



# ASL Starter Kit #1

Édition française

## Livret des règles

### Introduction à l'édition française

Cette traduction est l'œuvre d'un groupe de joueurs francophones amateurs du wargame *Advanced Squad Leader* (ASL). Notre ambition est de partager notre passion et fournir aux débutants francophones un outil facilitant l'apprentissage du système ASL dont le cœur est l'ASL Rule Book en anglais. L'achat du module ASL Starter Kit #1 en anglais publié par Multi-Man Publishing ([www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com)) est indispensable, il contient tout le matériel nécessaire à la pratique du jeu d'initiation tel qu'il est introduit ici.

Les traducteurs ont essayé, dans la mesure du possible, de rester fidèles au texte original, pour autant, un certain nombre de modifications nous ont semblé nécessaires. Nous avons notamment introduit des entrées supplémentaires dans le glossaire pour définir les termes propres à ASL que nous avons choisis de conserver en anglais pour une meilleure compatibilité avec le reste de la gamme ASL. Les quelques termes traduits en français pour leur ressemblance ou parce qu'ils sont ainsi couramment utilisés par les joueurs ont aussi une entrée dans le glossaire.

Toute l'équipe vous souhaite bon jeu et roulez bas... [Roll low].

*Les termes entre crochets sont la traduction en français du terme anglais à titre d'information quand celui-ci est utilisé tel quel dans ces règles, ou le terme anglais lui-même dans les ra-*

*res cas où sa traduction française est employée dans ces règles. Cela devrait vous permettre de passer plus facilement à ASL en anglais.*

### Introduction

Bienvenue dans le monde passionnant d'*Advanced Squad Leader*. ASL est un système de wargame détaillé qui permet de simuler n'importe quelle action de combat terrestre à l'échelle de la compagnie sur n'importe quel théâtre de la Seconde Guerre Mondiale. Les éléments de jeu représentent des groupes ou des demi-groupes de combat, des chefs, des équipages, des canons, et des véhicules de toutes les nations belligérantes majeures et mineures de la Seconde Guerre Mondiale. Les champs de bataille sont représentés par des cartes géomorphiques sur lesquels les pions sont déplacés. Les Kits d'Initiation (Starter Kits) fournissent au nouveau joueur une méthode facile qui lui permettra de se familiariser avec les bases du système ASL en utilisant des scénarios, des pions, des cartes et des règles d'initiation.

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

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

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

Le Kit #1 d'Initiation à ASL est un jeu complet qui initie le joueur aux règles d'infanterie d'ASL ; il inclut des squads, des demi-squads, des leaders, des armes de soutien et des règles simplifiées ainsi que le terrain pour les employer. L'ensemble des pions et des cartes est entièrement compatible avec les autres produits ASL. Le kit #1 d'Initiation contient tous les pions requis pour jouer dans des conditions normales les six scénarios inclus. ASL est un jeu qui offre de grandes possibilités ; cependant, des circonstances exceptionnelles au cours d'une partie peuvent avoir pour conséquence le manque d'un certain type de pions ; dans ce cas les joueurs devront partager leurs pions ou se contenter, d'un commun accord, de ce qu'ils ont. D'autres produits de la gamme ASL sont disponibles auprès de Multi-Man Publishing ([www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com)) et dans les meilleures boutiques de jeux de simulation.

### Sommaire

#### 1.0 Les composants du jeu

##### 1.1 Carte

###### 1.1.2 Types de terrain

##### 1.2 Pions

###### 1.2.1 Single-Man-Counters (SMC)

###### 1.2.2 Multi-Man-Counters (MMC)

###### 1.2.3 Face démoralisée

###### 1.2.4 Armes de soutien

##### 1.3 Fiches de scénario

##### 1.4 Dés

#### 2.0 Définitions

#### 3.0 Séquence de jeu

##### 3.1 Rally Phase (RPh)

##### 3.2 Prep Fire Phase (PFPh)

###### 3.2.1 Effets

### 3.2.2 PFPh

## 3.3 Movement Phase (MPH)

### 3.3.1 Defensive First Fire

### 3.4 Defensive Fire Phase (DFPh)

### 3.5 Advancing Fire Phase (AFPh)

### 3.6 Rout Phase (RPh)

### 3.7 Advance Phase (APh)

### 3.8 Close Combat Phase (CCPh)

### 3.9 Table de suivi des tours

## 4.0 Armes de soutien (SW)

### 4.1 Mitrailleuses (MG)

### 4.2 Lance-flammes (FT)

### 4.3 Charges de démolition (DC)

## 5.0 Niveau d'expérience (ELR) et distinctions nationales

### 5.1 ELR

### 5.2 Distinctions nationales

### 5.3 Promotions

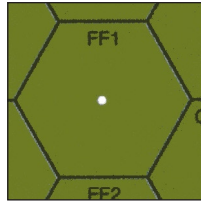
### 5.4 MMC Inexpérimenté

## 1.0 Les composants du Jeu

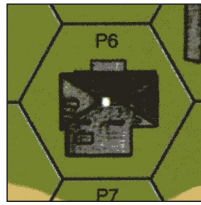
**1.1 Carte :** Ce module ASL contient 2 cartes géomorphiques (cartes y et z). Celles-ci représentent le champ de bataille et peuvent être combinées de différentes façons, en les joignant bord à bord, pour former différents terrains de jeux. Une grille d'hexagones est superposée sur la carte ; elle est employée pour mesurer les distances. Chaque hexagone contient un type de terrain spécifique. Les différents types de terrain ont des effets sur le mouvement et le combat. Chaque hexagone contient également ses propres coordonnées qui indiquent son emplacement sur la carte (par ex. hexagone K2). L'identifiant de la carte indiqué devant la coordonnée (par ex. yK2) fournit une identité unique à n'importe quel hexagone dans le système de jeu ASL. Chaque hexagone contient un point blanc qui indique son centre, celui-ci est employé pour déterminer les lignes de vue (LOS, ligne tracée du centre de l'hexagone d'origine au centre de l'hexagone cible). Les demi-hexagones le long du bord de la carte sont considérés comme des hexagones entiers, bien que le point blanc central et les coordonnées puissent être absents.

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

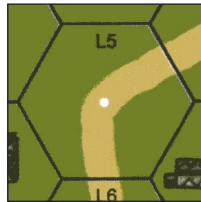
(Terrain Effects Modifier – Modificateur dû aux effets du terrain).



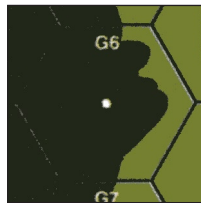
**Open Ground [Terrain dégagé] :** L'Open Ground est un hexagone dépourvu de toute représentation d'un autre type de terrain ; il est généralement couvert uniformément d'un vert clair comme l'hexagone yFF1. L'Open Ground ne présente aucune Hindrance ou obstacle à la LOS et le seul TEM pour l'Open Ground est le -1 DRM FFMO (First Fire Moving in the Open – Tir sur une unité en mouvement en Open Ground) contre les unités en déplacement. L'Open Ground coûte 1 MF (facteur de mouvement) à l'infanterie pour y entrer.



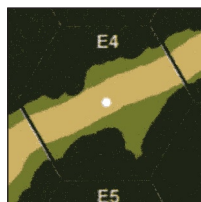
**Bâtiments [Buildings] :** Les bâtiments représentent des habitations de diverses tailles. Tout hexagone qui contient au moins un rectangle brun ou gris avec un dessin de bâtiment est un hexagone de bâtiment, comme l'hexagone yP6. Un bâtiment est un obstacle à la LOS (ligne de vue). L'infanterie paye 2 MF pour entrer dans un hexagone de bâtiment. Le TEM pour un bâtiment en pierre (gris) est de +3 et de +2 pour un bâtiment en bois (brun).



**Routes [Roads] :** Les routes représentent des surfaces pavées ou des surfaces en terre. Une route représentée par une raie brune, telle que yL5, est une route en terre tandis que celle représentée par une raie grise, telle que zQ4, possède une surface pavée. Une route est considérée comme un Open Ground dans tous les cas. En plus, l'infanterie qui ne se déplace que sur route pendant sa MPH [Phase de mouvement] a droit à 1 MF supplémentaire (appelé bonus de route).

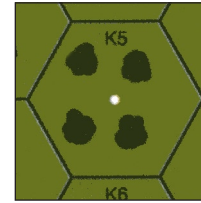


**Bois [Woods] :** Les bois représentent une zone couverte de forêts avec de la broussaille dense, tel que l'hexagone yG6. Ils représentent un obstacle à la LOS (ligne de vue) et l'infanterie paye 2 MF pour y entrer. Le TEM pour les bois est de +1.

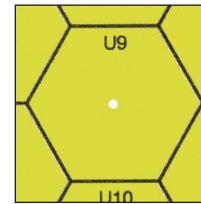


**Route forestière [Woods-road] :** Une unité en déplacement dans un hexagone de route forestière comme yE4, « payant » pour ce faire le coût en facteur de mouvement de la route (1 ou 1/2

MF), ne peut pas bénéficier du TEM de bois (+1) contre un Defensive First Fire si la LOS ne passe pas au travers d'une représentation de couleur verte symbolisant le bois (on dit que l'unité est prise sous un feu en enfilade de la route) ; une telle unité est sujette au DRM du FFMO tout comme à l'Interdiction. Dans tous les autres cas, le TEM du bois s'applique normalement. Une unité peut toujours choisir de « payer » le coût en facteur de mouvement du bois (2 MF) et recevoir ainsi les avantages résultant du TEM (+1). La partie dégagée d'une route forestière n'obstrue pas la LOS.



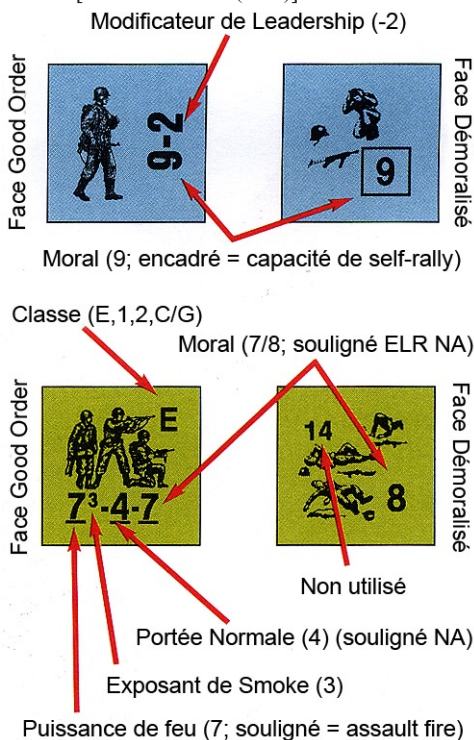
**Verger [Orchards] :** Un verger représente un secteur légèrement boisé exempt de broussailles tel que yK5. Un verger représente une gêne (Hindrance) à la LOS et ajoute donc un +1 DRM à une attaque pour chaque hexagone de verger entre la cible et le tireur. Le verger coûte à l'infanterie 1 MF pour y entrer. Il n'y a aucun TEM pour un verger, mais parce qu'il n'est pas un Open Ground, le FFMO ne s'applique pas, et il n'y a pas non plus d'Interdiction possible.



