs un scénario prévu pour 4

Quand 2 joueurs jouent un scénario prévu pour 4, il regroupe les 2 forces de chaque camp en 1 seule. Cela inclut les PC, qui sont additionnés -1. Une seule feuille de marque est utilisée par camp. Les cartes des deux forces sont regroupées. Le joueur contrôle toutes les unités de son camp et peut les activer dans l'ordre qu'il veut.

Ex : un joueur contrôle les 2 forces allemandes. La première reçoit 7 PC, la seconde 6 PC. Le joueur dispose donc de 7+6-1 = 12 PC qu'il peut utiliser comme il veut. Il tire aussi les cartes des deux forces, et peut les utiliser librement.

Si 3 joueurs jouent un scénario prévu pour 4, il est conseillé de ne pas regrouper les forces du joueur qui en joue 2.

20.2 Jeu en solitaire

Voici un guide pour jouer contre un adversaire virtuel (**IA - Intelligence Artificielle**). Il est conseillé de toujours jouer le camp attaquant. Le joueur joue les actions de l'adversaire IA, mais doit suivre la doctrine IA présentée ci-dessous. Si un scénario solo est joué par 2 joueurs, les règles normales s'appliquent à la place des règles du jeu en solitaire.

Initiative - Au début de chaque tour, jetez 1D6. Le camp IA a l'initiative sur un résultat de 1, 2, 3, ou 4, le joueur sur 5 ou 6.

Activation - Une unité IA ne peut être activée que si elle a une unité ennemie dans sa LdV.

Doctrine de mouvement - Les unités IA ont tendance à reculer vers les objectifs qu'elles défendent plutôt qu'à s'en éloigner.

- Elles n'entrent pas dans un hex occupé par l'ennemi, sauf si c'est un hex objectif. Si le joueur estime cependant qu'une unité a intérêt à le faire, il lance 1D6. Il peut effectuer ce mouvement seulement sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4.

Pivoter - Une unité IA pivotera vers un danger présent hors de son arc de tir par ordre décroissant d'importance :

- si l'unité ennemie est dans un hex adjacent.
- si l'unité ennemie lui tire dessus et qu'aucun autre adversaire dans sa LdV n'est plus proche.
- si l'unité ennemie est à portée et qu'un 9 suffit pour la toucher, et qu'aucun autre adversaire dans sa LdV n'est plus proche.

Doctrine de tir - Une unité IA ne tirera que sur les unités ennemies à portée normale et qui peuvent être touchées avec un jet de 2D6 non modifié de 10.

- Une unité IA tirera sur l'ennemi le plus facile à toucher.

Utilisation des PC - Donner au camp IA 20% de PC en plus que ce que le scénario indique, arrondi au supérieur. L'usage préférentiel des PC sera pour modifier les VA lors des attaques. Le nombre des PC utilisés pour modifier l'attaque est déterminé par le jet d'1D6 :

- sur 1 ou 2, l'attaque est modifiée en utilisant 2 PC.
- sur 3 ou 4, l'attaque est modifiée en utilisant 1 PC.
- sur 5 ou 6, l'attaque n'est pas modifiée, aucun PC n'est dépensé.

L'IA utilisera ses PC tant qu'il lui en reste pour se conformer au fonctionnement décrit ci-dessus.

Ex : une unité IA de fusiliers soviétiques a une LdV dégagée sur une unité de fusiliers allemands qui bouge. Elle tire car il lui faut seulement un 8 pour toucher (VA 3 contre ND 12 - 1 pour mouvement en terrain découvert). Le camp soviétique a encore 1 PC, le joueur jette 1D6 pour savoir si l'attaque est modifiée ; le dé donne 1, l'attaque est modifiée par le dernier PC restant, puisqu'il n'y en a pas d'autre. L'attaque réussira sur un jet de 7 (PF 3 + 1 PC = VA 4 contre VD 11).

Les unités IA soviétiques peuvent tirer sur des hex qui contiennent à la fois des unités allemandes et soviétiques.

Compléter les PA avec des PC pour tirer - Si une unité IA peut toucher une cible avec un jet de 2D6 non modifié de 9 mais n'a plus assez de PA, elle utilisera 1 PC si possible pour compléter ses PA et tirer.

