

K. MANUEL D'INSTRUCTION DU CHEF DE GROUPE (SQUAD LEADER)

INTRODUCTION:

Le Manuel d'Instruction du Chef de Groupe [Squad Leader] peut n'être que de peu de secours pour les vétérans, dans la mesure où il se concentre sur des exemples appliqués des bases fondamentales du jeu. Bien que les vétérans puissent bénéficier d'un rafraîchissement de mémoire, l'objectif est guider les nouveaux joueurs de *SQUAD LEADER* au travers de leçons sur les principes du jeu, de façon humoristique afin d'éviter le jargon d'*ASL*, tout en utilisant un langage de tous les jours. De fait, ce Manuel d'Instruction ne remplace pas les règles d'*ASL* et ne doit pas les subroger. En fait ce manuel traite des cas généraux plutôt que des cas particuliers, et certaines des situations présentées ne sont pas applicables dans tous les cas. En cas de conflit, les règles d'*ASL* prendront toujours le pas sur les indications du manuel, à moins qu'il soit fait référence au « us et coutumes », ce qui donne un indice sur l'existence d'un errata. L'objectif de ce manuel est purement de donner aux nouveaux joueurs une compréhension du jeu avant de les lâcher dans le détail des règles d'*ASL*. Dans ce but, les références aux règles d'*ASL* apparaîtront entre parenthèses « (A26.2) » où le lecteur trouvera de plus amples informations sur le sujet traité.

Toutefois, que vous soyez vétéran ou débutant, ce manuel ne vous sera utile que si vous prenez le temps de préparer quelques pions, de les placer sur les cartes mentionnées, et de suivre pas à pas les dialogues. Dans ce manuel, vous apprendrez en re-exécutant de nombreux exemples. Ne vous contentez pas de les lire – reproduisez-les en déplaçant les pions – essayez de comprendre le pourquoi de tel placement ou déplacement. Sortez votre élastique et vérifiez les Lignes de Tir [LOS] vous-même. Ce n'est que si vous pratiquez cette approche interactive que vous retirerez tous les bénéfices de ce chapitre K. Les lecteurs doivent traiter le symbole ■ comme étant une pause – ceci permet soit aux personnages de se rendre sur un nouveau site d'exercices, soit au lecteur de mettre en pratique les exercices de la leçon présentée. Les lecteurs vont également remarquer que la grammaire a cédé le pas à un usage de guillemets uniquement pour l'identification des remarques des recrues, afin de les différencier et les faire ressortir, par rapport aux remarques du Sergent Instructeur. Cet expédient a permis de gagner de la place et même de traiter plus de sujets que notre budget aurait pu nous permettre.

Les leçons présentées ici se limitent aux règles de base pour l'Infanterie. Ce manuel peut ou peut ne pas être étendu à d'autres sujets, comme les Batteries, les Véhicules, etc... Les scénarios de *PARATROOPER* sont plutôt simples, mais ce n'est pas dans le but de vous les faire jouer uniquement sur la base de la lecture de ce manuel. Celui-ci ne couvre pas tous les sujets dont vous aurez besoin pour jouer. Compte tenu du besoin de brièveté et de simplicité nécessaires lorsque l'on s'adresse à des novices (sans qu'ils soient submergés par le sujet) ainsi que du besoin de minorer le prix du module, il a été décidé de laisser de côté plusieurs sujets que nous souhaitons couvrir dans de plus amples détails. Pour jouer à *PARATROOPER* il vous faut avoir lu et compris la plupart des chapitres A et B, ainsi que les chapitres C et D si vous jouez un scénario contenant des véhicules ou des batteries. Seules les sections suivantes des chapitres A à D ne sont pas nécessaires pour jouer *PARATROOPER* : Cavalerie (A13), Intégrité du Champ de Bataille [Battlefield Integrity] (A16), Lance-flammes et Cocktails Molotov (A22), Routes enterrées (B4), Routes surélevées (B5), Pistes d'Aéroport (B7), Egouts & Tunnels (B8), Cimetières (B18), Barbelés (B26), Champs de Mines (B28), Casemates [Pillbox] (B30), Artillerie Hors Carte [OBA] (C1), Fusils sans Recul [C12, Gyrostabilisateurs et Schuerzen (D11), Transport Animal (D12), Radios de Blindés (D14), Motocyclettes et bicyclettes (D15), Tanks DD et Amphibie (D16).

L'objectif principal de *PARATROOPER* est de proposer un module pas trop cher pour les joueurs de *SQUAD LEADER* qui envisagent un passage à *ASL*. *PARATROOPER* contient tous les pions et marqueurs nécessaires pour jouer les scénarios inclus avec les règles de *ASL*. Pas d'autre matériel, hormis *ASL* ainsi que les cartes 1 à 4 de *SQUAD LEADER*, ne sont nécessaires. Pour se limiter à ces quelques cartes, nous avons du définir bien plus de SSR sur les terrains que nous l'avions souhaité. Mais ce sacrifice était rendu nécessaire pour rester dans l'objectif d'un module peu cher et jouable avec les éléments qui le composent. Il n'y a pas d'intercalaire pour le chapitre K, car il contiendrait des informations relatives au chapitre E. Celles-ci seront disponibles avec le chapitre E, dans le troisième module d'*ASL*. Nous

espérons que les acquéreurs de *PARATROOPER* seront intéressés par d'autres modules contenant une plus grande diversité de cartes et marqueurs, concourant à servir la richesse du détail que ce jeu peut offrir. Ceci est la raison principale qui a guidé au choix du sujet de ce module, l'atterrissage en Normandie des paras américains. En limitant la variété des unités pour chaque camp (particulièrement pour les troupes aéroportées qui ne sont pas sujettes aux règles normales de Remplacement), nous sommes capables de restreindre le nombre de marqueurs au strict minimum et d'éviter les duplications d'avec d'autres modules, tout en fournissant le matériel nécessaire pour compléter le jeu et les marqueurs déjà existants. Les joueurs y trouveront des marqueurs qui s'ajoutent à ceux de *BEYOND VALOR* et enrichissent la palette de pions.

PREMIER JOUR ; DEPLACEMENT

RASSEMBLEMENT ! Alignez-vous avec vos orteils au bord de cette ligne blanche. Vous, avalez ce que vous mâchez ! Rentrez vos ventres ! Bombez le torse ! Les épaules en arrière, le regard bien droit. Ayez un peu l'air de soldats ! Bien – REPOS.

Messieurs, bienvenue au camp Avalon Hill. Comment vous sentez-vous en ce beau matin de juin ? Bien, j'espère. Je suis votre Sergent Instructeur, Sergent Stahler. Vous êtes tous volontaires pour les cours d'entraînement à *ASL*. Ces cours vont vous stimuler, ce ne sera pas une partie de plaisir. Nous allons pratiquer les fondamentaux de base du combat sur carte jusqu'à ce que cela devienne une seconde nature. Quand – et si – vous en aurez fini, vous serez capable de commander des troupes d'Infanterie au combat. Les meilleurs d'entre vous pourront prétendre à l'entraînement supérieur, où vous apprendrez à utiliser toutes les armes de soutien, demander des soutiens d'artillerie et même des supports aériens. Vous-vous familiariserez avec tous les véhicules de combat, de la jeep au tank Tigre. Vous apprendrez à traverser des rivières sans passer au péage, vous glisser sous les rues par les égouts, escalader les montagnes, et sauter d'un avion. Mais, cela n'est pas pour tout de suite. Pour le moment, vous allez apprendre à survivre à la Deuxième Guerre Mondiale, sur les cartes de *ASL*. Pour cela, il vous faudra apprendre à diriger des Fantassins, vous approcher et détruire vos ennemis. Vous deviendrez la colonne vertébrale de l'armée, vous serez des Chefs de Groupe.

Aujourd'hui vous allez apprendre à vous déplacer. Rassemblement sur le grand '1' jaune, dans vos uniformes 7-4-7 dans cinq minutes (pour ceux qui n'ont pas compris, détachez le pion Sgt Stahler 8-1 et le pion 7-4-7 'AA' et placez-les sur l'hexagone B8 de la carte 1 – et préparez-vous à suivre ce qui se passe.)



■ GARDE A VOUS !