**Champ de céréales [Grain] :** En saison, les champs de céréales représentent un champ cultivé avec divers variétés de récoltes sur pied ; ils sont représentés comme dans l'hexagone yU9. Les champs de céréales représentent une Hindrance à la LOS et ajoutent un +1 DRM pour chaque hexagone de champs de céréales situé entre la cible et le tireur. Les champs de céréales sont considérés « en saison de culture » de juin à septembre (inclus). Les autres mois, les champs de céréales sont considérés comme de l'Open Ground. Les champs de céréales (en saison) coûtent 1,5 MF à l'infanterie pour y entrer. Il n'y a aucun TEM pour les champs de céréales, mais parce que ce n'est pas un Open Ground, le FFMO ne s'applique pas (à moins qu'ils ne soient pas « en saison »).

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

**1.2.1 Single Man Counter (SMC)** [Pion représentant un seul homme] : Les SMC (les leaders) sont des unités d'élite, représentées par des pions comportant une silhouette unique et ne représentant qu'un seul homme. Les leaders sont caractérisés par deux facteurs numériques : leur moral (en bas) et leur DRM de leadership (en haut) qui est habituellement exprimé par une valeur négative, un 0 ou même occasionnellement un +1. Un leader non démoralisé et non PIN peut utiliser son leadership pour affecter la performance des autres unités de personnel dans sa Location. Les modificateurs de leadership ne sont pas cumulatifs (c.-à-d. qu'on ne peut pas combiner le leadership de plusieurs leaders). Un leader ne peut réaliser qu'une seule action par phase. Il peut néanmoins employer son modificateur de leadership (même s'il est de 0 ou +1) plus d'une fois dans la même phase et uniquement pour tenter de rallier plus d'une unité dans une RPh (Phase de Ralliement), de diriger une ROF et/ou les tirs défensifs et enfin, pour assister les unités lors des tests de moral [Morale Check (MC)].



**1.2.2 Multi Man Counters (MMC)** [Pions représentant plusieurs hommes] : Les MMC sont des unités illustrées par plusieurs silhouettes. Il y a deux types de MMC utilisés dans ce jeu : le groupe (squad) et le demi-groupe (HS, Half-squad). Un pion de squad est illustré par les silhouettes de trois hommes, un pion de HS est illustré par les silhouettes de deux hommes. Chacun est défini par une lettre marquée dans le coin supérieur droit du pion : E (Élite), 1 (Première ligne), 2 (Deuxième ligne), G (Green [Vert, équivalent au « bleu » français]) et C (Conscrit). En termes de taille, deux HS sont équivalent à un squad.

Chaque MMC est caractérisé par une série de trois chiffres, appelée facteur de force qui quantifient ses capacités dans le jeu. La puissance de feu (FP, Fire Power) est le facteur qui se trouve à l'extrême gauche et représente la FP brute (avant application des

modificateurs) que le MMC peut utiliser pour attaquer. Le nombre du centre (sa portée de tir normale) est la distance en nombre d'hexagones qu'il peut atteindre à plein FP. Le troisième facteur et celui du moral, soit l'estimation relative de la capacité d'une unité à résister à la pression du combat avant une rupture. Quelques squads ont un Smoke Exponent [Facteur de capacité fumigène] noté en exposant sur leur facteur de FP pour indiquer qu'ils peuvent tenter de placer des grenades fumigènes.

**1.2.3 L'envers des pions de chaque SMC et MMC** représente leur face démoralisée [broken]. Le grand nombre dans le coin inférieur droit est leur facteur de moral démoralisé. Si le facteur de moral démoralisé est entouré d'un carré, cette unité est capable de se rallier toute seule (Auto-ralliement [Self Rally]).

**1.2.4 Armes de Soutien (SW)** [Support Weapons] : Ces pions représentent des armes qui doivent être possédées par un MMC ou un SMC pour être employées (voir la section 4). Celles-ci incluent : les Mitrailleuses (MG), les Lance-flammes (FT) et les Charges de Démolition (DC). Une SW est possédée par l'unité empilée immédiatement au-dessous d'elle. Une SW doit être possédée pour être utilisée ou être déplacée. Les SW ont un « coût de portage » représenté par leurs points de portage (PP, Portage Points) indiqué sur le pion. Les SW ont une portée de tir et une FP qui sont utilisés de la même manière que ceux d'un MMC. Certaines SW ont une valeur de Cadence de tir (ROF) [Rate of Fire] représentée par un nombre entouré d'un carré. Si le résultat du dé coloré lors d'une attaque par tir est inférieur ou égal à la ROF, cette SW peut tirer à nouveau durant cette phase jusqu'au moment où le résultat du dé coloré sera supérieur à la valeur de ROF.

Certaines SW (par ex. les MG) peuvent subir une Panne (Malfunction en anglais) ; dans ce cas le pion est retourné sur son verso. Le facteur de Réparation est indiqué dans le coin supérieur gauche. Le 6 marqué dans le coin inférieur droit indique que si le dr de base lancé lors d'une tentative de Réparation donne un 6, l'arme est définitivement retirée du jeu.

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

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

## 2.0 Définitions :

- AFPh** : Advancing Fire Phase [Phase de tir d'exploitation] (3.5)
- Ambush [Embuscade]** : Condition pouvant intervenir lors d'un Close Combat et pouvant modifier celui-ci. (3.8)
- Aph** : Advance Phase [Phase de progression] (3.7)
- Area Fire** : [Tir de zone] La puissance de feu des unités attaquantes est divisée par deux pour chaque application de l'Area Fire (3.2).
- ATTAQUANT** : Le joueur dont la phase est en train d'être jouée.
- Auto-ralliement** : [Self Rally] La capacité qu'a une unité de se rallier elle-même sans la présence d'un leader Good Order ; pour montrer qu'une unité a cette capacité, la valeur de moral inscrite sur la face du pion représentant l'unité démoralisée est encadrée (3.1).
- B#** : [Breakdown Number] Facteur de Panne d'une arme de soutien (l'arme est réparable) (4.0).
- Baisse de Qualité [Unit Substitution]** : représente le remplacement d'une unité par une unité de qualité inférieure pour simuler l'usure au combat (ex. une unité d'élite devient une unité de première ligne). Cela arrive en général après un test de moral raté d'une marge supérieure à l'ELR (5.1)
- CC** : Close Combat [Combat Rapproché] (3.8).
- CCPh** : Close Combat Phase [Phase de combat rapproché] (3.8).
- Centre d'hexagone** : Le point blanc central de chaque hexagone qui sert à déterminer l'existence de la LOS (1.1).
- Contrôle** : Un MMC d'infanterie Good Order prend le contrôle de l'hex ou du bâtiment qu'il occupe en l'absence de toute unité ennemie dans cet hex ou ce bâtiment. Cette condition est souvent requise pour la déterminer le camp qui remporte la victoire.
- Cower [Panique]** : Décalage d'une colonne (deux dans le cas d'unités inexpérimentées) vers la gauche sur l'IFT lorsqu'un MMC effectue un tir sans la direction d'un leader et que le DR original est un double. Représente la difficulté pour les troupes de tirer en permanence de façon optimale lors d'un combat. (3.2)
- CX** : Counter Exhaustion [Epuisement]
- DC** : Demolition Charges [Charges de démolition] (4.3).
- DÉFENSEUR** : Le joueur dont la phase n'est pas en train d'être jouée.
- DFPh** : Defensive Fire Phase [Phase de tir défensif] (3.4).
- Defensive First Fire** : [Tir défensif initial] Tir initial contre des unités en mouvement pendant la MPh (3.3.1).
- Démoralisé** [broken].
- DM** : Desperation Morale [Moral désespéré] (DRM +4 pour les tentatives de Ralliement) (3.1, 3.2.1 & 3.6).
- dr** : Jet d'un seul dé (1.4).
- DR** : Jet de deux dés (1.4).
- drm/DRM** : Modificateur sur le jet d'un/deux dé(s); ajustement mathématique, positif



ou négatif, appliqué respectivement au résultat du jet d'un ou deux dés.

**Double Time [Pas de charge]** : Une unité peut utiliser 2 MF de plus pendant sa MPh et devient CX de ce fait (3.3).

**Équivalence de squad** : Deux HS sont équivalents à un squad en termes de taille (1.2.2).

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

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

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

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

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

**FP Résiduelle** : Un Defensive First Fire laisse une puissance de feu résiduelle (FP résiduelle - Residual FP en anglais) dans l'hexagone ciblé.

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

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

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

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

**Hindrance [Gêne]** : Certains terrains (verger, champ de céréales) ne sont pas suffisamment denses pour bloquer complètement la LOS. Ils représentent des Hindrances et chacun d'entre eux pénalise une LOS tirée à travers eux sans la bloquer complètement. Chaque hexagone d'Hindrance ajoute un +1 aux tirs effectués à travers eux (3.2).

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

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

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

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

**Inhérent** : Certains terrains (Verger) et marqueurs placés dans un hex (comme la smoke) signalent que la totalité de l'hexagone, y compris ses hexsides, partage les caractéristiques de ce terrain. Une LOS qui traverse cet hex (ou simplement est

tracée le long d'un Hexside) est affectée par la nature inhérente de ce terrain.

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

**Interdiction** : Une unité peut empêcher la dérouté d'une unité ennemie par l'Interdiction (3.6)

**Leader** [Chef]

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

**LLMC** : Leader Loss Morale Check [Contrôle de moral suite à la perte d'un leader] ; Un MC supplémentaire est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lors de l'élimination de ce dernier (3.2.1).

**LLTC** : Leader Loss Task Check [Contrôle de motivation suite à la perte d'un leader] ; un TC est infligé à une unité empilée avec un leader de moral supérieur lorsque ce dernier devient démoralisé [broken] (3.2.1).