Ex : une unité IA active a un coût pour tirer de 4 PA, mais n'a plus que 3 PA. 1 PC sera dépensé pour la faire tirer.

Ex : une unité IA active a un coût pour tirer de 4 PA, mais n'a plus que 2 PA. Elle ne retirera pas.

Ralliement - Une unité IA touchée essaiera toujours de se rallier avant de tirer, sauf si elle peut attaquer et toucher un ennemi avec un jet de 2D6 de 8.

Bon sens - Des situations imprévues peuvent survenir et le joueur doit alors faire agir les unités IA dans ce qu'il suppose être leur meilleur intérêt. Cela signifie que dans certains cas, il faudra adapter ou même aller contre la doctrine exposée ci-dessus.

Pour le jeu en solitaire, il est recommandé d'appliquer la règle optionnelle Attribution variable des PA (3.0.1).

20.3 Unités cachées et jeu en solitaire

Pour chaque unité cachée prévue par le scénario, posez une pièce de monnaie sur deux hex susceptibles de cacher des unités. Placez l'unité dans une tasse avec un leurre (marqueur quelconque inutilisé du jeu). Quand une unité cachée doit entrer en jeu sur un des hex (comme indiqué dans le scénario), le joueur pioche un pion dans la tasse. Si le pion pioché est un leurre, le pion et la pièce sur l'hex sont retirés du jeu et la partie continue.

Ex : 2 unités peuvent être cachées. Le joueur pose 4 pièces sur 4 hex puis place les 2 unités plus 2 leurs (marqueurs quelconques) dans une tasse.

Notes de l'auteur : les tactiques modernes utilisées par les armées contemporaines sont directement inspirées des doctrines de la Seconde Guerre Mondiale. Elles ont évolué (et parfois carrément changé) tout au long des guerres de Corée, Vietnam, Bosnie, Afghanistan et Iraq. J'ai conçu CoH avec l'objectif de suivre ces évolutions tactiques dans une série de jeux, dont le premier est Le Réveil de l'Ours. Le système de jeu est rapide et fluide, facile à apprendre mais tactiquement réaliste pour chaque période couverte.

Lorsqu'on développe un nouveau système de jeu, il est tentant de rajouter toujours plus de règles pour rendre le jeu plus "réaliste". Malheureusement, cela a souvent l'effet inverse car les points essentiels sont noyés par les détails. Je voulais que le jeu rende le stress des combats, avec la nécessité de réagir rapidement aux imprévus. Je devais trouver le niveau d'abstraction optimum pour que les joueurs passent plus de temps à combattre et explorer les tactiques possibles qu'à se battre avec les règles. Rester fidèle à ces objectifs a été un véritable défi, car les développeurs avaient toujours de nouvelles idées. Au final nous avons fixé le principe de ne retenir que les règles qui s'appliquaient à au moins 10% des situations rencontrées, tout en apportant un véritable plus à la simulation. Nous avons toujours pensé qu'une montagne de détails ne faisaient pas un bon jeu ; un système simple et propre, oui !

La manière dont nous avons modélisé la structure de commandement est le parfait exemple de notre démarche pour obtenir des mécanismes aussi robustes et simples que possible. La structure de commandement regroupe tout ce qui permet aux unités de rester unies face à l'adversité. Dans CoH, les probabilités d'attaque victorieuses ont été volontairement calculées pour les rendre faibles sans l'utilisation des modificateurs de PC. Souvent on mettait dans les mains des paysans soviétiques un fusil (s'ils avaient de la chance) et on les jetait dans la bataille sans aucun entraînement. Ils étaient courageux, mais n'avaient aucune connaissance tactique de ce qu'il fallait faire face à un nid de mitrailleuses allemandes. Cela serait modélisé dans un scénario par une très faible attribution de PC. On voit bien l'incroyable importance d'une bonne structure de commandement. Par conséquent, la victoire dépend de la bonne utilisation des PC. De tels mécanismes conçus avec soin influent subtilement les tactiques de jeu et constituent la colonne vertébrale de Conflict of Heroes.