Tant que les douze clowns que vous êtes resterez ensemble, vous serez appelés le Groupe [Squad] AA et représentés par ce *Marqueur de Groupe [Multi-Man Counter (MMC)] (MMC ; A1.12)* avec la silhouette de trois soldats. Moi, étant d'une valeur bien plus grande, je suis représenté par ce très seyant marqueur 8-1, identifié par mon nom. Cela s'appelle un *Marqueur d'Individu [Single-Man Counter (SMC)] (MMC ; A1.12)*. Si vous réussissez cet apprentissage – et que Dieu nous vienne en aide – vous pourrez aussi prétendre à cet état supérieur. En attendant, notez les différences et suivez l'avancement de nos marqueurs respectifs sur votre copie de la carte 1. Et habituez-vous aux abréviations. On en utilise tout un tas dans *ASL* et vous avez plutôt intérêt à apprendre rapidement le jargon, parce que je n'aime pas me répéter. Si vous ne comprenez pas un des termes que j'utilise, reportez-vous à l'index d'*ASL*.

REPOS ! Contrairement à votre monde de civils, celui de Squad Leader est divisé en hexagones. Chacun à six cotés qui le sépare des six hexagones adjacents. Chacun est marqué par un point ou un carré blanc en son centre, sur lequel je me trouve actuellement, ainsi que par un code alphanumérique (une lettre et un nombre) que vous pouvez voir derrière moi. Nous sommes dans l'hex B8 de la carte 1, également noté

1B8. En ajoutant le numéro de la carte au code de l'hex (ce que l'on appelle également les coordonnées de la grille), vous êtes en mesure de localiser toute position en toute circonstance. Enfin, nous nous appelons les hexagones des hex.

VOUS ! Arrêtez de vous triturer les narines. Vous devrez apprendre à opérer avec peu de sommeil, particulièrement après une rude bataille. Faites attention. Dans quel hex sommes-nous ? « 1B8, Sergent Instructeur. » Quels sont les six hex adjacents ? « 1A8, 1A9, 1B7, 1B9, 1C8, 1C9, Sergent Instructeur. » C'est correct, mais à l'avenir, abstenez-vous de préciser le numéro de la carte dans les coordonnées de grille, sinon nous prendrons trop de temps à déclarer notre position.

Aujourd'hui vous apprendrez à vous déplacer. Les unités se déplacent d'un hex à un hex adjacent en dépensant des *Facteurs de Mouvement* [*Multi-Man Counter (MF)*]. GARDE A VOUS ! EN AVANT, MARCHE. Op' Dee, Op' Dee. Nous venons d'entrer dans l'hex B9, dépensant un MF. A GAUCHE, GAUCHE. Nous sommes maintenant dans C10 avec une dépense d'un autre MF. A GAUCHE, GAUCHE. Nous traversons maintenant D9, dépensant notre troisième MF. Vous n'êtes pas obligé de marcher en ligne droite, en fait, vous pouvez changer d'hex dans n'importe quelle direction, quel que soit le côté par lequel vous êtes entré. A DROITE, DROITE. E10, F10. Nous sommes maintenant dans F10. Bien que F10 ne soit qu'un demi hex au bord de la carte, il est traité comme tous les autres hex. Bien sur, si vous sortez de la carte, vous vous évanouirez dans la nature et personne ne vous reverra jamais. Vous serez considérés comme éliminés, ou disparus, ce qui est pire, à moins que vous n'ayez reçu l'ordre de sortir de la carte (A26.2.) A GAUCHE, GAUCHE. Nous voilà en G10 après avoir dépensé six MF. HALTE ! Nous venons de traverser six hex de Terrain Découvert [Open Ground], dépensant un MF dans chacun d'entre eux. C'est le maximum de MF que vous pouvez dépenser dans une *Phase de Mouvement* [*Movement Phase (MPH)*] lorsque je suis avec vous, a moins que vous ne déclariez une Marche Forcée [Double Time] et/ou utilisiez de bonus des routes. Chaque joueur n'a qu'une MPH par tour de jeu. « Qu'est ce qu'un tour, Monsieur ? » Ne m'appellez jamais Monsieur, je ne suis pas un *!&#! d'Officier. Je suis Sergent Instructeur dans l'armée d'Onclé Sam et fier de l'être. Mon nom c'est Instructeur, mon prénom c'est Sergent. Ne m'adressez jamais la parole autrement, ou alors ne dites rien. C'est clair ? « Oui, Sergent Instructeur. » De même que le terrain de *SQUAD LEADER* est divisé en hex, le temps est divisé en Tours de Jeu composés chacun de deux Tours de Joueur qui sont subdivisés en phases. Un Tour de Jeu représente deux minutes. A la fin de la MPH de votre Tour de Joueur, vous vous arrêtez et tous les MF que vous n'avez pas utilisés sont perdus.

Un MMC accompagné par un leader a six MF par MPH. Vous ne bénéficierez de ces deux MF supplémentaires que si vous vous déplacez en pile avec le leader durant toute la MPH. Si vous ou si le leader quitte la pile (ou souffre d'épinglement [Pin], blessure, élimination...), ces deux MF supplémentaires ne seront pas alloués – cependant, les MF dépensés ne peuvent pas être repris. Un SMC dispose de six MF, mais un MMC tel que vous, rigolos – sans la présence d'un leader – n'a que quatre MF (A4.11). En réalité, l'Infanterie Inexpérimentée n'a que trois MF, mais on m'a dit que vous, têtes de pioche, êtes des officiers potentiels – que Dieu nous vienne en aide – aussi je vous épargnerai cette indignité. En fait vous avez la chance et l'insigne honneur de faire partie des forces aéroportées, c'est pourquoi vous êtes représentés par le marqueur 7-4-7 des unités d'élite. Faites en sorte de ne pas déshonorer l'uniforme que vous portez.

Vous voyez les arbres en face de vous, dans les hexes G9, H9 et H10 ? Ils indiquent des hex de bois. Naturellement, avancer dans des bois vous ralentit. Je doute qu'il y ait des Tarzans parmi vous. Le coût en MF d'un hex représente le temps qu'il faut pour le traverser, comme vous allez le constater. EN AVANT, MARCHE. Nous venons juste de dépenser deux MF pour entrer dans H9. A DROITE, DROITE. Nous dépensons un autre MF pour entrer dans I10, cela fait un total de trois MF. A GAUCHE, GAUCHE. Nous dépensons deux MF de plus pour entrer dans J9, cela fait cinq. A DROITE, DROITE. Et nous dépensons notre sixième MF pour entrer dans K10. HALTE ! Durant cette MPH, nous avons dépensé six MF, mais parcouru seulement quatre hex parce que deux d'entre eux sont des hexes de bois. A GAUCHE, GAUCHE. Vous voyez ces immeubles au loin en M9 ? Traverser un immeuble dure aussi longtemps que traverser un bois, cela coûte également deux MF par hex. Démarrons un nouveau tour.

EN AVANT, MARCHE. L9 coûte un MF, M9 coûte deux MF de plus et N8 coûte un MF, pour un total de quatre MF. A GAUCHE,

GAUCHE. N7 en coûte un. A DROITE, DROITE. O7 coûte aussi un MF, même si nous marchons le long de la route. HALTE !

Vous noterez que traverser ou marcher sur une route équivaut à se déplacer en Terrain Découvert [OG]. Une route ne vous fera pas aller plus vite si vous êtes à pied. Si vous effectuez tout votre déplacement sur une route, vous gagnerez un MF supplémentaire (B3.4). Nous allons nous rendre directement en U4, en empruntant la route. Chantez les coordonnées de chaque hex que nous traversons. EN AVANT, MARCHE. « P6, Q7, R6, S6, T5, U5, U4. » HALTE ! Nous venons de traverser sept hexes en un tour, parce que nous sommes restés dessus durant tout notre déplacement. De combien d'hexes un squad seul peut se déplacer sur une route ? « Cinq, Sergent Instructeur. » De combien d'hexes sur une route peut se déplacer un leader seul ? « Sept, Sergent Instructeur. »

Maintenant que nous sommes en U4, observez les immeubles. Celui à votre droite en V4 est en bois car il est brun. Les immeubles gris en face de vous en U3 et celui à votre gauche en T4 sont en pierre. Ces deux types d'immeubles influencent de la même façon le déplacement, mais les immeubles en pierre offre une meilleure protection contre les tirs.