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

**LOS** : Line of Sight [Ligne de vue] (3.2).

**Mêlée [Melee]** : État dans lequel sont deux unités opposées qui sont dans la même Location après avoir attaqué en Close Combat (3.8).

**Low Crawl [Ramper]** : Type de mouvement d'un hex qu'une unité en dérouté peut adopter pour éviter l'Interdiction.

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

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

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

**NMC Normal Morale Check** [Test de moral sans modificateur] : test nécessitant un jet de deux dés dont le résultat devra être inférieur ou égal au moral de l'unité attaquée pour réussir. Le modificateur de leadership peut s'appliquer (3.2.1).

**Open ground** [Terrain dégagé].

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

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

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

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

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

**PTC** : PIN Task Check [Test de clouage]

(3.2.1).

**Portée** : Elle est dite Normale lorsque la cible est à une distance égale ou inférieure à la portée indiquée sur le pion de l'unité et Longue lorsque la cible est située à une distance strictement supérieure à la portée Normale et inférieure ou égale au double de celle-ci.

**Progression** [Advance] : Mouvement d'un seul hexagone effectué lors de l'Advance Phase (3.7).

**Récupération** [Recovery] : Tentative de récupération par une unité d'une SW abandonnée (non possédée) dans sa propre Location.

**Réduction** [Casualty Reduction] : Résultat d'un combat qui réduit un squad en demi-squad (HS), élimine un demi-squad ou blesse un SMC (3.2.1).

**ROF** : Rate of Fire [Cadence de tir] ; une MG peut être capable d'attaquer plus d'une fois pendant le même tour grâce à son facteur de ROF, représenté par un chiffre encadré sur son pion (4.0).

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

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

**smoke** [Fumée ou fumigène]

**Smoke Exponent** [Facteur de capacité fumigène] : Le chiffre placé en exposant au-dessus de la puissance de feu d'une unité, indiquant la capacité d'une unité à placer des grenades fumigènes (3.3).

**Squad** [Groupe de combat]

**SSR** : Règle Spéciale du Scénario [Scenario Special Rule] (1.3).

**Subsequent First Fire** [Tir initial subséquent] : Tir supplémentaire après le Defensive First Fire, mais effectué en tant qu'Area Fire (3.31).

**SW** : [Arme de soutien] Support Weapon (4.0).

**TEM** : Terrain Effects Modifier [Modificateur dû aux effets du terrain], un DRM causé par le terrain (3.2).

**Tour de Joueur** [Player Turn] : les huit phases consécutives qui constituent la moitié d'un tour de jeu, et pendant lequel l'ATAQUANT peut bouger ses troupes.

**Unité Ennemie Connue** [Known Enemy Unit] : Toute unité ennemie vers laquelle une unité amie possède une LOS.

**Wounded** [Blessé] : Un SMC peut-être blessé au cours du combat.

**X#** : Facteur de destruction d'une arme de soutien (l'arme n'est pas réparable) (4.0).

### 3.0 Séquence de jeu

Il y a huit phases distinctes dans chaque tour de joueur :

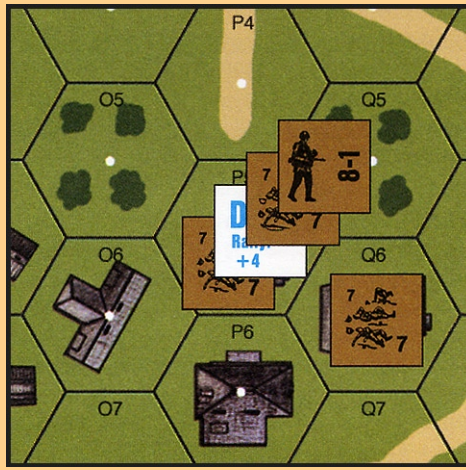
#### 3.1 Rally Phase (RPh) [Phase de ralliement]

Pendant la RPh, les deux joueurs essaient de rallier leurs unités démoralisées [broken], de réparer leurs équipements ayant subi une Panne, ou de transférer leurs équipements à une autre unité qui se situe dans la même Location. Mis à part les leaders effectuant un ralliement (pour eux-mêmes et d'autres unités), chaque unité ne peut entreprendre qu'une seule action par RPh. Ces actions

### Exemple de Rally Phase Russe :

Le 5-2-7 démoralisé en Q6 tente un Auto-ralliement. Il doit ajouter un +1 à sa tentative car il s'agit d'un Auto-ralliement, mais il peut aussitôt soustraire 1 car il est dans un hex de bâtiment. Le résultat du DR est 7, avec les modificateurs s'annulant mutuellement, le 5-2-7 est rallié et retourné sur sa face non démoralisée.

Ensuite, le Leader tente de rallier les deux squads démoralisés. Le 5-2-7 démoralisé doit ajouter un +4 au DR parce qu'il est sous un marqueur « DM ». Le -1 du Leader s'applique, ainsi que le -1 dû au fait que le 5-2-7 est dans un hex de bâtiment. Le 4-4-7 démoralisé n'est pas sous un marqueur « DM » et n'a donc pas à ajouter +4. Les DRM totaux sont au final de +2 pour le 5-2-7 et -2 pour le 4-4-7. Le DR pour le 5-2-7 est 6, après modification par le +2 DRM, cela fait 8. Comme c'est un résultat strictement supérieur au moral côté démoralisé qui est de 7 pour le 5-2-7, ce squad n'est pas rallié. Le DR obtenu pour le 4-4-7 est 9, modifié par le -2 DRM cela donne 7, ce qui est inférieur ou égal au moral à l'état démoralisé de 7, le squad est donc rallié et retourné sur sa face non démoralisée.



Exemple avant un quelconque résultat

doivent être réalisées dans l'ordre suivant :

a) **L'ATTAQUANT** lance le(s) dé(s) pour l'arrivée éventuelle de renforts (SSR) et prépare, hors de la carte, l'arrivée de toutes les unités qui doivent entrer pendant ce tour de joueur.

b) les unités Good Order peuvent essayer de Récupérer dans le même hex une SW abandonnée en effectuant un dr inférieur à 6 (+1 dr si l'unité est CX [Epuisée]) (l'ATTAQUANT en premier).

c) **Réparation de SW en Panne** : une unité Good Order possédant une SW en Panne de sa propre nationalité (c.-à-d. de la même couleur) peut essayer de la réparer en faisant un dr inférieur ou égal au nombre inscrit sur l'envers du pion (ATTAQUANT en premier). Un dr de 6 élimine la SW de façon permanente.

d) **Transfert de SW** : Les piles de pions peuvent être réarrangées librement pour modifier la possession de toutes les SW entre plusieurs unités Good Order dans un même hex (l'ATTAQUANT en premier).

e) **Auto-ralliement** [Self rally] : Les deux camps peuvent tenter d'Auto-rallier (ATTAQUANT en premier) les unités qui en ont la capacité (ces unités ont sur leur face démoralisée, un chiffre indiquant leur valeur de moral encadrée par un rectangle noir – par ex. les leaders).

L'ATTAQUANT et lui seul peut tenter d'Auto-rallier un seul MMC qui n'a pas normalement la possibilité de s'Auto-rallier (c.-à-d. qui ne peut pas se rallier sans leader). Un leader essayant de s'Auto-rallier ne peut pas s'appliquer à lui-même son modificateur de leadership, de plus toute unité qui tente de s'Auto-rallier souffre d'un DRM de +1.

f) **Ralliement des unités** : les deux camps (ATTAQUANT en premier) peuvent essayer de rallier leurs unités démoralisées empilées avec un leader Good Order.

Afin d'être ralliée, une unité doit effectuer un DR inférieur ou égal au moral indiqué sur sa face démoralisée. Il y a un DRM de +4 si l'unité est en Desperation Morale (Moral Désespéré – marqueur « DM » placé sur elle) ; un DRM de -1 s'applique si l'unité est dans un bois ou un bâtiment ainsi qu'un

DRM égal au DRM de leadership du leader essayant de rallier l'unité démoralisée.

Si le seul leader présent dans une pile d'unités démoralisées est lui-même démoralisé, il doit d'abord s'Auto-rallier avant d'essayer de rallier les autres unités. Il n'y a pas de pénalité si une unité rate un test de ralliement, sauf si le résultat obtenu aux dés est un 12 de base : dans ce cas, l'unité souffre d'une Réduction (Casualty Reduction). Aucune unité ne peut tenter un ralliement plus d'une fois par tour de joueur ; Cependant, un leader Good Order peut tenter de rallier toutes les unités démoralisées qui sont empilées avec lui.

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

dans un bâtiment.

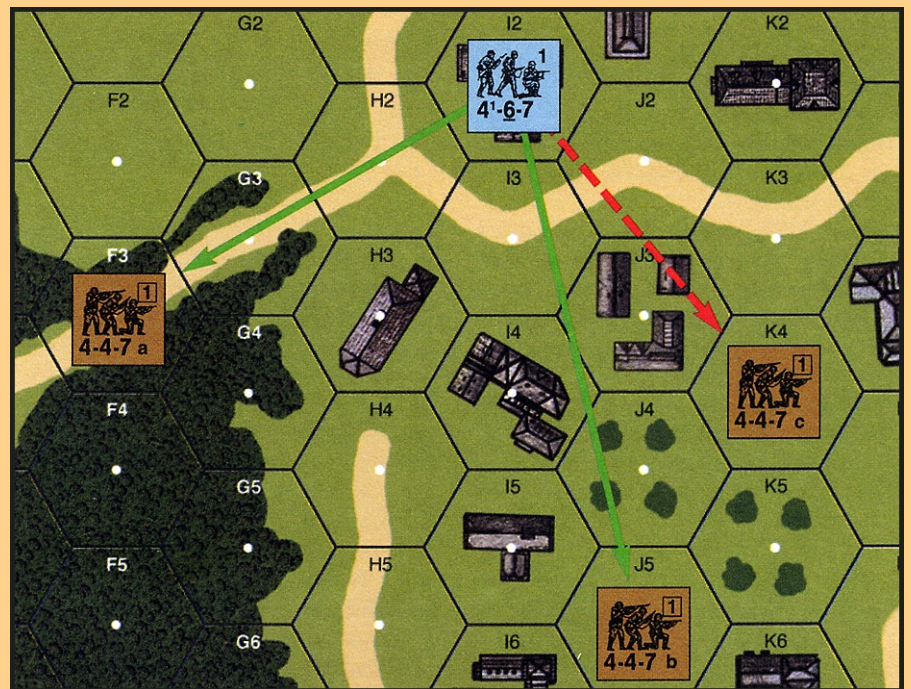
### 3.2 Prep Fire Phase (PFPh) [Phase de tir d'appui] et attaques par tir