Les règles de CoH ont été réglées avec beaucoup de soin, mais il est impossible de prévoir tous les cas de figures pour un jeu avec tant de paramètres. S'il y a désaccord sur l'interprétation des règles, faites appel à votre bon sens pour parvenir à un compromis sur la manière de résoudre le problème.

La série abordera d'autres théâtres d'opérations de la Seconde Guerre Mondiale, ainsi que d'autres conflits comme le Vietnam ou l'Iraq. Des règles additionnelles sur les avions, bateaux, troupes aéroportées etc. sont également prévues.

Alors recrutez quelques amis, installez le jeu et amusez-vous !

Uwe Eickert

Un grand merci aux personnes ci-dessous qui ont participé au développement du jeu. J'ai beaucoup apprécié les nombreuses idées, heures de recherches historiques et de discussions stimulantes.

Développement du jeu et des scénarios : **Gunter Eickert, Dave Kimmel**

Règles : **Kai von der Aa, James Palmer, Jim Toland**

Illustration de couverture : **Stephen Paschal** (www.stephenpaschal.com)

Pions et cartes : **Pavlos Germidis** Plateaux : **Pat Ward**

Statistiques : **Andreas Büttenbender, Jon Pehrson**

Développement : **Grady Brecheisen, Jose Luis Vilar Benet, Łukasz Biernat, Jacob Cassens, Josh Christensen, Steven Duke, William Eastwood, Grant Eldridge, Steven Erikson, Mike Gladniuk, Dean Halley, Michael Hekel, Kyle Knauman, Jesse LeBreton, Russell Marsh, John McLintock, Stan Myszak, Wojciech Pawlus, Bruno Savaresse, Brian Sturk, Kevan Sumner, Michael Vinarcik, Norbert Westenberger, Thomas Witham**

Rolf Werner pour ses longues heures de récit, pour m'avoir donné son journal de guerre, et pour le poème de la dernière page. Demeure en paix Rolf.

À mon père **Ari Eickert** pour m'avoir éveillé à l'Histoire lors des longues discussions à table. Elle ne sont plus si longues et passionnées, puisque maintenant on peut tout vérifier sur internet !

Des mises à jour des règles, vidéos, FAQ et scénarios supplémentaires sont disponibles sur www.asyncron.fr

Forums dédiés au **Réveil de l'Ours** :

www.boardgamegeek.com/boardgame/24800 ou

<https://www.facebook.com/groups/44778571393/> (en anglais)

“Kampf im Osten”
*Weit ist der Weg,
 reich und fruchtbar die Erde.
 Auf ihren Feldern
 hielt Ernte der Tod.*

Unteroffizier Rolf Werner
 Im Felde, Russland Sept 1941

“Guerre à l’Est”
*Longue est la route,
 Riche et fertile la Terre.
 Dans ses champs
 La Mort fait sa moisson.*

Sergent Rolf Werner
 Au front, Russie, Septembre 1941

Index

Organisation et tour de jeu	1	Collines	10
Terrain et Ligne de Vue	4	Mortiers et Artillerie	11
Mouvement	5	Vehicules et chars	12
Combat	6	Fortifications et Obstacles	14
Cartes et Actions de groupe	8	Cartes et unités	17