Tous les immeubles ont des hauteurs différentes. Celui en V4 n'a qu'un rez-de-chaussée car il n'apparaît que dans un hex et n'a pas de symbole d'escalier (B23.2) – un carré blanc là où devrait être le point blanc. L'immeuble T4 a un rez-de-chaussée et un étage, car il s'étend sur plusieurs hex sans symbole escalier (B23.22). Cependant, il a un escalier inhérent dans chacun des ses hex, que vous pouvez utiliser pour monter ou descendre. L'immeuble en U3, qui a un symbole escalier, contient un rez-de-chaussée, un premier ainsi qu'un deuxième étage (B23.23). Vous ne pouvez monter ou descendre que dans l'hex qui contient la cage d'escaliers. Placez le marqueur d'étage sous votre marqueur pour indiquer l'étage où vous vous trouvez. Le côté gris indique le premier étage, le côté jaune indique le second étage. Monter ou descendre d'un étage coûte un MF. Il vous coûtera toujours deux MF pour entrer dans un hex contenant un immeuble, même s'il s'agit du même bâtiment. Lorsque je parle d'un bâtiment sur plusieurs hexes, tel T4 ou U3, je ne nomme que l'un des hex qui le compose. S5 fait partie du bâtiment T4, mais vous ne verrez jamais d'indication telle S5-T4. L'immeuble sera référencé soit S5, soit T4. Si vous ne voyez indiqué que l'un des hex, tous les hex contigus contenant le même immeuble font partie du même bâtiment. C'est pourquoi les termes 'Immeuble' et 'hex d'immeuble' sont différents. Si, pour gagner un scénario, vous devez contrôler l'hex d'immeuble U3, vous n'avez besoin de contrôler que cet hex à tous les niveaux. Cependant, si vous devez contrôler l'Immeuble U3, il vous faudra contrôler U3, T2, U2 et V2 (plus tous les étages). Suivez-moi dans l'immeuble T4.

Nous entrons dans T4 par le rez-de-chaussée pour un coût de deux MF. Maintenant, nous montons à l'étage par l'escalier inhérent, ce qui coûte encore un MF. Voici le marqueur Level 1. Aller en S5 nous coûte deux MF de plus (et notre nouveau marqueur Level 1 nous suit ainsi nous n'avons pas à nous soucier d'en trouver un autre), pour un total de cinq MF. Enfin, la MPH se termine lorsque nous retirons le marqueur Level 1 pour descendre au rez-de-chaussée de S5, dépensant notre sixième MF. Bien sur, il aurait été plus rapide de passer directement du rez-de-chaussée de T4 à S5 pour un coût de deux MF, mais vous auriez raté la splendide vue que l'on a de l'étage.

Maintenant, dirigeons-nous vers X5. Chantez les coordonnées de chaque hex. EN AVANT, MARCHE ! « T5, U6, V6, W6, X5. » Voilà six MF, quatre pour le Terrain Découvert et deux pour entrer dans X5. Notre prochain mouvement nous fera prendre la cage d'escalier pour monter aux étages. Dépensez un MF pour atteindre le premier étage, un autre pour le second étage de X5, deux MF pour W5, et deux autres pour W4 où nous terminons notre MPH. Maintenant passons à la pratique. Vous allez, par vos propres moyens, vous rendre en I12 avec aussi peu de MF et de MPH que possible. Comme j'ai six MF par MPH, je vous attendrais là-bas. Et n'oubliez pas d'utiliser correctement le marqueur de Level.

■ RASSEMBLEMENT! Ceux qui ont utilisé 27 MF en six MPH ont tout juste. Vous-vous êtes souvenus de la cage d'escaliers en X3, et du bonus de route vous pour avoir cinq MF pendant trois MPH. Dispersez-vous pour le déjeuner, rassemblement sur le grand '2' jaune sur la carte 2 dans une heure. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

Maintenant nous allons faire de l'exercice. Nous allons franchir des murs, des haies, et des collines. EN AVANT MARCHE ! B7, un MF, B6, deux MF. A DROITE, DROITE. C6, un MF, D5, un MF. HALTE ! Pour voir, de combien d'hexes nous sommes-nous déplacés ? « Quatre, Sergent Instructeur. » Combien de MF avons-nous dépensé pour ces quatre hexes ? « Cinq, Sergent Instructeur » Quel est le maximum de MF que nous pouvons dépenser sans recourir au bonus de la route ? « Six, Sergent Instructeur. » Voyez, vous n'êtes pas obligé de consommer tous vos MF, mais ceux que vous n'utilisez pas seront perdus. Tour suivant... Droit devant, vous voyez le mur ? Il se trouve le long d'un hex, entre D5 et E5. Nous allons le franchir vers E5. Entre aidez-vous, donnez un coup de main à votre pote. Maintenant franchissez le mur suivant, vers E4. Nous venons de dépenser quatre MF, un pour chaque hex et un pour chaque mur. Cessez de vous agripper, Martin. Bien entendu, nous aurions pu contourner le mur, mais il y aura des situations où vous aurez besoin de les franchir, autant apprendre maintenant.

Suivez-moi sur la route. EN AVANT, MARCHE ! Chantez les coordonnées. « E3, E2, F1, G2, H1, I2. » A GAUCHE, GAUCHE. « I1. » HALTE ! Hé bien, vous savez quoi ? D'autres murs pour vous entraîner. Franchissez les murs vers J1, puis vers K2. Combien de MF pour entrer en J1 ? « Deux, Sergent Instructeur. » FAUX ! « Au moins une centaine, Sergent Instructeur. » Faux, et ce n'est pas le moment d'être fatigués, on ne fait que commencer. Cela coûte trois MF, un pour le mur plus les deux MF pour entrer dans les bois.

Maintenant nous allons aborder la colline. Celle qui est en face de vous comporte trois niveaux, d'une couleur plus foncée d'un niveau au niveau supérieur (B10.1). Chaque hex est à un certain niveau : le niveau où se trouve le point central. Présentement, nous sommes au niveau du sol. K3 est au niveau 1, K4 au niveau 2 et K5 au niveau 3. S'élever d'un niveau coûte le double du terrain dans lequel on s'avance. Grimpez-moi cette colline. K3 coûte deux MF, K4 en coûte deux de plus et K5 en coûte encore deux, pour un total de six MF pour cette MPh. Pendant que vous reprenez votre souffle, profitez du point de vue. Vous pouvez voir des tas d'endroits d'ici, mais vous êtes vus de tous ces endroits. Faites attention aux cotés d'hex hachurés en brun foncé - noir. Ce sont des à-pic, comme entre K5 et les trois hexes L4, L5 et K6. Vous ne pouvez franchir ces à-pic sans utiliser de techniques d'escalade (B11.4) que nous ne verrons pas durant votre formation. Pour le moment, vous ne pouvez tout simplement pas franchir ces à-pic.

Suivez-moi dans la descente. Descendre équivaut à se déplacer sur un même niveau : il n'y a pas d'extra. K4, L4, M4. Ce dernier mouvement était costaud ; il a coûté quatre MF : deux pour les bois doublés parce que nous nous sommes élevés d'un niveau. K4 et L4 ne coûtaient chacun qu'un MF car nous descendions. On continue : M5, deux MF ; M6, on descend pour un MF ; M7 descend dans les bois pour deux MF ; M8, un MF. Voilà qui font six MF et termine notre MPh. Allons directement en J9.

■ Combien de MF avons-nous utilisé dans cette dernière MPh ? « Cinq, Sergent Instructeur. » Correct. Je vous ai amené ici pour vous montrer les particularités de cet hex. Il est inhabituel car il contient et un bâtiment, et des bois. Le coût de cet hex est égal au coût des bois, plus celui de l'immeuble : quatre MF (A2.4). Allons-y. Lorsqu'il existe plusieurs types de terrain dans un hex, comme celui-ci, les coûts des terrains et les TEM sont cumulatifs. La principale exception concerne un hex où vous trouverez des bois et des broussailles : celles-ci sont considérées comme une extension du sous-bois et donc le coût du terrain reste le même que pour entrer dans un hex de bois.