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

Une unité peut tirer sur un ennemi uniquement si elle possède une ligne de vue (LOS) sur lui. Cela peut se vérifier en tendant un fil entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex de la cible, mais cela ne s'applique pas aux unités situées hors-carte. Si le fil ne coupe aucun obstacle à la LOS (le dessin d'un bâtiment ou d'un bois par exemple) – c.-à-d. que l'obstacle n'est pas visible des deux cotés du fil – il existe alors une LOS entre les deux hexes. Le terrain dans l'hex du tireur ou dans celui de la cible ne bloque pas la LOS. Une attaque peut être effectuée au travers d'unités situées entre les deux hexes sans les affecter. Aucun joueur n'est autorisé à vérifier une LOS avant que l'attaque concernée n'ait été déclarée. Si la vérification d'une LOS indique qu'un obstacle à la LOS empêche le tir, l'attaque n'est pas résolue, mais l'unité qui a déclaré l'attaque est considérée comme ayant tiré, incluant ainsi la Panne éventuelle d'une SW (les dés devront donc être lancés pour le vérifier). Toute combinaison de DRM de

### Exemple de LOS :

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





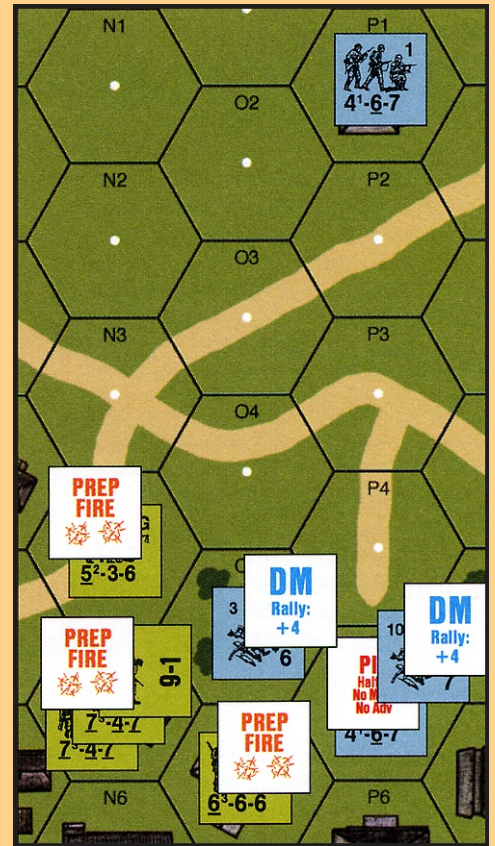
### Exemple de Preparation Fire Phase (en supposant un ELR allemand de 3) :

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

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

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

Illustration après application de tous les résultats



smoke et/ou d'Hindrance de LOS, supérieure ou égale à +6 bloque la LOS.

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

Deux unités ou plus peuvent se joindre

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

Si les unités d'un même hex veulent attaquer la même cible, elles doivent le faire en tant que FG, elles ne peuvent pas effectuer d'attaques séparées.

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

**3.2.1 Effets :** Les attaques par tir sont résolues en croisant la FP totale des unités attaquantes avec le DR obtenu sur l'Infantry Firepower Table (IFT). L'attaquant utilise la colonne sur l'IFT située le plus à droite et

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

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

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

Un SMC Wounded [Blessé] voit sa capacité de mouvement réduite à 3 MF, a un IPC de 0 et ne peut pas faire de Double Time [Pas de charge]. S'il est à nouveau Wounded, il doit ajouter un simple +1 dr à son dr de gravité de blessure – c'est la seule pénalité à appli-

quer même lorsque qu'un SMC est Wounded plus d'une fois. Son niveau de moral et son DRM de leadership sont réduits de 1, c'est-à-dire qu'un leader 8-0 Wounded a un niveau de moral de 7 et un modificateur de commandement de + 1.

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

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

De plus, si un leader est éliminé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un NMC après avoir résolu le combat initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait à celui-ci.

Si un leader est démoralisé, toutes les unités possédant un niveau de moral plus bas à cet instant et empilées avec celui-ci sans être en CC doivent effectuer un PTC après avoir résolu le combat initial, avec tout DRM de commandement négatif ajouté au DR plutôt que soustrait à celui-ci.

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

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

**PTC** : (PIN Task Check) ; chaque unité ciblée doit effectuer un jet inférieur ou égal à son niveau de moral actuel, dans le cas contraire elle devient PIN. Le DRM du leader

pourra être appliqué si le leader qui fait partie du groupe concerné a d'abord réussi son propre PTC. Les unités qui échouent à leur PTC doivent avoir un marqueur « PIN » placé sur elles ; durant ce tour, elles ne pourront pas bouger, leur FP sera réduite de moitié, leur ROF sera perdue et un leader PIN ne pourra plus utiliser son DRM de commandement. Les unités ne peuvent pas être PIN plus d'une fois par tour de joueur.

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



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

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

### 3.3 Movement Phase (MPH) [Phase de mouvement]

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

Un SMC a 6 MF et un MMC a 4 MF (ou 3 s'il est inexpérimenté [Inexperienced]). Un bonus de 1 MF peut être appliqué si l'unité se déplace uniquement le long d'une route au cours de la MPH. Tout MMC qui débute et termine sa MPH empilé avec un leader situé dans le même hexagone reçoit un bonus de 2 MF au cours de la MPH ; ce bonus ne peut être appliqué que dans le cadre d'un mouvement simultané empilé avec le leader. Les MF ne peuvent pas être transférés entre unités ou encore être accumulés au cours de différents tours. Les unités dépensent leurs MF en fonction du terrain dans lequel elles entrent, en soustrayant cette quantité de leur total de MF restant jusqu'à ce que ce total atteigne zéro ou qu'elles choisissent de ne plus

se déplacer.

Chaque fois qu'un joueur déplace une unité, il déclare clairement à voix haute le nombre de MF dépensés par cette unité en entrant dans chaque hexagone ou en effectuant toute autre activité dans cet hexagone. Si une unité termine sa MPH à un endroit, le joueur doit le déclarer avant de déplacer une autre unité. Le joueur n'est pas autorisé à faire reculer une unité dans un hexagone précédemment occupé et à recommencer son mouvement, sauf si cela est réalisé dans le cadre de son mouvement. Une fois qu'une unité bouge, s'arrête et qu'une autre unité bouge, l'unité précédente ne peut plus bouger à nouveau au cours de cette MPH.

Pour chaque camp, l'équivalent de 3 squads et 4 SMC au plus pourra se trouver au même instant dans un hexagone donné.

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

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

Toute unité d'infanterie en mesure de se déplacer et n'étant pas démoralisée, PIN, Wounded ou encore CX, peut effectuer un DoubleTime si le joueur déclare qu'il utilise cette possibilité au début de la MPH de cette unité et place sur celle-ci un marqueur de type « CX » [Epuisement]. Le Double Time [Pas de charge] augmente de deux le MF de l'unité. Les unités devenues CX doivent ajouter un 1 à tout DR ou dr (maximum +1) qu'elles effectuent ou dirigent (leader) en incluant les attaques sur l'IFT, les attaques en CC, les tentatives de Récupération, d'Ambush ou de grenades fumigènes. Une unité CX voit son IPC réduite de 1 et toute unité exécutant une attaque de type CC contre elle verra son CC DR réduit de un. Le marqueur « CX » est enlevé au début de la MPH et n'affecte plus cette unité au cours de cette MPH si ce n'est le fait qu'il est interdit à cette unité d'utiliser le

Table de Facteur de Mouvement des unités

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



Double Time au cours de cette MPH.

Une unité possédant un Smoke Exponent [Facteur de capacité fumigène] (1.2.2) peut effectuer un test pour le placement d'une grenade fumigène au cours de la MPH en le déclarant au préalable, dépensant ainsi un MF afin de placer la smoke dans son propre hex ou deux MF pour placer la smoke dans un hex adjacent, et en effectuant un dr inférieur ou égal à sa valeur de Smoke Exponent. Une unité CX devra ajouter un drm de +1 à son jet. Aucune unité ne peut tenter de placer des grenades fumigènes plus d'une fois par MPH. Si le dr de placement de la smoke est un 6, l'unité doit immédiatement terminer sa MPH à son emplacement actuel. Pour toutes les LOS, la smoke représente un obstacle inhérent ; tout tir effectué depuis un hex contenant de la smoke, sur une unité située dans un hexagone contenant de la smoke ou au travers d'un hexagone contenant de la smoke subit une pénalité de +2 DRM par hex de smoke. Tout mouvement effectué à l'intérieur ou vers l'intérieur (mais pas pour en sortir) d'un hex contenant de la smoke coûte un MF de plus. Un marqueur « Smoke » est retiré à la fin de la MPH.

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

### 3.31 Defensive First Fire [Tir défensif initial]

Le Defensive Fire peut avoir lieu pendant la MPH ennemie et la DFPh. Quand il a lieu pendant la MPH ennemie, on l'appelle Defensive First Fire et il ne peut être utilisé que contre des unités en mouvement. Le Defensive First Fire n'affecte que les unités en mouvement, quelles que soient les autres unités qui occuperaient le même hex au moment de l'attaque. Chaque fois qu'une unité ou une pile d'unités dépense au moins 1 MF dans la LOS d'une unité Good Order du DÉFENSEUR, le DÉFENSEUR a la possibilité de stopper temporairement le mouvement de l'ATTAQUANT et tirer sur cette Location avec autant d'attaques qu'il peut lui faire subir. Le DÉFENSEUR place un pion « First Fire » sur toute unité ou SW qui a tiré et qui a épuisé sa ROF. Le Defensive First Fire doit être effectué avant que l'unité (ou pile d'unités) en mouvement ait quitté l'hex ciblé.