Lexique

(Terrain) Abrupt	11.1	Coup critique	7.0	Élévation	11.2	Points d'Action (PA)	3.0
Actions	2.2	Défenses improvisées	18.1.3	Unités entre	6.0	Points de commandement (PC)	3.2.2
Actions d'opportunité	3.1	Dégâts	7.5	Modificateurs aux dés	3.2.3	Points de Victoire (PV)	2.5
Actions de commandement	2.4.1	Détruite (unité)	7.4	Mines	18.3.3	Portée	7.7.2
Angle de tir	6.1	Élévation (bonus)	11.2	Mise en place	1.0	Courte	7.7.1
Angles morts – LdV	11.4	Ennemi (hex)	5.4	Mortiers	12.0	Longue	7.7.3
APC transports blindés	16.1	Equilibrer le jeu	3.2.5	Mouvement	5.0, 14.0	Même hex	
Arme (Carte)	8.4	Embarquer une unité	17.0	recul	5.2	Puissance de Feu (PF)	7.1, 15.0
Artillerie hors carte (AHC)	12.3	Empilement	7.5.1	bonus	14.1	Protection (véhicules)	15.6
Attendre	2.2	Évènement (carte)	8.3	prudent	5.0.3	Quitter le plateau	5.6
Barbelés	18.3.1	Explosion aérienne	12.2	unités à pied	5.0	Ralliement	7.6
Barrage routier	18.3.2	Fin de partie	2.4	caché	10.1	Reculer	5.2, 14.4
Blindage	15.0	Fin du tour	2.3	véhicule	14.0	Remorquage	15.5
Bonus	8.2	Flanc (tir de)	7.3	dans l'eau	8.4	Renforts	5.5
Bunkers	18.1.2	Fortifications	18.1	Multijoueurs (parties)	20.0	Routes	5.0.1
Cachées (Unités)	10.0	destruction	18.4	Multiples (cibles)	15.1	Encombrement	14.2
Camions	16.0	entrer et sortir	18.2	Murs	5.0.2	Solitaire (jeu en)	20.2
Canon antichar (AT)	15.4	Fumigènes	13.0	Niveau Défensif (ND)	7.1, 15.0	Terrains	4.0
Canon automoteur (SPG)	16.2	Génie	19.0	contre les mortiers	12.1	Tir à courte portée	7.7.2
Cartes	8.0	Groupe (actions de)	9.1	Niveau d'élévation	11.0	Tourelle	15.4
Chariots	16.0	tir	9.1.2	Objectif (hex)	2.5	Tranchées	18.1.1
Clouée	7.5	mouvement	9.1.1	Obstacles	18.3	Transporter une unité	17.0
Combat	7.0	ralliement	9.1.3	Opportunité (actions d')	3.1	Unité légère d'infanterie	17.0
Compléter les PA	3.2.1	Hauteur (bonus de)	11.2	Orientation	5.1	Utilisée (unité)	3.0
Collines	11.0	Immobilisation	14.5	Partagée (activation)	9.0	Variables (PA)	3.0.1
Contrôle (Hex)	2.5.2	Initiative	2.1, 3.2.4	Phase préparatoire	2.0	Victoire	2.4
Coordonnées des hex	1.0	Lance-flammes	19.1	Passer	2.2		
Corps à Corps (CC)	7.7.3	Ligne de Vue (LdV)	6.0	Pertes / Dégâts	7.5, 15.2		
Courte portée (tir à)	7.7.2	Angle mort	11.4	Pivoter	5.3		

Abréviations

1D6	1 dé à six faces	MMG	Mitrailleuse moyenne (Medium Machine Gun)
2D6	2 dés à six faces	N1	Niveau 1 d'élévation
AA	AntiAérien	NA	Non Autorisé / Non Accessible
AHC	Artillerie Hors Carte	ND	Niveau Défensif
APC	Transport de troupes blindé (Armored Personnel Carrier)	PdH	Le Prix de l'Honneur
Canon AC	Canon AntiChar	PA	Points d'Action
CC	Corps à Corps	PC	Points de Commandement
CoH	Conflict of Heroes	PF	Puissance de Feu
HE	Hautement explosif	PV	Points de Victoire
HMG	Mitrailleuse lourde (Heavy Machine Gun)	PM	Pistolet mitrailleur (Single Machine Gun)
KIA	Éliminé (Killed In Action)	PZ	Panzer (char allemand)
LdV	Ligne de Vue	SPG	Canon automoteur (Self Propelled Gun)
LMG	Mitrailleuse légère (Light Machine Gun)	VA	Valeur d'attaque (VA = PF + 2D6)
MD	Modificateur Défensif	VD	Valeur de Défense (VD = ND + MD)
MG	Mitrailleuse (Machine Gun)		

Cartes Action

Les cartes Action doivent être jouées lorsque c'est au joueur d'agir. Jouer une carte Action compte comme une action. Les cartes ayant un coût en PA doivent être jouées sur l'unité ou le groupe d'unité actif qui a payé pour. Les cartes sans coût ou payées en PC peuvent être jouées sur n'importe quelle unité.

Action de commandement (x13) Carte 2
N'importe quelle unité ou groupe d'unités peut effectuer une action pour un coût de 0.