Maintenant, j'ai une petite surprise pour vous. Il y a un mortier de 60mm dans la pièce à coté ; apportez-le. Non... placez-le sur votre marqueur, pas en dessous. La possession d'un équipement est matérialisée de la façon suivante : placez le marqueur de l'équipement au-dessus du marqueur de l'unité qui le possède. « Est-ce que l'on va tirer avec, Sergent Instructeur ? » Non. Vous allez seulement le triballer, ou plutôt, en langage militaire, le porter (A4.4). Tous les MMC ont une *Capacité de Portage Inhérente [Inherent Portage Capacity (IPC)]* de 3. Cela signifie que vous pouvez porter des armes ou du matériel valant jusqu'à trois *Points de Portage [Portage Points (PP)]*, sans impact sur

votre potentiel de mouvement. Si, durant une MPh, vous portez plus de PP que votre IPC, vos MF pour cette MPh sont réduits d'un point par PP en excédent. Ce mortier et les caisses de munitions attenantes valent cinq PP. Donc, si vous le portiez tout seuls, sans moi, combien vous resterait-il de MF dans cette MPh ? « Deux, Sergent Instructeur. » C'est juste. Votre MF normal est de quatre et le mortier excède de deux votre IPC – ce qui vous laisse avec seulement deux MF. Si je me déplace avec vous, même si je suis encombré par mon propre paquetage, vous bénéficiez de mon bonus de deux MF, ce qui porte le total à quatre MF. De surcroît, en tant que SMC je peux faire plus pour vous. J'ai un IPC de *un*, que je peux ajouter à une unité d'Infanterie avec laquelle je me déplace (A4.42), si je ne l'utilise pas déjà. Donc, si je vous accompagne et vous assiste tout au long de notre MPh, combien de MF aurons-nous ? « Cinq, Sergent Instructeur. » C'est juste. Votre MF normal de quatre, plus mon bonus de leader de deux, moins un MF à cause du PP en excès par rapport à notre IPC combiné de quatre. Mais je ne me sens pas en veine de vous aider pour le moment, donc vous allez porter ce mortier en haut de la colline en I8 vous-même. Je reste ici.

« Mais, Sergent Instructeur, nous ne pouvons pas transporter ça aussi loin. » Pourquoi pas ? « Entrer dans un hex de bois à un niveau supérieur coûte quatre MF, mais nous n'en avons que deux tant que nous trimballons, euh, je veux dire portons, cinq PP. Il faudra que vous nous aidiez. » C'est vrai, vous ne pouvez pas le porter et vous déplacer de façon normale, mais je n'envisageais pas que ce soit normal, pas plus que je vous aide. Une unité d'Infanterie à qui il reste au moins un MF après avoir déduit tous les PP en excédent peut déclarer un Mouvement Minimum [Minimum Move] (A4.134), ce qui vous permet de vous déplacer d'un hex, même si elle n'a pas le nombre de MF nécessaire pour y entrer. Bien entendu, c'est exténuant – vous serez et CX (A4.5) et épinglé [Pin] (A7.8) lorsque vous arriverez – mais cela ne vous empêche pas de déclarer un autre Mouvement Minimum pour le ramener ici, à la prochaine MPh. Pas besoin de vous reposer jusqu'à ce que le marqueur CX disparaisse. Ramenez-le avec vous... MAINTENANT.

■ Bien vous êtes de retour. Agréable comme promenade, non ? Allez, faites une pause.

■ OK, laissez le mortier dans la pièce d'à coté pour les élèves suivants. « Qu'est-ce c'est ce marqueur CX, Sergent Instructeur ? » Ne vous inquiétez pas, je vais bientôt vous l'expliquer. Ses effets ne sont pas permanents. Vous l'avez déjà perdu, le temps de vous reposer pendant une MPh. Bon, maintenant vous allez aller en T6 par vos propres moyens en un minimum de tours. Souvenez-vous que vous n'avez que quatre MF. Je vous attendrais là-bas.

■ RASSEMBLEMENT ! Vous devez l'avoir fait en exactement quatre MPh, avec des fins de tours en K8 ou K9, N8 et Q7. Vous avez perdu un MF en K8 ou K9, parce qu'il ne vous restait plus qu'un MF à la fin du tour et comme l'hex suivant (L7 ou L8) en coûtait deux, vous l'avez abandonné pour recommencer frais et dispos à la MPh suivante. Ce MF perdu ne peut pas être conservé pour être utilisé lors d'un tour suivant.

Regardez en bas de l'à-pic, en U7. Le sol, là en bas, est constellé de trous d'obus [shellholes]. Ces trous ralentissent la plupart des véhicules, mais l'Infanterie à pied a un choix (B2.4), nous pouvons soit les contourner pour un MF et considérer ce terrain comme Découvert, soit utiliser les trous comme couverture et dépenser deux MF. Suivez-moi en T7, et chantez les coordonnées. « S7, R6, R7, S8, T7. » HALTE ! Cela fait cinq MF. Maintenant allons en U7 contre deux MF, et par-dessus le mur vers U8, contre trois MF et la fin de notre MPh. Maintenant, par-dessus le mur vers V8 pour trois MF, et par-dessus le mur et dans les trous de V7 pour trois MF de plus. Bien, vous êtes arrivés au bout de mes trous et de ma patience. Allons le long de la route vers U2. « U7 – un MF, U6 – un MF, V5, V4, V3, U3, U2. » Comme nous avons évité les trous en annonçant une dépense de un MF, ces hex ont été considérés comme du Terrain Découvert (B2.4), et nous avons même bénéficié du bonus de la route. Si nous avions dépensé deux MF pour entrer – même dans un seul – trou, le bonus de la route nous aurait été refusé.

Devant vous, une haie. Comme un mur, elle couvre un ou plus cotés d'hexes ; celle-ci est entre T1, U2, U1 et V1. Vous pouvez la distinguer d'un mur par sa couleur.

Le coût est le même que celui d'un mur. Nous allons aller vers V1, par le chemin le plus difficile, en traversant U1. EN AVANT, MARCHE ! U1 coûte trois MF, un pour la haie et deux pour l'élévation (B9.4) ; V1 coûte deux MF, un pour la haie et un pour l'hex. Maintenant suivez-moi

vers S2. U2, un MF ; T1, trois MF ; S2, un MF. Maintenant allez en BB5 tout seuls en un minimum de MPh. Je vous y attendrais.

■ Cela aurait dû vous prendre trois MPh : jusqu'en X1 par la route, puis Y2, Z2 en grim pant vers AA3 et BB3, BB4, puis vers le haut en BB5. Reprenez votre souffle et rendez-vous sur le grand 4 jaune de la carte 4 dans cinq minutes.
ROMPEZ LES RANGS !



■ RASSEMBLEMENT ! La carte 4 est surtout composée de campagne plate et ouverte. EN AVANT, MARCHE ! C8, D7, E7, F6. A DROITE, DROITE. G7, H7. HALTE ! Voyez les hexes de champs sur trois des cotés de notre hex, en G8, I7 et I8.

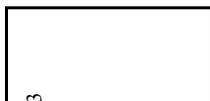
« Sergent Instructeur, je peux poser une question ? »
Certainement. Il n'y a pas de questions idiotes, sauf celles que l'on ne pose pas.

« Quelles sorte de plante pousse dans un hex de champ ? »
Quelle question idiote ! Cela peut être n'importe quoi : mais, blé, avoine, Chocapics. On les traite de la même façon. Pensez à un champ de céréales. Qui connaît le coût en MF d'un hex de champ ? Un MF lorsque le champ est hors saison, entre Octobre et Mars (B15.6). En Avril et Mai, les pousses vous ralentissent et de Juin à Septembre, les plantes elle-même gênent vos mouvements. Qui peut me dire quel en sera le coût ? « Deux, Sergent Instructeur ? » Non, trop élevé.

« 1½, Sergent Instructeur. »
Exactement, sauf entre Octobre et Mars, lorsque ni les pousses, ni les plantes n'existent (B15.6). Cependant, comme nous sommes en Juin, il vous faut les 1½ MF pour entrer dans un hex de champ. Si vous n'en avez plus qu'un, vous devez attendre jusqu'au prochain tour (ou votre phase d'Avance [Advance Phase], mais nous verrons cela plus tard). Allons dans ce champ. Ne vous inquiétez pas pour les fermiers, ceci est un terrain du gouvernement, et les plants ne servent qu'à être piétinés. Avec l'agent de vos impôts.