Le DÉFENSEUR ne peut pas exiger qu'une unité ou pile d'unités en mouvement soit ramenée vers une position précédemment occupée en vue de lui faire subir une attaque ; toutefois, l'ATTAQUANT doit donner tout le temps au DÉFENSEUR de déclarer son tir avant de continuer son mouvement. Il doit aussi déclarer la fin du mouvement de cette unité (ou pile d'unités) avant d'en bouger une autre. Une fois qu'une autre unité commence son mouvement ou que l'ATTAQUANT déclare que la MPH est finie, les unités qui ont précédemment bougé ne peuvent plus être sujettes à aucune attaque de Defensive First Fire. Toute action requérant la dépense d'un

MF dans une Location fait de l'unité effectuant une telle action une cible potentielle d'un Defensive First Fire, même si l'unité n'est pas entrée dans cette Location pendant la MPH. On peut citer, par exemple, des dépenses de MF comme : une tentative de jet de grenade fumigène, la Récupération de SW ou le placement de DC.

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

Une unité d'Infanterie du DÉFENSEUR déjà marquée par un pion « First Fire », peut encore effectuer un Defensive First Fire avec sa propre FP et/ou celle d'une MG pendant cette MPH, à condition que la cible ne soit pas à une portée plus grande que l'ennemi le plus proche, ni au-delà de la Portée Normale du tireur. On dit que cette unité effectue un Subsequent First Fire ; sa FP est alors divisée par deux. À la suite de cette attaque, le pion « First Fire » est retourné sur son côté « Final Fire » et replacé sur l'unité et toutes ses SW (qu'elles aient toutes tiré ou non).

Le **Final Protective Fire (FPF)** est une possibilité pour une unité déjà marquée par un pion « Final Fire » qui désire tirer sur une unité en mouvement qui lui devient adjacente pendant la MPH. Le FPF est traité comme le Subsequent First Fire (avec la FP doublée à cause du PBF), mais avec une pénalité supplémentaire : immédiatement après la résolution de l'attaque, l'IFT DR de base (uniquement modifié par un leadership éventuellement applicable) est utilisé comme un NMC contre les unités qui ont effectué le FPF (y compris tout leader qui dirigerait l'attaque). Tant qu'elle n'est pas démoralisée, il n'y a pas de limite au nombre d'attaques de FPF qu'une unité peut effectuer autre que le nombre d'unités en mouvement et les MF qu'elles dépensent à venir adjacentes à l'hex du tireur. Une unité qui utilise le FPF doit utiliser toute sa FP ainsi que toutes ses SW utilisables. Elle peut former un FG avec des unités qui n'utilisent pas de FPF – mais seules les unités qui utilisent le FPF subissent ses effets négatifs.

Une unité qui survit à une attaque de Defensive First Fire sans en être affectée peut encore être attaquée dans une même Location pendant sa MPH avant de dépenser d'autres MF, mais seulement par des attaquants différents ou si elle a dépensé au moins 2 MF dans cet hex. Une même unité ou SW ne peut jamais effectuer de Defensive First Fire, de Subsequent First Fire ou de FPF contre une unité en mouvement dans une Location plus de fois que le nombre de MF dépensés dans cette Location pendant la MPH.

Une unité qui est démoralisée ou PIN suite à un Defensive First Fire peut encore faire l'objet de tirs dans sa Location actuelle par d'autres attaques de Defensive First Fire, mais elle est alors attaquée dans son état démoralisé ou PIN. Une unité en mouvement sujette au FFNAM ou FFMO et qui est démoralisée est toujours sujette à ces DRM dans cette Location contre des attaques supplémentaires, jusqu'à la fin de sa MPH. Une unité PIN ne subit plus de FFNAM ou FFMO tant qu'elle est PIN ; toutefois, si un Subsequent First Fire – ou quelque autre forme de Defensive First Fire – contre cette unité PIN la démoralise, elle perd son statut PIN et elle subit à nouveau les DRM de FFMO et FFNAM (si ceux-ci étaient précédemment applicables) lors des éventuelles attaques de Defensive First Fire qu'elle pourrait subir par la suite au cours de cette même MPH (rappel : sa MPH s'achève dès qu'une autre unité débute son mouvement). Une unité qui utilise le Mouvement d'Assaut et qui démoralise n'est plus considérée comme utilisant le Mouvement d'Assaut et elle subit désormais le DRM FFNAM pour la suite de sa MPH.

Quand une unité est attaquée en Defensive First Fire – y compris en Subsequent First Fire ou en FPF – la Location dans laquelle l'attaque a eu lieu est marquée par un pion de FP Résiduelle de valeur égale à la moitié (maximum 12 – fractions arrondies à l'inférieur) de la FP utilisée sur l'IFT pour cette attaque. Une SW qui subit une Panne ne laisse pas de FP Résiduelle. Par la suite, une unité qui entre (ou dépense au moins un MF) dans cette même Location lors de la même MPH, est attaquée sur l'IFT avec la FP dont la valeur est indiquée sur le pion. Un nouveau DR est effectué sur l'IFT, en appliquant le TEM de la Location de la cible et tout DRM FFNAM et/ou FFMO applicable. Une unité qui dépense des MF pour quitter sa Location ne subit pas d'attaque de FP Résiduelle dans la Location qu'elle quitte.

Une FP Résiduelle ne peut jamais former de FG ; elle attaque toujours seule. La FP Résiduelle est toujours la première attaque de Defensive First Fire résolue contre une unité en mouvement dans une Location contenant une FP Résiduelle, pendant sa MPH. Cette attaque est résolue avant que le DÉFENSEUR ne déclare une nouvelle attaque. On ne peut placer qu'un seul pion de FP Résiduelle dans une Location. Cependant, un pion de FP Résiduelle plus puissant, résultant d'une attaque d'IFT plus importante peut remplacer un pion de FP Résiduelle inférieure. Par conséquent, des pions de FP Résiduelle issus de différentes attaques ne sont jamais additionnés.

Une unité ne peut normalement pas être affectée par une FP Résiduelle plus d'une fois par Location ; des MF dépensés simultanément (par ex. deux MF pour entrer dans un bâtiment) ne causent pas d'attaques multiples de FP Résiduelle. Une unité peut cependant être attaquée à nouveau par une FP Résiduelle dans la même Location si elle dépense



des MF supplémentaires et si, ce faisant, elle est sujette à plus de DRM négatifs ou moins de DRM positifs.

Tous les pions de FP Résiduelle sont retirés à la fin de la MPh.



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

La partie du Defensive Fire qui a lieu seulement durant la DFPh est appelée Final Fire.

Pendant le Final Fire, toutes les unités du DÉFENSEUR qui ne sont pas marquées par un pion « First Fire » ou « Final Fire » peuvent tirer – y compris les MG qui ont gardé leur ROF pendant la MPh.

Toute unité du DÉFENSEUR marquée par un pion « First Fire » peut tirer à nouveau, mais seulement sur des unités situées dans un hex adjacent. Son pion « First Fire » doit alors être retourné sur son côté « Final Fire ». Une unité marquée d'un pion « First Fire » voit sa FP divisée par deux (et aussi doublée parce qu'elle tire en PBF). Une unité déjà marquée par un pion « Final Fire » ne peut pas tirer pendant le Final Fire. Les attaques de Final Fire affectent toutes les unités ennemies dans la Location ciblée – pas seulement celles qui ont bougé – mais les DRM de FFNAM et de FFMO ne s'appliquent pas.

Un leader ayant dirigé un Defensive First Fire (c.-à-d. ayant appliqué son DRM de leadership au tir) peut à nouveau diriger un Subsequent First Fire, un FPF ou un Final Fire, mais seulement pour une unité (ou FG) ; cette unité (ou ce FG) ne peut comprendre d'autres tireurs que ceux que le leader a dirigés lors du First Fire. Si un nouveau FG est formé lors de ce tour de joueur, le leader ne peut diriger son tir (même lors du FPF).

Les marqueurs « First Fire » et « Final Fire » doivent être retirés à la fin de la DFPh

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

Les unités de l'ATTAQUANT qui n'ont pas tiré durant la PFPh peuvent tirer à demi-puissance. Un squad avec un facteur de FP souligné peut utiliser l'Assault Fire [Tir d'assaut]. L'Assault Fire autorise n'importe quelle unité qui n'utilise que son propre FP durant l'AFPh à ajouter un point de FP à son total après que toutes les éventuelles modifications du FP de l'unité ont été faites (fractions arrondies au supérieur). Le bonus d'Assault Fire ne s'applique pas à longue portée. Les mitrailleuses moyennes (MMG) ou lourdes (HMG) qui ont bougé durant leur phase de mouvement ne peuvent pas tirer durant l'AFPh.

Retirez tous les marqueurs « Prep Fire » à la fin de l'AFPh

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

Durant la RtPh, une unité qui n'est pas en Mêlée ne peut pas terminer sa RtPh adjacente ou dans la même Location qu'une Unité Ennemie Connue [Known enemy] non

démoralisée, elle ne peut pas non plus rester dans une Location d'Open Ground à Portée Normale et dans la LOS d'une Unité Ennemie Connue et Good Order qui serait en mesure d'Interdire une déroute dans cet hexagone (voir ci-dessous). Une telle unité est placée sous un marqueur « DM ». Les unités démoralisées qui ne sont pas en Mêlée doivent dérouter (l'ATTAQUANT commence, une unité après l'autre) pendant cette RtPh ou être éliminées pour incapacité à dérouter. Toutes les unités démoralisées ont 6 MF à dépenser dans la RtPh ; cette valeur ne peut jamais être augmentée. Une unité démoralisée peut dérouter en Open Ground tout en étant dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie sans subir d'Interdiction (voir ci-dessous) seulement si elle utilise le Low Crawl [Ramper]. Cette unité ne peut toutefois pas se retrouver adjacente à une Unité Ennemie Connue et non démoralisée à la fin de la RtPh auquel cas elle est éliminée pour son incapacité à dérouter [Failure to rout]. Le Low Crawl est une déroute de 1 hex qui consomme tous les MF de l'unité en déroute. Une unité en Low Crawl ne peut pas subir d'Interdiction. Toutes les autres règles de la déroute s'appliquent normalement au Low Crawl.

Une unité en déroute doit se déplacer vers le bâtiment ou le bois le plus proche (en MF) dans la limite de 6 MF. Ce faisant, une unité en déroute ne peut en aucune façon se rapprocher d'une unité ennemie (même si celle-ci est démoralisée), alors qu'elle est dans la LOS de cet ennemi, de manière à réduire la distance en hexes entre elle et cette Unité Ennemie Connue ; elle ne peut pas non plus se rapprocher de cette unité ennemie après avoir quitté sa LOS ; si elle est adjacente à une unité ennemie, elle ne peut pas dérouter dans un hex où elle serait toujours adjacente à cette unité ennemie, sauf si ce mouvement lui permet de quitter la Location de l'unité ennemie. Dans les autres cas, une unité en déroute peut se déplacer vers une unité ennemie.