Suivez-moi ! (x3) Carte 3
N'importe quelle unité ou groupe d'unités peut immédiatement se rallier. Certains marqueurs de dégâts de véhicule n'ont pas d'option de ralliement, les unités affectées ne peuvent donc pas utiliser cette carte.

Rassemblement ! (x3) Carte 4
N'importe quelle unité ou groupe d'unités peut faire un jet de ralliement. Chaque unité du groupe effectue un jet séparé.

Déploiement rapide (x2) Carte 5
N'importe quelle unité ou groupe d'unités y compris cachée(s) peut se déplacer d'un maximum de 2 hex. Les unités cachées le restent. Ne peut pas être utilisée sur des unités immobilisées, clouées ou choquées. Les mines affectent le mouvement de l'unité. L'unité ne peut pas bouger dans des cases inaccessibles.

Chaos du combat (x2) Carte 6
Retournez une unité ennemie sur son côté "utilisée". ne peut plus être activée ou utiliser des PA pour le reste du tour. Elle peut toujours agir avec des PC ou des cartes. Cette carte ne peut pas être jouée sur un groupe d'unités ni des unités cachées ou hors plateau.

Sergent expérimenté (x2) Carte 7
Une unité active ou un groupe d'unités actives gagne 1D6 PA supplémentaires. Le total des PA peut dépasser le nombre de PA initial.

Officier en première ligne (x2) Carte 8
Ajoutez 1D6 PC à votre réserve. Cet ajout n'est fait qu'une fois. Le total des PC peut dépasser le nombre initial.

Planquez-vous ! (x2) Carte 11
Un pion "Défenses improvisées" peut être placé sur n'importe quelle unité ou chaque unité d'un groupe (dont des véhicules). Il n'est pas possible de placer un pion "Défenses improvisées" sur une unité en CC.

Tir de sniper (x3) Carte 13
L'adversaire perd immédiatement les PC indiqués par 1D6, pour ce tour seulement :
1 = 0 PC 2-3 = 1 PC
4-5 = 2 PC 6 = 3 PC

Embourbé (x1) Carte 20
Immobilisez n'importe quelle véhicule utilisé ou non. Le marqueur d'immobilisation est retiré à la fin du tour. Cette carte ne peut pas être jouée sur un groupe.

Éclaireurs (x1) Carte 30
Choisissez une de vos unités. L'adversaire doit révéler toutes les unités cachées qui sont dans la LdV de cette unité dans un rayon de 2 cases.

Pose de mines (x1) Carte 40
N'importe quelle unité utilisée ou non, cachée ou non, peut poser des mines dans son hex ou un hex adjacent, mais pas dans un hex occupé par l'ennemi. Le champ de mines peut être placé caché si hors de toute LdV ennemie. Choisissez un marqueur mines parmi ceux disponibles.

Nettoyage (x1) Carte 41
N'importe quelle unité légère d'infanterie utilisée ou non peut retirer un marqueur de Mines, Barrage routier ou Barbelés présent sur son hex. L'unité ne peut pas être en CC.

Cartes Bonus

Jouer une carte Bonus ne compte pas comme une action. Une carte Bonus peut être jouée en conjonction avec une action, comme décrit ci-dessous.

Visée précise (x2) Carte 9
Jouer cette carte augmente la PF de l'unité qui attaque de 2. Jouer cette carte ne compte pas comme une action. Elle peut être jouée sur un groupe.

Action rapide (x2) Carte 10
Un joueur peut effectuer deux actions d'affilée, sans que l'adversaire ne puisse réagir. Jouer cette carte n'est pas une action. Un joueur doit annoncer l'utilisation de cette carte avant d'effectuer la première action. Cette carte peut être utilisée par un groupe.

Chance ! (x3) Carte 12
Un joueur peut jouer cette carte pour modifier après coup un de ses jets de dés. Jouer cette carte n'est pas une action. Elle peut être jouée pendant une action adverse si vous devez jeter les dés.

Cartes Arme

Jouer une carte Arme compte comme une action, ou intervient en support d'une action de groupe. Les cartes d'artillerie hors-carte sont jouées et résolues durant la phase préparatoire (2.0).