I7, 1 ½ MF ; J6, 1 ½ MF ; K6, 1 ½ MF ; K3, 1 ½ MF. HALTE ! Ces six MF terminent notre MPh. Maintenant dirigez-vous vers FF5 par vous-même, mais pas par le chemin le plus rapide. N'utilisez que les hexes ayant une coordonnée '5' : par exemple, L5, M5, N5... En route.

■ Vous avez dû mettre huit MPh, avec beaucoup de MF gâchés en chemin. Ceux qui ont mis plus et ceux qui ont mis moins de phases, recommencez. Les autres, faites une courte pause et rassemblez-vous sur le grand '3' de la carte 3. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS ! La carte 3 ne contient que des terrains que nous avons déjà vu, mais avant de passer à la carte 24 où nous en verrons de nouveaux, nous allons revoir ce que vous venez d'apprendre. Dans quel hex sommes-nous ? « 3B8, Sergent Instructeur. » Combien de MF pour atteindre E3, qui est le sommet de la colline 547 ? « Dix, Sergent Instructeur. » Bien. En prenant le chemin le plus court (en MF) et le plus rapide (en MPh), vous allez faire le trajet suivant : d'ici en E3, puis en I7, puis au deuxième niveau de N1, ensuite allez au niveau 1 de R6 avant d'aller en W6, et enfin DD2 le sommet de la colline 498 où je vous attendrais. En route.

■ Vous devez avoir dépensé les MF dans le nombre de MPh suivants :
B8 à E3 : 10 MF, 3 MPh
E3 à I7 : 8 MF, 2 MPh
I7 à N1, niveau 2 : 12 MF, 3 MPh
N1 à R6, niveau 1 : 17 MF, 4 MPh (en utilisant le bonus de la route entre N4 et Q8)
R6 à W6 : 8 MF, 2 MPh
W6 à DD2 : 11 MF, 3 MPh

Ceux qui ont tout juste ont très bien travaillé. Il y a peut-être un espoir pour vous. Prenez cinq minutes et rassemblez-vous sur le grand 24 de la carte 24. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! La carte 24 contient beaucoup de terrains que vous n'avez pas encore vu, du moins durant cet entraînement. J'imagine que la plupart d'entre vous ont déjà vu des Broussailles, Ravines et Verges, mais probablement jamais en tant que Chef de Groupe. Devant vous, en C8 il y a une vallée. Nous sommes au niveau du sol, au niveau 0. Toute la vallée est un niveau en dessous de nous, niveau -1. Le hexes de Ravine qui sont dans la vallée sont au niveau -2. Derrière vous, dans les hexes B9, C10 et D9 il y a une ravine. Il s'agit d'une étroite fissure dans le sol que l'on appelle dans *ASL* une Dépression. C'est un terrain plutôt lent, mais qui vous permet de vous déplacer hors de la vue de l'ennemi. La ravine est un niveau en dessous du terrain environnant. Quelle est l'élévation de la ravine derrière vous ? « -1, Sergent Instructeur. » Très bien. Maintenant nous allons un peu marcher DANS [INTO] cette ravine.

GARDE A VOUS ! EN AVANT, MARCHE ! Entrer DANS C10 nous coûte deux MF. A GAUCHE, GAUCHE ! Rester DANS la ravine vers D9 nous coûte encore deux MF. A GAUCHE, GAUCHE ! Nous descendons dans la vallée tout en restant DANS la ravine vers D8 pour deux autres MF. HALTE ! C'est la fin de notre MPh. L'à-pic [cliff] sur notre droite nous interdit de sortir de la ravine vers E9. Suivez-moi DANS la ravine. E8 coûte deux MF. Ici aussi, la falaise nous bloque l'accès à E9. Il y a aussi un à-pic DANS notre ravine qui nous interdit de nous déplacer directement en D7, à moins que nous n'escaladions. Les à-pic de ravines sont représentés un peu différemment des autres, mais les effets sont les mêmes. Continuons DANS la ravine vers E7. Encore des à-pic sur notre gauche. Nous pouvons sortir de E7 en restant dans la ravine, dans les deux directions, mais quel est notre seul choix si nous voulons sortir de la ravine ? « E6, Sergent Instructeur. » Que pensez-vous que je sois, un mouflon ? Essayez encore. « F7, Sergent Instructeur » Bien trouvé. Devant nous, en F6, il y a un pont en pierre qui enjambe la ravine. Nous allons continuer vers F6, DANS la ravine, pour deux MF de plus, ce qui terminera notre MPh. Nous pouvons en sortir par tous hex adjacent, mais nous ne pouvons pas aller directement sur le pont sans escalader. Nous devons d'abord sortir de la ravine et monter sur le pont par une de ces routes.

Suivez-moi DANS la ravine. G6, deux MF ; H5, deux MF. HALTE ! D'ici, nous pouvons suivre la ravine, soit par la droite vers I6, soit par la gauche vers H4. I6 est une combinaison bois/ravine. Il coûte deux MF pour la ravine, plus deux pour les bois, ce qui fait un total de quatre MF. Pour quitter la ravine et entrer dans un hex sans ravine, nous devons remonter vers un terrain plus élevé, ce qui revient à grimper un niveau sur une colline (du point de vue des MF). Combien cela coûte t'il d'entrer dans I5 à partir de H5 ? « Deux MF, Sergent Instructeur. » Pourquoi ? « Cela coûte normalement un MF pour le Terrain Découvert, mais cela est doublé par l'augmentation d'élévation. » Impeccable. Quel est le coût pour entrer dans I6 à partir de H5 ? « Quatre MF, Sergent Instructeur. »

DANS la plupart des hexes de Dépressions, comme celui-ci, vous pouvez vous déplacer/avancer dans ce qui est appelé le statut de Crête [Crest status] (B20.9) en dépensant deux MF (ou en utilisant la phase d'Avance). Le statut de crête vous place sur le bord de la Dépression d'un hex de Dépression, à une élévation supérieure de un à celle DANS la dépression elle-même, et est indiqué par le placement d'un marqueur Crête [Crest]. Cependant, vous êtes toujours considérés soit d'un coté, soit de l'autre coté de la Dépression – il faut choisir – ce qui est indiqué par le placement du marqueur Crête de sorte que les cotés pleins du marqueur soient en regards des cotés de l'hex que vous pourriez traverser. Un marqueur Crête doit être placé de façon à ce que le coté plein central ne recouvre pas un coté d'hex de Dépression. C'est pourquoi, ici en H5, des marqueurs Crête ne peuvent être placés que vers les cotés H5-I6, H5-H6, et H5-G5, et n'ont d'effet envers aucun autre coté. Retournons en G6. Le marqueur Crête peut affecter soit les cotés G6-G7 & G6-H6, soit les cotés G6-G5 & G6-F5. Vous POUVEZ quitter le statut Crête de cette Dépression par n'importe lequel de ces cotés, en dépensant un MF supplémentaire (ou en avançant normalement). Le seul moyen de traverser un des cotés qui n'est pas en statut Crête, vers le même hex ou un hex adjacent est d'abord de retourner dans le fond de la Dépression, au prix de deux MF ou durant l'Aph. Vous pouvez aussi gagner le statut Crête lorsque vous entrez dans un hex de Dépression depuis un hex sans Dépression en dépensant un MF de moins que le coût normal d'entrée (ou lors de l'Aph), mais le

marqueur Crête doit être placé de telle façon que le coté plein central puisse couvrir le coté par lequel vous entrez. Imaginons que nous sommes en statut Crête le long de H5-I5. Combien de MF faudrait-il pour entrer dans I5 ? « Deux MF, Sergent Instructeur, un pour quitter le statut Crête le long du coté de crête plus un pour entrer dans I5. » Bien. Comme vous êtes déjà à la même élévation que I5, lorsque vous êtes en statut Crête, vous ne doublez pas le coût du terrain pour cause de changement d'élévation. Combien pour entrer dans G6 ? « Quatre, Sergent Instructeur. » Pourquoi ? « Parce qu'il nous faut deux MF pour quitter le statut Crête VERS le creux (niveau -2) de H5 avant d'entrer dans G6. » H6 ? « Quatre MF, Sergent Instructeur. » Parfait. Souvenez-vous que vous ne pourrez jamais gagner le statut Crête dans un hex de Dépression contenant un gué [ford] ou un pont, ou encore le long d'un coté d'hex de Dépression qui est également un à-pic ou une Dépression (c'est à dire le coté par lequel court la Dépression). « Sergent Instructeur, est-ce que gagner le statut Crête équivaut à changer de localisation [Location] dans le même hex ? » Pas tout à fait. Le statut de Crête est considéré comme dans la même localisation que le fond de la Dépression car, si un tireur à une ligne de tir [LOS] sur les deux, son tir affectera et l'unité en Crête et celle DANS la Dépression. Cependant, en ce qui concerne le potentiel de commandement [leadership] et les Armes de Soutien (Possession, Transfert, Récupération), chaque marqueur de Crête est considéré comme étant une localisation différente des autres marqueurs ou du fond de la Dépression. Maintenant, en avant vers I6.