Une unité en déroute qui atteint le bois ou bâtiment éligible le plus proche, et qui, ce faisant, n'est pas adjacente à une unité ennemie, doit s'arrêter et finir sa RtPh dans ce bois ou ce bâtiment, sauf si elle peut continuer et entrer immédiatement dans un autre hex de bois ou de bâtiment, dans la limite des 6 MF. Une unité démoralisée peut toujours dérouter hors d'un bâtiment dans lequel elle commence sa RtPh. Une unité en déroute doit ignorer tout bâtiment ou hex de bois dans lequel elle ne peut pénétrer à cause des Limites d'Empilement. Elle peut aussi ignorer un hex de bâtiment ou de bois si cet hex n'est pas plus éloigné d'une Unité Ennemie Connue que son hex de provenance (c.-à-d. que l'unité en déroute ne se rapproche ni ne s'éloigne d'une Unité Ennemie Connue).

Si aucun bâtiment ou bois ne peut être atteint durant cette RtPh, une unité démoralisée peut dérouter vers n'importe quel hex en respectant les contraintes citées précédemment.

## Synopsis du tir défensif

### 1. Defensive First Fire :

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

#### 1a. Subsequent First Fire :

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

#### 1b. Final Protective Fire

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

### 2. Final Fire :

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

Une unité démoralisée ne peut dérouter que si elle est sous un marqueur « DM ». Un leader déjà empilé avec une unité démoralisée avant qu'elle déroute peut choisir de dérouter avec elle, même si lui-même n'est pas démoralisé. Lorsque le leader opte pour ce choix, il est éliminé si l'unité démoralisée sur laquelle il est empilé rate un MC d'Interdiction. Il doit rester avec l'unité pendant toute la RtPh, mais il n'est pas considéré comme démoralisé et peut ajouter son Leadership DRM au NMC d'Interdiction.

Il y a une Interdiction dès lors qu'une unité en déroute entre dans un hex d'Open Ground sans utiliser le Low Crawl, alors qu'elle est dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie non démoralisée et non PIN capable de tirer sur cet hex en y appliquant au moins un FP. Ni une unité en Mêlée, ni une unité CX, ni un leader seul avec une MG ne peuvent Interdire. S'il y a une Interdiction, l'unité en déroute doit passer un NMC où tous les modificateurs éventuels s'appliquent de façon normale. Une unité qui rate ce NMC subit une Réduction, et tout demi-squad qui subsiste peut alors continuer sa déroute. L'Interdiction n'affecte pas les autres unités dans l'hex, et les unités sont capables d'Interdire même si elles ont épuisé leurs possibilités de tir pour le tour de ce Joueur. Une unité qui déroute et qui subit un résultat de PIN suite à son NMC d'Interdiction ne peut dérouter plus loin ; si elle est toujours adjacente à un ennemi connu, elle est éliminée pour son incapacité à dérouter. Une unité démoralisée ne peut être Interdite plus d'une seule fois par hex d'Open Ground, quel que soit le nombre d'unités ennemies qui peuvent Interdire l'hex.

Pour l'Interdiction, on considère qu'un hex est un Open Ground si l'unité ciblée peut être sujette au -1 FFMO lors d'un hypothétique



### Exemple de la Movement Phase (MPH)

(fig. 1) :

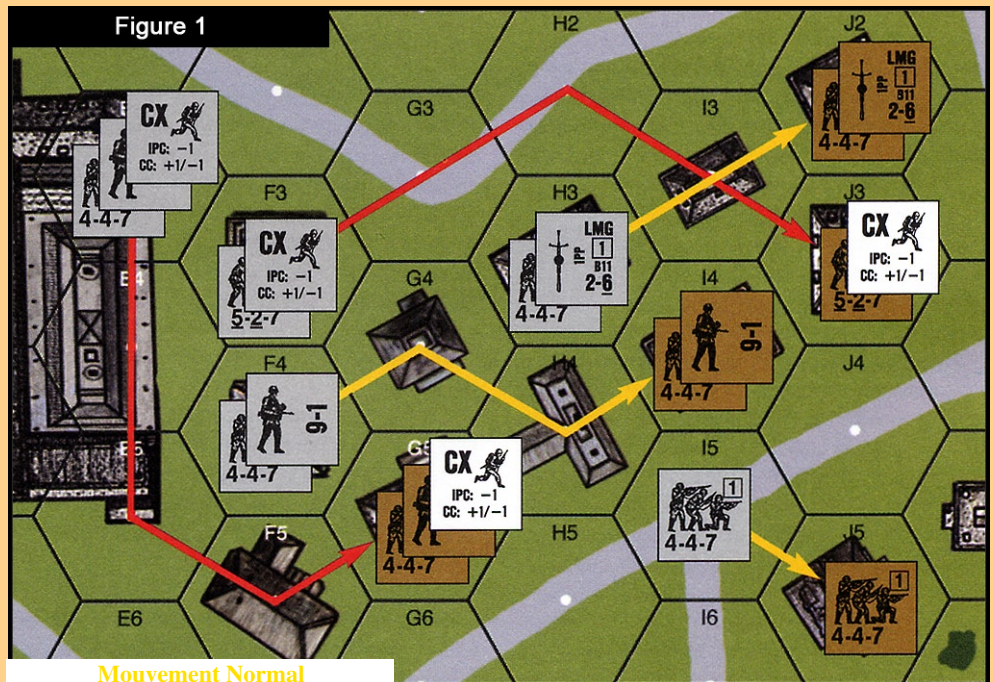
Durant la MPH russe, un 4-4-7 russe en I5 dépense deux MF pour entrer en J5 ; comme ceci est un mouvement d'un hex seulement qui ne nécessite pas tous les points de mouvements alloués au 4-4-7, il peut faire un Mouvement d'Assaut (Assault Move). Le 4-4-7 en H3 dépense deux MF pour entrer en I3 et deux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

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

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

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

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



Mouvement Normal  
Mouvement Double Time  
Mouvement avec Bonus de Route

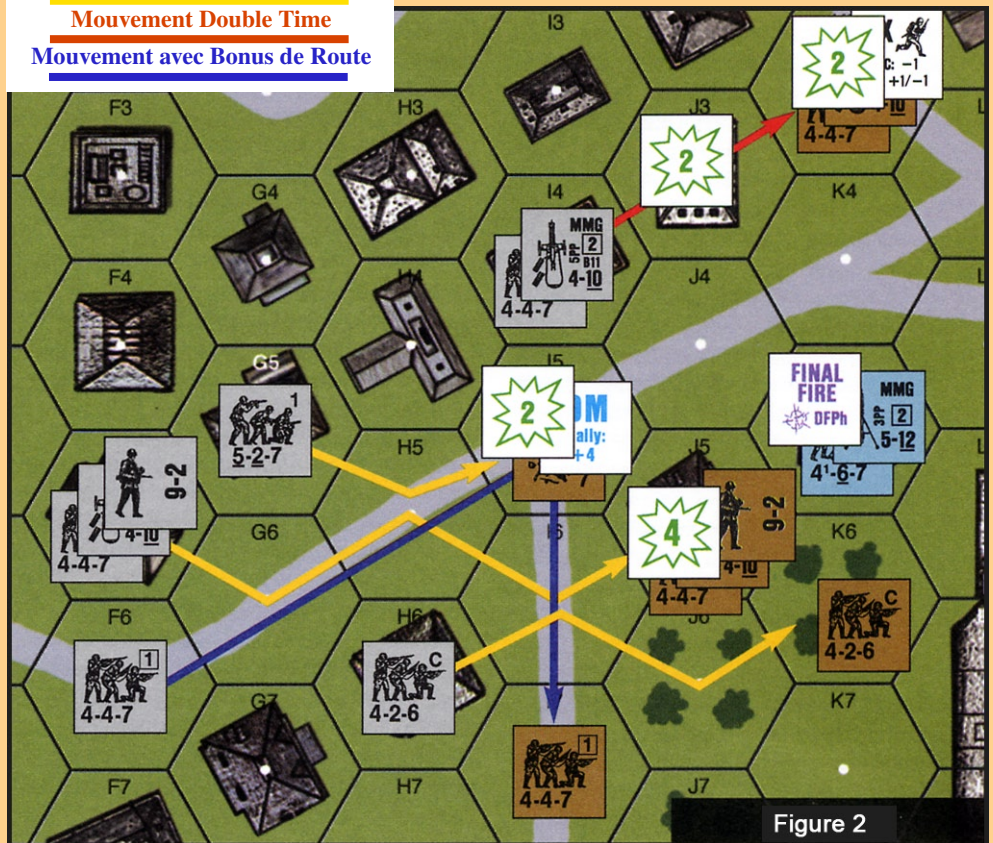


Figure 2

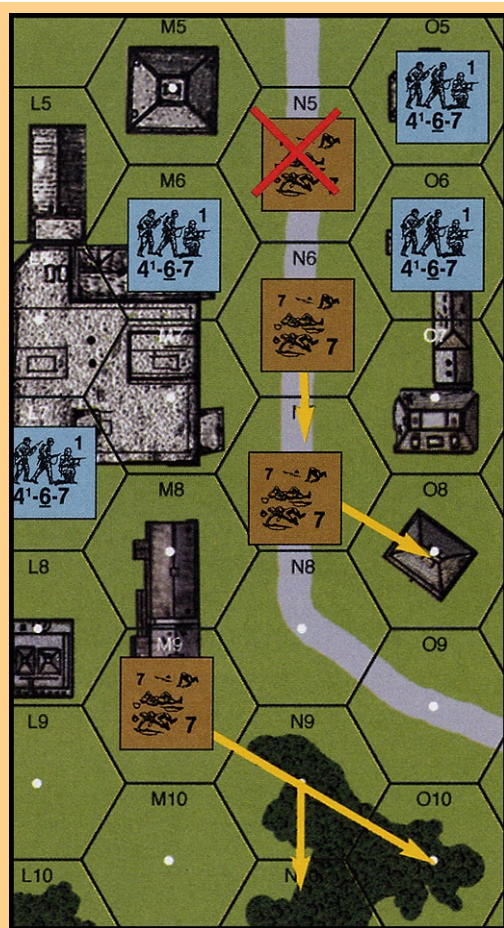
Le 9-2 et le 4-4-7 russes avec la MMG en F5 se déplacent en G6, H5, I6 et J5 pour 5 MF. Le point d'IPC du leader s'ajoute aux trois du squad pour un total de 4 IPC dont on soustrait les 5 PP de la MMG. La différence est retirée des 6 MF obtenus grâce au bonus du leader. Au moment de l'entrée des unités russes en J5, le joueur allemand déclare un Final Protective Fire. La FP du Firegroup (la MMG doit attaquer avec le 4-6-7) est divisée par deux (car c'est un Subsequent First Fire) et elle est ensuite doublée car c'est un tir à bout portant (Point Blank Fire) ; l'attaque se résout donc sur la colonne de 8 FP avec un +2 DRM (+3 bâtiments en pierre, -1 FFNAM). Sur un DR de base de 7, le 4-6-7 réussit tout juste son FPF NMC et termine PIN, les Russes doivent passer un PTC (résultat final de 9 sur la colonne de 8 FP) et l'attaque laisse 4 FP Résiduelles.