Grenades (x1)
Les unités à pied allemandes peuvent utiliser cette carte pour attaquer pour une action avec un coût de 0.
Peut être utilisée à une portée de 1 avec un malus de -2 PF (longue portée).
Pas de modificateur de CC.
Peut être jouée en support d'un tir de groupe.
Attaque le ND de flanc de la cible.
Les MD de terrain s'appliquent.

Cocktail Molotov (x1)
Les unités à pied soviétiques peuvent utiliser cette carte pour attaquer pour une action avec un coût de 0.
Peut être utilisée à une portée de 1 avec un malus de -2 PF (longue portée).
Pas de modificateur de CC.
Peut être jouée en support d'un tir de groupe.
Attaque le ND de flanc de la cible.
Les MD de terrain s'appliquent.

Tellermine (x1)
Les unités à pied allemandes peuvent utiliser cette carte pour attaquer les véhicules pour une action avec un coût de 2 PA / PC.
Ne peut être utilisée qu'à portée 0.
Ne peut pas être jouée sur un tir de groupe.
Attaque le ND de flanc de la cible.
Les MD de terrain et de CC ne s'appliquent pas.

Artillerie Hors-Carte (AHC)
- L'AHC représente des ressources hors plateau disponibles comme indiqué dans le scénario.
- Le joueur doit noter s'il utilise des fumigènes lorsqu'il détermine la cible du tir.
- La zone touchée est dessinée sur la carte.
- Les attaques d'AHC s'effectuent contre le ND de flanc des cibles.
- Les MD de terrain s'appliquent sauf pour la forêt (*Explosion aérienne 12.2*).

Artillerie hors-carte allemande (x1)
Obusier léger leFH18 10.5cm

Artillerie hors-carte soviétique (x1)
Obusier de campagne m.38 122mm

Cartes Évènement

L'effet d'une carte Évènement doit être appliqué dès qu'elle est tirée en début de tour. Puis le joueur qui l'avait tirée retire une autre carte.

Décompte (x1)
Le scénario précise si la carte doit être mélangée dans la pile des cartes. Lorsque elle est tirée, suivre les instructions du scénario. Tirer ensuite une autre carte.

Objectif 1 - 4 (x4)
Les cartes Objectif sont mélangées et une est tirée au hasard. En général, cette carte définit un objectif secret pour un des joueurs. Elle est révélée à la fin de la partie.

Évènement (x1)
Dans certains scénarios, cette carte est mélangée dans la pile des cartes. Lorsqu'elle est tirée, elle déclenche l'évènement prévu dans le scénario. Tirer ensuite une autre carte.

Cessez le feu (x1)
Dans certains scénarios, cette carte est mélangée dans la pile des cartes. Lorsqu'elle est tirée, la partie prend fin.

Cette carte peut aussi être utilisée pour placer un champ de mines à 1 hex max d'une unité. Le fonctionnement est identique à celui de la carte 40 "Pose de mines".

Pions unités présents dans Le Réveil de l'Ours 2^{ème} édition

Voici la liste des unités avec leur nom, le nombre de pions dans le jeu, les années de service actif et leur description. Les joueurs qui souhaitent créer leurs propres scénarios peuvent télécharger sur notre site une liste de ces unités avec leur valeur en points. **Note de l'auteur : les caractéristiques des unités ont été calculées en fonction de leur efficacité les unes par rapport aux autres durant cette période ; les fans de la série noteront que ces valeurs changent d'un jeu à l'autre selon la période couverte.**