Tant que nous nous reposons DANS I6, regardez un peu autour. Même si nous sommes DANS une ravine, nous pouvons toujours voir les hex ADJACENTS. A droite, en I7, un hex de broussailles. Il coûte le même nombre de MF que les bois, pour les déplacements, mais offre bien moins de protection, pour stopper des balles. Vous pouvez également voir plus loin, au travers des broussailles, qu'au travers des bois (B12.2).

Suivez-moi au travers les broussailles vers la route de I7, quatre MF ; H7, un MF ; G7, un MF ce qui termine notre MPH ; F6, un MF. HALTE ! Nous voilà sur le pont sous lequel nous étions DANS la ravine. Le seul moyen de monter ou de descendre d'un pont est par l'un des deux coté de route. Quels sont les deux seuls hexes où nous pouvons aller, pour partir de F6 ? « E6 et G7, Sergent Instructeur. » Parfait. Continuons sur le pont vers E6, un MF ; D5, un MF, C5, deux MF (souvenez-vous que nous venons d'augmenter notre élévation, ce qui double le coût du terrain) ; C4, un MF et C3, un MF – pour un total de six MF ce qui clôt notre MPH. HALTE ! Regardez par-dessus D2. Le sol plonge puis remonte sur le coté entre D2 et D3. Le coût en MF pour un terrain ayant une Elévation Abrupte (B10.51) est de un MF pour la descente plus les deux MF pour la remontée, ce qui fait un total de trois MF. Allez-y. D2, trois MF ; E2, un MF ; F1, deux MF. Voilà six MF dépensés, ce qui conclut cette MPH. Bien, continuons jusqu'aux broussailles – G1, deux MF. HALTE !

Regardez vers le bas, en H1. C'est un pierrier plein de gros cailloux, rochers et autres débris (B17). Cela offre une certaine protection, mais ralentit également tout déplacement, au coût de deux MF par hex. Suivez-moi dans la vallée. H1, deux MF ; H2, deux MF. HALTE ! D'ici nous pouvons soit continuer DANS la ravine vers I3 pour deux MF, soit quitter la ravine vers G3 (deux MF), soit H1 (quatre MF), mais pas vers I2 à cause de l'à-pic. Nous pouvons aller vers G2, mais cela implique de grimper deux niveaux : quitter la ravine pour deux MF plus (B10.51) quitter la vallée pour deux MF de plus. Au lieu de cela, nous allons aller directement en H3 pour quatre MF ; deux pour sortir de la ravine et atteindre le niveau -1 de la vallée plus (B10.51) deux MF de plus pour entrer au niveau -2 de la ravine en H3. Nous allons continuer DANS la ravine vers H4, qui est un hex composé de ravine/broussailles. Combien de MF pour entrer DANS H4 ? « Quatre, Sergent Instructeur. » Pourquoi ? « Deux pour les broussailles et deux de plus pour la ravine. » Parfait. On continue, H4, quatre MF ; H5, deux MF. HALTE ! Nous sommes déjà passés par-là. Cette fois, nous allons quitter la ravine et suivre la route. H6, deux MF ; H7, un MF ; I8, un MF, J7, un MF. HALTE !

A notre droite, il y a un verger en L7. Y entrer coûte un MF, autant que pour le Terrain Découvert, mais la protection offerte est un peu meilleure. Au-delà, nous allons traverser la forêt et voir un petit point d'eau [pond]. « Quel genre d'arbres sont dans un verger, Sergent Instructeur ? » Des arbres à salade de fruits, soldat. En fait ils n'ont pas l'air épais, je suppose qu'il sont comme nous, des arbres fins (des Biffins – NDLT : le jeu de mots originel parle d'arbres enfants, "infant trees", Infanterie). EN AVANT, MARCHE ! L7, un MF ; M5, un MF. A DROITE, DROITE. L8, un seul MF car il y a un chemin ; K9, un MF.

A GAUCHE, GAUCHE. L9, deux MF. HALTE ! Il y a un point d'eau à cheval entre notre hex et M9. A moins que vous n'avez une barque appointée à cet étang, vous ne pourrez pas le traverser. Si vous voulez aller en M9 à partir d'ici, il faudra passer soit par L8, soit par M10.

Pas de baignade aujourd'hui ! Evitons cet étang et dirigeons-nous vers la ville. Suivez-moi hors de la vallée vers M10, quatre MF ; M9, deux MF ; on enchaîne directement sur une autre MPH – M8, un MF ; M7, un MF ; N6, un MF ; O7, un MF ; P6, un MF ; Q7, un MF. HALTE ! Sur votre gauche, en Q6, une scierie avec un dépôt de bois (B23.211). C'est équivalent à un bâtiment en bois d'un hex. Quel en est le coût en MF ? « Deux, Sergent Instructeur. » Traversez-le jusqu'à la route de l'autre coté. Q6, deux MF ; Q5, deux MF ; Q4, deux MF à cause de la haie. A DROITE, DROITE, DIRECTION LA ROUTE : R3, S4, T3. HALTE ! Sur votre droite se trouve un nouveau genre d'immeuble. Que pouvez-vous me dire là-dessus ?

« Il est en pierre parce qu'il est gris, il a un escalier dans chaque hex et il a trois niveaux dans chaque hex. » C'est juste, mais c'est aussi un bâtiment à étages décalés (B23.72). Le premier étage de U4 est connecté au rez-de-chaussée de V3, le deuxième étage de U4 l'est au premier de V3, et vous ne pouvez pas vous déplacer du deuxième étage de V3 directement en V4. Entrons dans le bâtiment. U4, rez-de-chaussée coûte deux MF ; Premier étage de U4, un MF ; Rez-de-chaussée de V3, deux MF ; Sortons du bâtiment et suivons le chemin de W4, un MF. Suivez le chemin : W5, W6, V6, W7, W8, X8 pour un total de six MF. Cela nous en aurait coûté 12 sans le chemin. Un chemin au travers de broussailles aide au mouvement, de la même manière que dans un bois. Suivez-moi dans le verger : X9, un MF ; Y10, un MF.

Voilà qui termine notre entraînement sur la carte 24 pour aujourd'hui. Vous devriez maintenant être capable d'opérer sur tous les terrains que vous trouveriez dans PARATROOPER, mais pour en être certain nous allons pratiquer quelques exercices. Combien de MF dispose un squad dans une MPH ? « Quatre, Sergent Instructeur. » Allez en ligne droite de Y10 à G1. Notez le nombre de MPH et le total des MF que vous utiliserez. ACTION !

■ Cela vous à pris exactement 32 MF et neuf MPH. Maintenant faites le chemin en sens inverse.

■ Cela vous à pris huit tours et 29 MF. Les coûts en MF entre deux hexes ne sont pas toujours réciproques. Maintenant allez de Y10 au carrefour en Y2, en restant tout du long sur la ligne Y.

■ C'était un exercice facile. Qui a mis trois MPH et utilisé 12 MF ? Tout le monde ? Parfait. Finalement il y a de l'espoir pour vous. Allez en diagonale de Y2 à I10.

■ Cela vous a coûté 27 MF en huit MPH. Si vous n'avez utilisé que 26, vous avez probablement oublié de descendre d'un niveau en U4, parce que vous étiez au niveau 0 en entrant au rez-de-chaussée de V3 et vous deviez descendre au niveau -1 de la vallée. Vous venez de réussir votre premier examen, mais c'était le plus facile. Nous allons refaire tout cela, mais maintenant vous êtes des soldats, et non plus des nouvelles recrues. Rendez-vous en I8.