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

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

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





### Exemple de Phase de Déroute :

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

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

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

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

Defensive First Fire. Le modificateur de FFMO ne s'applique plus dans le cas où il existe une Hindrance entre l'unité en déroute et l'unité qui Interdit ; l'unité en déroute ne subit donc plus d'Interdiction dans ce cas. On notera que ce First Fire n'est que fictif durant la RtPh.

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

L'ATTAQUANT peut transférer librement ses SW entre les unités Good Order empilées dans une même Location et peut déplacer toutes ses unités d'infanterie non PIN et Good Order dans un hex adjacent (même si cet hex est occupé par des unités ennemies).

Une unité qui progresse dans un hex qui lui coûte tous ses MF devient CX. Par exemple, un squad russe qui porte une MMG à 5 PP n'a que 2 MF et donc doit devenir CX pour progresser dans un hex qui lui coûterait 2 MF pendant la MPh (bois ou bâtiments), sauf si cette unité est accompagnée d'un leader qui ajoute 2 MF supplémentaires et un point de portage (IPC) au squad lui donnant ainsi un total de 5 MF. Une unité CX ne peut pas progresser dans un hex qui lui coûterait tous ses MF. Par exemple, un squad allemand CX avec une HMG à 4 PP n'aurait que 2 MF après déduction des deux PP en excès (son IPC est réduit à 2 à cause du CX) et ne peut progresser dans un bâtiment à moins qu'il ne soit accompagné d'un leader.

Placer un marqueur de « CC » sur les unités qui progressent dans un hex occupé par l'ennemi.

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

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

L'ATTAQUANT spécifie l'ordre dans lequel se résoudront les situations de CC dans les différents hexes ; chaque CC dans un hex doit être entièrement résolu avant de passer au CC suivant situé dans un autre hex. Chaque camp doit désigner toutes ses attaques dans cet hex avant toute résolution (en commençant par l'ATTAQUANT). Le DÉFENSEUR désigne alors toutes ses attaques dans le même hex, puis l'ATTAQUANT résout toutes ses attaques. Ensuite le DÉFENSEUR résout toutes ses attaques, même si certaines des unités ont été éliminées ou réduites. Les unités peuvent attaquer n'importe quelle autre unité ou combinaison d'unités présente dans le même hex, tant qu'aucune unité n'attaque plus d'une fois, ni n'est attaquée plus d'une fois. Il n'est pas obligatoire de faire attaquer toutes les unités. Seules les unités non démoralisées peuvent attaquer ; par contre, les unités démoralisées peuvent défendre, bien qu'elles souffrent d'un DRM de -2 aux attaques de CC effectuées contre elles.

La FP des unités attaquantes est comparée à la FP des unités ennemies qui sont at-

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

Chaque SMC en CC a une attaque et une défense de 1. Un SMC peut attaquer seul, mais s'il le fait, il doit aussi défendre seul. N'importe quel SMC peut être combiné avec un MMC ou d'autres SMC pour une attaque en CC en additionnant leur FP. Un SMC défend dans un CC en tant que membre du groupe avec lequel il attaque, en additionnant sa FP à la FP des unités qui sont empilées sous son pion (les joueurs sont libres de réarranger leurs piles de pions avant le début de la CCPh). Un leader peut diriger le CC d'un MMC avec lequel il attaque et défend (et de n'importe quelle unité qui se joint au MMC dans une attaque combinée en CC) en appliquant son DRM de leadership pour modifier le résultat du DR de CC, ceci en plus de l'ajout de sa propre FP à la puissance de l'attaque. Un leader ne peut pas utiliser son DRM de leadership pour modifier une attaque qu'il effectue seul.

Dès qu'une unité d'infanterie entre en CC dans un hexagone de bois ou de bâtiment (à moins que ce ne soit pour renforcer une Mêlée), une Ambush [Embuscade] peut se produire. Dans un tel cas, avant de déclarer les attaques par CC, chaque joueur effectue un dr. Si un joueur obtient un résultat au dé au moins de 3 points inférieur au résultat de l'autre joueur, il réussit à prendre l'avantage d'un Ambush sur son adversaire. Le camp qui subit l'Ambush dans un CC est pénalisé par un -1 DRM pour ses propres attaques en CC et un +1 DRM pour les attaques contre lui en CC, et ce jusqu'à ce que le CC devienne une Mêlée à la fin de la CCPh. Un dr d'Ambush est sujet à un drm même si une partie seulement des forces en CC du joueur en est affectée ; le drm inclut +1 pour une unité CX, +1 pour une unité PIN, +1 pour une unité Inexpérimentée, et un éventuel drm de leadership (sauf si le leader est seul). Le camp qui bénéficie de l'Ambush résout toutes ses attaques en premier dans la CCPh ; seules les unités ennemies survivantes peuvent attaquer après avoir subi un Ambush.

Si des unités d'infanterie des deux camps (dont une au moins n'est pas démoralisée) restent dans le même hexagone après que toutes les attaques CC ont été résolues à la fin de la CCPh, elles sont considérées comme étant en Mêlée et ne peuvent pas faire autre chose que du CC, c.-à-d. qu'elles ne peuvent pas quitter l'hexagone, effectuer une attaque par tir, Interdire à une unité de dérouter, etc. Placer alors un pion « Melee » sur cette pile. De nouvelles unités peuvent progresser dans





### Exemple de Phase de Close Combat :

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

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

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

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

Le Russe annonce maintenant ses attaques. Ses options sont : une attaque à 8 contre 12 (1:2) ; un 4-5-8 contre deux 4-4-7 (1:2) et l'autre 4-5-8 contre le dernier 4-4-7 (1:1) ; les deux 4-5-8 attaquent deux 4-4-7 à 1:1 et le dernier 4-4-7 n'est pas attaqué ; chaque 4-5-8 attaque un 4-4-7 (deux attaques à 1:1) et

le troisième 4-4-7 n'est pas attaqué ; les deux 4-5-8 attaquent un 4-4-7, les deux autres 4-4-7 n'étant pas attaqués. Le Russe annonce deux attaques : un 4-5-8 attaque deux 4-4-7 (1:2) et l'autre attaque le dernier 4-4-7.

Toutes les attaques ont un DRM de zéro.

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

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

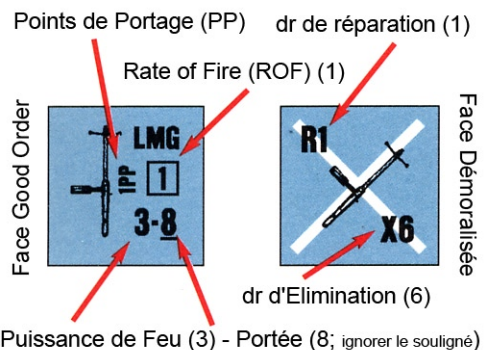
Le 4-6-7 allemand progresse dans le bâtiment I4 contre le 4-4-7 russe. L'Ambush est possible. Les drm des deux camps sont de zéro. L'Allemand obtient un dr de 4, le Russe de 1, ce qui résulte en une Ambush russe. Le Close Combat est désormais séquentiel. Le Russe va déclarer et résoudre toutes ses attaques.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

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

un hexagone de Mêlée mais doivent engager un CC. Des unités qui ne sont pas en Mêlée peuvent attaquer les unités d'un hexagone qui sont en Mêlée pendant la phase de tir, mais toutes les unités ennemies et amies de cet hexagone sont attaquées et affectées de la même façon. Retirez le pion « Melee » dès qu'il ne reste plus aucune unité non démoralisée des deux camps dans l'hexagone.

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

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



### 4.0 Armes de soutien (SW)

Une unité peut posséder n'importe quelle quantité de SW. Une SW ne peut pas se déplacer par elle-même et doit être transportée par une unité qui «paie» un coût en PP (voir 1.2.4). Une unité non démoralisée peut Récupérer et abandonner une SW à n'importe quel moment de son mouvement si elle a assez de MF pour le faire ; de plus, une SW ne peut pas être transportée plus d'une fois par MPH. Une unité non démoralisée peut abandonner une SW qu'elle a en sa possession sans aucun coût en MF pendant sa MPH ou APh. Si une unité abandonne une SW qu'elle possède au début de la phase qui le permet, et ceci avant d'avoir dépensé le moindre MF, cette SW est alors considérée comme n'ayant pas été possédée (et donc non transportée par une unité) au début de cette phase. Les unités doivent abandonner les SW qui sont en excès de leur IPC avant de pouvoir dérouter. Si une unité abandonne une arme en sa possession ou est



éliminée, sa SW est laissée dans l'hexagone et doit être Récupérée pour être à nouveau utilisée. Les unités d'infanterie Good Order peuvent tenter de Récupérer une SW non possédée dans leur hexagone au début de leur RPh comme unique action pendant la RPh, en effectuant un dr de Récupération strictement inférieur à 6 (+1 drm si l'unité est CX). Une SW ne peut pas être transférée dans la même phase que celle où elle est Récupérée. Les unités d'infanterie peuvent aussi tenter une Récupération pendant la MPh au coût de 1 MF par tentative.

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

Une SW peut être détruite volontairement par l'unité qui la possède pendant la PFP ou la DFPh, mais une telle action compte comme une utilisation de la SW. Une SW peut aussi être détruite quand le résultat du DR final sur l'IFT donne un KIA de l'unité qui possède la SW. Effectuez alors un dr en utilisant la même colonne de l'IFT que celle qui a servi à l'attaque pour chaque SW que l'unité possédait. Si le dr final est un KIA, alors la SW est détruite, si c'est un K alors la SW est en Panne. Une SW capturée voit sa ROF diminuer de 1 et son B# ou X# diminuer de 2 ; une SW utilisée par un MMC inexpérimenté voit son B# ou X# diminué de 1 (ces effets sont cumulatifs avec les autres pénalités).