Forces allemandes : Wehrmacht

- | | | | | | | | | |
|---|---|--------------|---|---|--------------|---|--|--------------|
|  | Fusiliers 41 x8
7 hommes et officiers armés de fusils et de quelques pistolets mitrailleurs. Un groupe de combat complet incluait une LMG 34 (pion ci-dessous). | 39-45 |  | PaK38 x2
Ce canon antichar de 5cm était trop peu puissant face aux T-34 et aux KV fortement blindés ; il n'était efficace qu'à courte portée. | 41-45 |  | Panzer II x3
Ce char de reconnaissance était semblable au PzIc, mais avec un meilleur blindage. | 40-43 |
|  | LMG 34 - ruban x7
Avec son approvisionnement par ruban de 200 munitions, la LMG 34 devint l'arme de support moyen d'infanterie de référence. | 39-45 |  | FlaK18 88mm x1
Ce canon antiaérien fut converti en une des meilleures armes antichars de la guerre. Il pouvait percer n'importe quel blindage. | 39-45 |  | Panzer III x2
Censé être le char de combat principal des Allemands, son faible canon de 37mm se révéla inefficace contre la plupart des chars soviétiques. | 39-41 |
|  | HMG 34 x2
Une LMG 34 montée sur trépied, ce qui la rendait très précise et efficace. | 39-43 |  | Chariot x3
La majorité des ravitaillements des deux armées s'effectuait par chariots hippomobiles. Il y avait plus de chariots que tous les autres véhicules réunis ! | 39-45 |  | Panzer IIIh x1
Les Panzer III furent rééquipés de canons de 50mm et d'un blindage renforcé pour les protéger contre les chars T34. | 41-42 |
|  | Mortier 5cm x2
Le mortier de 50mm se révéla trop peu puissant et fut ensuite remplacé par le mortier de 81mm. | 39-42 |  | Camion Opel x2
L'armée allemande avait de la chance quand elle pouvait utiliser des camions. La plupart des transports logistiques s'effectuait par chariots. | 39-45 |  | Panzer IIIj x1
Tentative pour contrer le dévastateur T34, ce char amélioré était déjà obsolète à sa sortie. | 42-43 |
|  | Mortier 8cm x2
3 hommes servaient ce mortier, qui pouvait tirer des fumigènes. Il remplaça le mortier de 5 cm. | 39-45 |  | DeMag D7 x1
Un canon AC standard PaK38 monté sur un châssis de halftrack. Parfois, un blindage de front improvisé était ajouté. | 41-42 |  | Panzer IV x2
Char de support d'infanterie équipé d'un canon court 7.5cm L24 efficace contre les cibles "molles". | 39-43 |
|  | Génie x3
Unité de 8-10 hommes spécialement formée à l'assaut des positions fortifiées et la mise en place de pièges divers et mines. | 39-45 |  | Protze PaK36 x1
De nombreuses unités de Panzerjäger installèrent leurs PaK36 3.7cm sur des camions, pour une plus grande mobilité. | 41-42 |  | Panzer IVf2 x1
Armé d'un canon antichar de 75mm ce qui en fit le char de combat principal des Allemands. Il remplaça les vieux PzIIs. | 42-43 |
|  | Equipe antichar x1
Équipe de 2 hommes spécialisée dans l'attaque des chars avec des sacs de grenades, des mines ou divers explosifs. | 39-42 |  | SdKfz 251/1 x2
Transport de troupes blindé très résistant, pouvant suivre les chars. Armé de deux mitrailleuses LMG34. | 39-45 |  | B2(f) x1
Char français lourd capturé, dont le canon de caisse avait été remplacé par un lance-flammes. | 42-44 |
|  | Canon d'inf. 7.5cm x2
Le canon d'infanterie à canon court leIG 18 était utilisé en support rapproché de l'infanterie contre les cibles "molles". Il tirait des munitions Hauteement Explosives. | 39-45 |  | SdKfz 232L x1
Véhicule de reconnaissance lourd à 8 roues, équipé d'un canon automatique L55 2cm. Ici la dernière version avec bouclier de front espacé. | 39-45 |  | Somua S35(f) x1
Char français moyen capturé, équipé d'un canon 47mm L42, d'une radio et coupole. Il combattit en Finlande et avec le Groupe d'armée Nord. | 41-44 |
|  | FK 297 7.62cm x1
Les Allemands utilisèrent de nombreux canons soviétiques capturés pour stopper les T34 et les KV-1, ici un F-22 USV M39. | 41-43 |  | PzJg 35R x1
Un remplaçant décevant du PzJg I. Ce chasseur de char était équipé d'un canon 47mm tchèque monté sur un char français R35. | 41-44 |  | T-34 Capturé x1
Les Allemands utilisèrent beaucoup les matériels capturés. Les T-34 se voyaient ajouté un équipement radio. | 41-42 |
|  | PaK36 x2
Les Allemands étaient démunis face aux T-34. Les munitions des PaK36 rebondissaient sur leur blindage. | 39-42 |  | Panzer 38t x1
Char tchèque. Son canon 3.7cm L48 devait en faire un char de bataille, mais il se révéla vulnérable et trop peu puissant. | 39-42 | | | |