CX ■ GARDE A VOUS ! Jusqu'à présent, billes de clowns, vous n'avez pas encore mouillé vos chemises. Hé bien, cela va commencer. REPOS ! Vous êtes-vous déjà posé la question suivante, sachant que vous pouvez crapahuter de quatre hexes par vous-mêmes, que lorsque vous bénéficiez de mes encouragements vous pouvez tracer six hexes, combien d'hexes seriez-vous capables de couvrir si nous nous mettions à courir ? Hé bien, dans le jargon militaire, on appelle cela la Marche Forcée [Double Time] (A4.5), et vous allez le découvrir... maintenant. GARDE A VOUS ! A DROITE, DROITE ! EN AVANT, MARCHE ! MARCHE FORCEE [DOUBLE TIME] ! Chantez le cumul de MF que nous dépensons. C8, un MF ; D7, deux MF ; E7, trois MF. A DROITE, DROITE ! F7, quatre MF ; G8, cinq MF ; H8, six MF ; I9, sept MF. A GAUCHE, GAUCHE ! J8, huit MF. HALTE ! Ah ha, j'aime ces petites balades revigorantes. Bien, combien cela fait-il de MF pour une Marche Forcée, Nixon ? « Gasp - huit, Sergent Instructeur. » Correct, mais seulement lorsque vous êtes accompagnés par un leader ou que vous soyez un SMC. La Marche Forcée ne fait qu'augmenter votre nombre de MF de deux, mais

n'est possible que si vous n'êtes pas démoralisés [broken], blessés ou CX. Malheureusement, cela réduit votre IPC de un, mais cela ne nous gênera pas aujourd'hui. « C'est quoi CX, Sergent Instructeur ? » C'est ce marqueur blanc que vous portez sur vos épaules depuis que j'ai déclaré la Marche Forcée. Cela signifie Marqueur d'extinction [Counter Exhaustion] (A4.51), et vu la tête que vous faites cela me semble plutôt justifié. Nous devons le conserver et l'emporter partout avec nous jusqu'à ce que nous fassions feu lors de notre prochaine Phase de Feu Préparatoire [Prep Fire Phase] (PFPh) ou que nous soyons démoralisés [broken] ou que nous commencions notre prochaine MPh ou que nous attendions la fin de notre prochaine MPh – selon ce qui se produit en premier. En clair, cela signifie que nous ne pouvons pas faire de Marche Forcée durant deux tours consécutifs – même si nous pouvons toujours nous déplacer – nous pouvons donc reprendre nos souffles et vous, les artistes, vous ne risquez pas l'attaque cardiaque... Bien sur, d'autres tâches harassantes, telles qu'avancer dans un terrain difficile (A4.72) ou effectuer un Mouvement Minimum (A4.134), peuvent également vous rendre CX et vous empêcher de pratiquer une Marche Forcée lors de votre prochaine MPh. « Sergent Instructeur, est-ce que l'on peut devenir CX dans des terrains plus difficiles, comme des broussailles ou des bois ? » Bien sur. Je vous le ferais expérimenter plus tard. Maintenant, dites-moi combien de MF nous pourrions dépenser lors de notre prochaine MPh ? « Seulement six, Sergent Instructeur, car nous sommes toujours CX. »

Vous n'avez pas intérêt à en avoir l'air trop satisfait, jeunes gens. Etre CX peut vous causer un lourd handicap au combat. Vous devrez ajouter +1 à chaque Modificateur de Dés [Dice Roll Modifier] (DRM) à toutes les attaques que vous ferez, et en plus votre adversaire aura droit à un DRM de -1 pour toute attaque contre vous en Corps à Corps [Close Combat] (CC). Je doute que vous gardiez votre sourire à ce moment là. En général, il est préférable d'éviter de devenir CX pour tout un tas de bonnes raisons que vous verrez dans les cours supérieurs, mais il y a des cas où devenir CX peut être nécessaire. Bien, un tour est passé pendant que nous discutons. Notez que votre marqueur CX a disparu. Y a-t-il un moyen de se déplacer de plus de huit MF dans notre prochaine MPh – sans se faire transporter par un camion ? « En aucune façon, Sergent Instructeur. » Et pourtant si – si nous restons sur la route, nous aurons droit à un MF supplémentaire. Et je le prouve : suivez-moi vers V4. EN AVANT, MARCHE ! MARCHE FORCÉE !

■ HALTE ! Où sommes-nous et combien avons-nous dépensé de MF ? « Gasp, S6, gasp, neuf MF, Sergent Instructeur. » Vous voyez ? Je vous l'avais dit. Bien, faites une petite pause de deux minutes pour reprendre votre souffle et vous débarrasser de ce marqueur CX. Que se passerait-il si nous commencions à nous déplacer et dépenser des MF avant que je n'ordonne la Marche Forcée ? « L'Inspecteur Général fera ouvrir une enquête pour savoir pourquoi tous vos élèves sont morts d'épuisement. » Non, mauviette ! Supposez que nous ne sommes plus CX. « Mais, Sergent Instructeur, nous ne pourrions pas parce que la Marche Forcée doit être déclarée au début de la MPh. » Cela a été vrai, mais les usages ont changé la règle là-dessus. Maintenant, la Marche Forcée peut être déclarée à n'importe quel moment de la MPh, mais si une unité a déjà dépensé des MF, elle ne bénéficiera que d'un MF supplémentaire, tout en subissant toutes les pénalités du statut CX. « Pourquoi une unité voudrait-elle devenir CX juste pour gagner un MF, Sergent Instructeur ? » Je suis heureux que l'on me pose cette question. Suivez-moi... T5, un MF ; U6, deux MF ; V6, trois MF ; W7, quatre MF ; X6, cinq MF. RAT-A-TAT-TAT. Nous sommes sous le feu d'une Mitrailieuse [Machine Gun] (MG) en Z6 – qu'allons-nous faire ? « Déclarer une Marche Forcée, Sergent Instructeur. » C'est juste. Cela nous donnera un MF supplémentaire dont nous aurons besoin pour payer les deux MF nécessaires à l'entrée dans X5 où nous serons à couvert. Tout à coup, devenir CX n'est pas si mal, non ? Ne vous inquiétez pas, ce n'était qu'un tir simulé, bien au-dessus de vos têtes, mais au combat vous n'aurez pas ce luxe. Il est important de savoir où et quand recourir à la Marche Forcée.

Il y a un autre moyen d'aller où nous voulons plus vite et en dépensant moins d'énergie, mais c'est plus dangereux. Jusqu'à maintenant, lorsque nous sommes entrés dans des hexes d'immeuble ou de bois, nous l'avons fait particulièrement précautionneusement en nous déplaçant pièce par pièce ou en traversant les bois. Cependant, si nous déclarons un Mouvement de Contournement [Bypass Movement] (A4.3) lorsque nous entrons dans un tel hex, nous pouvons contourner l'image de l'obstacle au coût d'un MF au lieu des deux MF dus pour traverser l'obstacle. Ce coût d'un MF suppose, bien sur, que le terrain le long du coté de l'hex est du Terrain Libre, sans aucun autre coût applicable à l'entrée dans cet hex. Vous êtes capables de traverser l'hex plus rapidement parce que vous évitez l'obstacle plutôt que le traverser. « Où