Un squad peut tirer avec une seule SW sans perdre l'usage de sa propre FP, ou bien utiliser deux SW en perdant alors sa propre FP pour la phase de tir en cours et celles restantes dans ce tour du joueur. Un HS ne peut tirer qu'avec une seule SW, et le fait sans pouvoir utiliser sa propre FP pour les phases restantes dans le tour du joueur (la CCPh n'est pas considérée comme une phase de tir). Un SMC peut utiliser une SW, mais il perd alors la capacité d'utiliser par ailleurs son DRM de leadership pendant cette phase de tir.



**4.1 Mitrailleuses (MG) [Machine Guns]** : Chaque MG possède un facteur de force de deux nombres reliés par un trait d'union ; le nombre à gauche représente la FP et le nombre à droite indique la Portée Normale de tir en hexagones. Un SMC seul peut utiliser une MG en Area Fire, deux SMC empilés ensemble peuvent utiliser une MG à pleine puissance. Si un MMC a l'intention de tirer en utilisant sa

propre FP et une MG en sa possession sur une même cible (à la fois le même hexagone et contre la même unité) pendant la même phase, ils doivent former un FG ; ils ne peuvent pas attaquer séparément à moins que la MG conserve sa ROF (ou que le MMC attaque en Subsequent First Fire sans utiliser la MG).

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

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



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



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

Une unité d'infanterie qui possède une DC tente de placer celle-ci sur une cible adjacente pendant la MPh. Pour ce faire, elle doit dépenser un nombre de MF (dans l'hex à partir duquel la DC est placée) égal au nombre de MF qui devrait être dépensé si cette unité de-

vait pénétrer dans la Location attaquée pendant cette MPh. Le placement d'une DC est considéré comme un mouvement dans l'hex de l'unité qui la place, et non pas dans l'hex dans lequel la DC est effectivement placée. Une unité ne peut placer de DC si elle a tiré en PFP ou si elle est devenue PIN ou si elle devient démoralisée avant de terminer sa tentative de placement. Si l'unité qui place survit à tous les tirs de Defensive First Fire, Subsequent First Fire et FPF, la DC est correctement placée. Si l'unité qui place était CX, le +1 s'applique au DR de résolution. Une DC correctement placée pendant la MPh attaque au moment de l'AFPh sur l'IFT, sauf si le DR non modifié est 12 (son X# ; 10 si l'unité plaçant la DC n'est pas Élite), et est ensuite retirée du jeu.

## 5.0 ELR et Distinction des Unités

**5.1 Niveau d'Expérience (ELR) [Experience Level Rating]** : Chaque force de chaque scénario se voit affecter un nombre bien précis de Leaders, SW, et squads ou demi squads d'Élite, Première Ligne, Deuxième Ligne, Green ou Conscrits. Toutefois, pendant le déroulement de la partie, les Leaders et MMC peuvent être remplacés par des unités de moindre qualité. Chaque fiche de scénario indique un ELR pour chaque groupe d'unités. Ce chiffre représente la différence maximale qui peut exister entre le moral d'une unité et le résultat d'un DR de MC raté (après modifications) pour que l'unité se démoralise sans être remplacée par une unité de qualité inférieure. Si une unité qui ne peut être remplacée par une unité inférieure rate un MC d'un bombe supérieur à son ELR, elle ne subit aucune pénalité supplémentaire.

Si une unité non démoralisée rate un MC d'un nombre supérieur à son ELR, elle est immédiatement remplacée par une unité démoralisée de la même taille, mais d'une qualité inférieure, tel qu'expliqué dans la table des nationalités en page 14. Les MMC avec un moral souligné ne sont pas sujets à l'ELR.

**5.2 Distinctions Nationales** : Les unités de différentes nationalités ont des capacités différentes. Dans ce jeu, les différences sont traduites sur les pions de MMC.

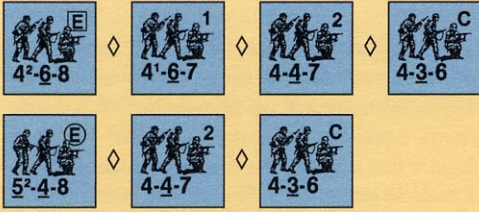
**5.3 Promotion** : Chaque fois qu'un MMC tente un Auto-ralliement et obtient un DR de 2 ou chaque fois qu'un ou plusieurs MMC engagés en CC obtiennent un DR de 2, un Leader peut être créé. La qualité de ce Leader est basée sur le résultat d'un dr effectué sur la table de Création de Leader (en utilisant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

**5.4 MMC Inexpérimenté** : Les MMC Green qui ne sont pas empilés avec un Leader Good Order et tous les MMC Conscrits subissent les pénalités d'Inexpérience. Ils subissent un Cowering de deux colonnes (plutôt qu'une) ; les B# et X# des SW qu'ils utilisent sont diminués de 1 ; ils subissent un drm de +1 à l'Ambush.

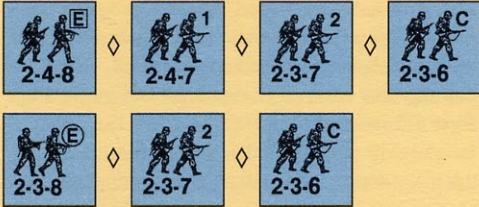


**Table des nationalités**

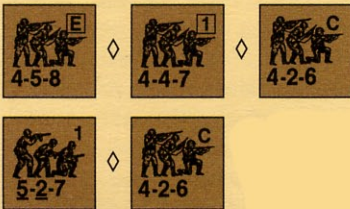
**Squads allemands**



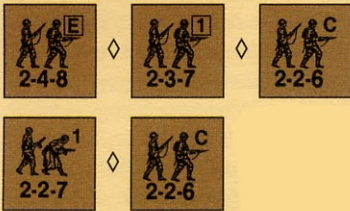
**Demi-Squads allemands**



**Squads russes**



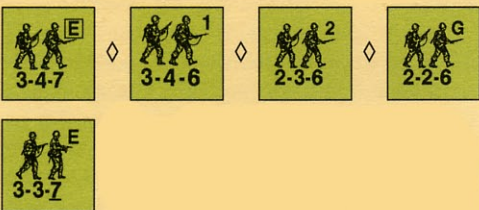
**Demi-squads russes**



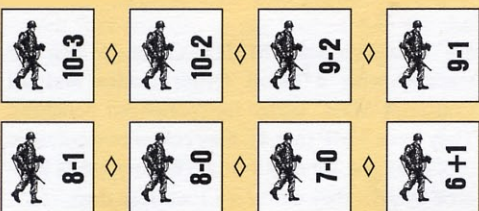
**Squads américains**



**Demi-squads américains**



**Leaders (SMC)**



**ASL Starter Kit #1, crédits**

**Conception et développement des règles :** Ken Dunn et MMP (Remerciements à Pete Philipps)

**Conception des cartes :** Ken Dunn et MMP

**Illustration des cartes :** Kurt Miller

**Couverture et boîtage :** MMP

**Conception des scénarii :** Chas Argent, Ken Dunn, John D. Johnson, Pete Shelling et Brian Youse

**Playtests :** Ken Dunn, Kevin Valerien, Darren Emge, Gene Gibson, Vince Alonso, Keith Tyson, Jeff Evich, Bryan Kropf, Lou Manios et J.R. Tracy (Remerciements à Chris Mc Kerron, Jason Worrone, Jon Grantham, Alan Krause, Clark Highsmith, Richard Lloyd et Aaron Silberman)

**Ont participé à la traduction Française :**


- Dogan Ogreten
- Emmanuel Desanois
- Jean-Lasnier
- Jean-Pascal Paoli
- Jean-Philippe Calvel
- Laurent Tinture
- Manu De Wit
- Robin Reeve
- Xavier Vitry

**Version 1.0, juin 2004**

Traduction  
 ©2004 Cotel664.net & asl.Histofig.Com  
 Ce document, propriété de ©2004 Multi-Man Publishing, ainsi que sa traduction, œuvre de Cotel664.net & asl.Histofig.Com sont protégés par les lois sur les droits d'auteur et/ou la propriété intellectuelle. Toute reproduction, modification, distribution non autorisée de celui-ci peut constituer une violation de ces lois. La copie à usage privé de ce document est cependant autorisée au détenteur de l'ASL Starter Kit #1 dans son édition en langue anglaise éditée et distribuée par la société Multi-Man Publishing.



**asl.histofig.com**  
 Le site francophone entièrement consacré à la pratique d'Advanced Squad Leader. Retrouvez tous les tournois, l'annuaire des joueurs, l'inventaire du matériel...

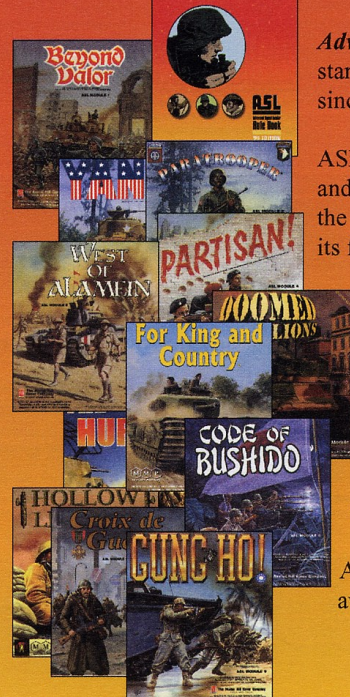


**www.cote1664.net**  
 Advanced Squad Leader pour les nuls : des articles, des aides de jeu, des conseils pour bien débiter... et de la bière !



**Le Franc Tireur**  
 Une fois par an, le Franc-Tireur donne rendez-vous aux ASListes francophones : analyses, articles, scénarios. Ze french revue qui nous est envoyée par delà les océans.

**READY FOR THE NEXT LEVEL OF GAMING FUN?**



*Advanced Squad Leader* has set the standard in tactical combat gaming since it debuted in 1985.

ASL's thriving community of players and enthusiasts extends throughout the world. No other game matches its flexibility, scope, and challenge.

By mastering the scenarios of the *ASL Starter Kit #1*, you have learned all the basic rules for infantry combat. Check out the rest of the ASL line at our web site:

**www.multimanpublishing.com**

A lifetime of gaming enjoyment awaits!