Forces soviétiques : Armée Rouge

- | | | | | | | | | |
|---|---|--------------|---|---|--------------|---|--|--------------|
|  | Fusiliers 41 x12
10 hommes et officiers armés de fusils. Ils possédaient une plus grande puissance de feu que les Allemands à défaut d'être aussi bien entraînés tactiquement. | 39-41 |  | F22 m36 76mm x1
Conçu comme un canon AC et AA, il péchait par ses outils de visée et de manipulation. Ses performances furent décevantes. | 39-45 |  | Char lourd KV2a x1
Ce "Tueur de chars" fournissait un soutien au KV1a. Son principal défaut était sa lenteur. | 40-43 |
|  | NKVD x3
Troupes de sécurité utilisées autant comme police militaire que contre l'ennemi. Beaucoup combattirent féroceement en 1941. | 39-45 |  | Canon AC 45mm x2
Amélioration du PaK36 allemand, le canon 19-K L43 était très versatile, tirant des munitions perforantes et des munitions explosives. | 39-45 |  | OT-26 x1
Les Soviétiques installèrent un lance-flammes sur un char léger T-26 m31 modifié. Il était vulnérable en raison de son blindage léger et de sa faible portée. | 41-42 |
|  | Fusiliers PM x4
Petit à petit, les Soviétiques équipèrent leurs hommes de redoutables pistolets mitrailleurs. À la fin de la guerre, le pourcentage était de 34%. | 41-42 |  | Chariot x4
La majorité des ravitaillements des deux armées s'effectuait par chariots hippomobiles. Il y avait plus de chariots que tous les autres véhicules réunis ! | 39-45 |  | Char léger T-26b x4
Bien qu'obsolète lors de l'opération Barbarossa, ce fut le char le plus présent dans l'armée soviétique durant les premières années de la guerre. | 39-42 |
|  | MMG Maxim x3
Cette mitrailleuse moyenne modèle 1910 était lourde et encombrante, mais robuste et fiable. | 39-45 |  | Camion GAZ x2
Une copie de camion Ford fabriquée en Russie, le camion GAZ 2x4 roues était le cheval de trait des Soviétiques. | 39-43 |  | Char moyen T-34a m40 x4
Considérée comme la plus réussie des séries de chars de la Seconde Guerre Mondiale, ses atouts étaient sa petite taille, sa forme, son blindage et sa vitesse. | 40-42 |
|  | Mortier 50mm x2
Le mortier léger 50mm se révéla trop peu puissant pour avoir un impact important sur le champ de bataille. | 39-42 |  | BA-10 x2
Utilisé surtout en reconnaissance, le BA-10 était légèrement blindé, avait une bonne vitesse, un canon principal de 45mm en tourelle et une mitrailleuse. | 39-43 |  | Char moyen T-34b m41 x2
Le canon du T34a fut amélioré et le design général simplifié pour en rendre la fabrication plus simple. | 41-43 |
|  | Mortier 82mm x2
Mortier le plus fabriqué par les Soviétiques. Certains étaient équipés de roues pour faciliter leur déplacement. Peut faire du tir indirect et tirer des fumigènes. | 39-45 |  | Char léger BT-7 x2
Légèrement blindé, le BT-7 était obsolète dès 1941. Son design était cependant précurseur du T34. | 39-43 |  | Char lourd T-35 x1
Un char lourd à tourelles multiples, équipé de 3 canons et 5 mitrailleuses. Peu fiable et faiblement blindé, il disparut en 1941. | 39-41 |
|  | Canon d'Inf. 76mm x1
Le canon régimentaire 76,2mm M1927 servait comme support d'infanterie dans les régiments de fusiliers et de cavalerie. | 39-45 |  | Char lourd KV1a x2
Le plus puissant des chars de série du début de la guerre. Son armure épaisse était quasiment impénétrable. | 40-42 |  | Artillerie mobile ZiS-30 x1
Chasseur de char conçu à la hâte en montant un canon 57mm sur un tracteur Komsomolets - une plateforme médiocre. Les premiers canons 57mm avaient de nombreux défauts. | 41-42 |