est l'arnaque, Sergent Instructeur ? » Ah oui, il y en a toujours une, non ? En fait, il y en a plusieurs. Vous ne pouvez utiliser le Contournement que dans des hexes de bois ou d'immeubles et encore, pas tous. Selon la direction dans laquelle vous souhaitez aller et le dessin de l'obstacle contre les cotés de l'hex que vous souhaitez contourner, vous pourrez, ou non, le pratiquer. Par exemple, vous ne pourrez en aucun cas entrer dans X4 en déclarant un Contournement parce que c'est un hex à l'intérieur d'un immeuble et tous les cotés de cet hex sont des hexes d'immeubles. Nous pouvons utiliser le Contournement pour entrer dans W5 par le coté W5-W6 car ce coté n'est pas bloqué par le dessin du bâtiment. A ce moment-là, nous serons à l'intersection (ou vertex) des hexes W5, W6 et V5 pour un coût de un MF. Allons-y. D'ici nous pouvons continuer dans n'importe lequel de ces trois hexes à un coût normal, ou continuer le Contournement dans W5 le long du coté W5-V5, sans coût supplémentaire. Cette option nous emmènera au vertex W5-V4-V5 d'où nous pouvons aller dans l'un de ces trois hexes à un coût normal. Continuons notre Contournement vers le vertex W5-V4-V5... Combien de MF avons-nous dépensé jusqu'ici ? « Un seul, Sergent Instructeur. » Bon, comme vous pouvez le voir, lorsque vous utilisez le Contournement, vous êtes sur un vertex, ce qui limite votre prochain mouvement aux trois hexes qui s'y rejoignent, contrairement au mouvement normal qui vous place au centre de l'hex d'où vous avez bien plus de possibilités. « Peut-on continuer notre Contournement en W5 le long du coté W5-V4, Sergent Instructeur ? » Nous le pourrions si le vertex W5-W4-V4 n'était pas obstrué par l'immeuble (ce qui semble être le cas sur ma carte), mais ce ne serait pas conseillé. Un Contournement continu sur trois cotés contigus nous coûterait un MF supplémentaire. Nous aurions aussi bien fait de dépenser les deux MF pour entrer dans W5 et traverser l'obstacle. Peut-on continuer le Contournement et entrer dans V4 ou V5, Sergent Instructeur ? » Bien sur, à condition que le premier coté d'hex que nous contournerions fasse partie du vertex où nous sommes. Souvenez-vous également que vous ne pourrez jamais utiliser votre dernier MF pour faire un Contournement. Vous ne pouvez pas terminer intentionnellement votre MPh en utilisant le Contournement. Même si, suite à un tir ennemi, vous êtes forcés de stopper votre MPh en Contournement, vous serez considérés comme étant retournés sur le centre de l'hexagone, après que tous les Premiers Tirs Défensifs [Defensive First Fire] aient été résolus contre vous (A4.32-33). Donc, à moins que nous ne soyons démoralisés [broken] ou épinglés [pinned], nous ne pouvons pas terminer notre MPh ici, sur un vertex. Si nous souhaitons terminer notre MPh ici, sans entrer dans un autre hex, que devons-nous faire ? « Nous démoraliser volontairement, Sergent Instructeur ? » Vous avez feuilleté dans les manuels, n'est-ce pas, Sylvester ? Non, vous ne pouvez décider de vous démoraliser volontairement que dans la phase de dérouté [Rout Phase] (RtPh) (A10.41), mais la prochaine fois que j'aurais besoin de m'infliger des auto mutilations, je penserais à vous. La réponse est tellement évidente. « Payer deux MF de plus pour entrer dans l'hex dans lequel nous sommes déjà, Sergent Instructeur ? » Correct, mais n'oubliez pas que nous nous déplaçons du vertex vers le centre de l'hex. Allez, entrons dans W5. HALTE ! Combien de MF avons-nous dépensé dans cette MPh ? « Trois MF, Sergent Instructeur, mais pourquoi souhaiterions-nous dépenser trois MF pour aller dans un hex pour lequel nous pourrions entrer normalement avec deux MF ? » Dois-je vous faire passer devant une autre MG camouflée ? Non ? Bien, parce que je pense que certains d'entre vous ont déjà souillé leurs pantalons la première fois. Supposons que lorsque nous avons tourné le coin pour aller sur le vertex W5-V4-V5, une MG camouflée en T4 nous est apparue. Elle rate son tir, mais conserve sa Cadence de Tir [Rate of Fire (ROF)]. Nous ne pouvons pas stopper notre mouvement en Contournement donc nous devons bouger quelque part. Vous ne pensez pas qu'il serait bénéfique pour nous de dépenser deux MF supplémentaires pour gagner le +3 de bonus de terrain [Terrain Effects Modifier (TEM)] du bâtiment en pierre, ici en W5 ? Au combat, ce qui n'est pas prévu arrive fréquemment et vous devez apprendre à y faire face.

Et ça, jeunes gens, c'est tout le danger du Contournement. Lorsque vous le pratiquez, vous ne bénéficiez pas des bonus du terrain que vous occupez (immeuble ou bois) et vous êtes généralement soumis à un malus automatique de -2 pour Mouvement non-Assaut [Non-Assault Movement] en Terrain Découvert [Open Ground] (A4.34) si un tireur à une Ligne de Tir [Line of Sight (LOS)] sur vous. En clair, vous êtes extrêmement vulnérables aux tirs ennemis lorsque vous Contournez. Non seulement les tirs sont plus meurtriers, mais durant un Contournement, vous augmentez les occasions de tir car le tireur a le choix potentiel de chacun des vertex de l'hex ou même du centre de l'hex que vous traversez. Bien qu'il soit vrai que le Contournement peut être utilisé pour éviter une LOS d'un Ennemi Connu [Known enemy], il peut être extrêmement dangereux de le pratiquer à proximité d'un

ennemi suspecté camouflé. Prenons un exemple. Allons à l'intersection dans l'hex W2 et commençons-y un nouveau tour. Un ennemi avec une MG est en Z1. Nous ne voulons certainement pas les affronter d'ici, sans couverture, alors nous allons bouger. Si nous entrons dans X2 au coût normal de deux MF, la MG peut nous tirer dessus jusqu'à deux fois si elle conserve sa cadence de tir. Cependant, si nous déclarons un Contournement le long du côté X2-W3, la MG n'a de LOS sur aucun des vertex que nous allons traverser (X2-W2-W3 et X2-X3-W3) et ne peut donc pas nous tirer dessus. Supposons, maintenant, que lorsque nous déclarons ce Contournement, une unité camouflée en T4 ce révèle et nous tire dessus ? Nous serions dans une bien mauvaise posture, car au lieu du TEM de +3 du bâtiment, nous serions sujets à un DRM de -3 pour Mouvement non-Assaut en Terrain Découvert. La morale est que le Contournement est un moyen bien pratique d'augmenter ses déplacements et peut même permettre d'éviter d'être en vue de l'ennemi, mais il peut se révéler très dangereux s'il est utilisé alors qu'un ennemi peut nous voir. Assez de lecture. Où sommes-nous ? « X2, Sergent Instructeur. » Faux. « X2-X3-W3, Sergent Instructeur. » Correct. Lorsque l'on utilise le Contournement, nous ne sommes pas dans un hex, mais au vertex de cet hex. « Mais, Sergent Instructeur, nous sommes à la même distance du centre de W3 et de X3. » C'est vrai, mais chaque vertex occupe une portion d'un hex, le premier auquel on se réfère en citant les coordonnées (A2.2). Nous ne pouvons pas finir notre MPh ici, allons à l'intérieur de X3 (deux MF), et montons deux volées de marches (deux MF), et – oops, Marche Forcée dans W4 (deux MF). Mettez ce marqueur CX. HALTE !

Où sommes-nous, élève ? « Au deuxième étage de W4, Sergent Instructeur. » Un sentiment de déjà vu ? C'était le point de départ de notre premier exercice. Il nous avait fallu six tours pour atteindre B2. Maintenant que vous connaissez la Marche Forcée et le Contournement, vous devriez être capable de réduire considérablement ce temps. Rendez-vous là-bas.

■ Toujours six tours, mais dans le dernier vous n'avez dépensé qu'un seul MF. La distance et la dépense en MF (27) restent les mêmes, mais les deux Marches Forcées que vous avez pu faire vous ont permis d'aller plus vite. Le Contournement ne vous a pas beaucoup aidé car la route était relativement rectiligne et vous a offert son bonus, ce qui vous a évité d'en sortir. Si vous n'aviez pas été CX à cause de la MPh précédente, vous auriez pu utiliser tout de suite une Marche Forcée, ce qui vous aurait emmené sur la route dès le Tour 2 pour bénéficier du bonus de la route. Cela vous aurait emmené ici en exactement cinq MPh. Tel que cela s'est passé, vous avez terminé vos MPh en X3 (rez-de-chaussée), R2, M1, F2 et C3.

Maintenant que vous avez vu comment augmenter vos MF au détriment de votre protection, voyons comment nous pouvons faire l'opposé, réduire la vulnérabilité en sacrifiant la mobilité. Allons dans les bois, en C3. Supposez que nous souhaitons traverser la rue vers l'immeuble en E4, mais que nous craignons d'être pris pour cible à découvert, dans la rue. Nous pouvons déclarer un Bond [Dash] (A4.63), à condition que nous ayons suffisamment de MF pour traverser normalement ce terrain et que nous n'ayons encore dépensé aucun MF ce tour. Nous pouvons Bondir depuis un hex à Couvert (comme C3) jusqu'à l'autre côté de la rue (D3) dans un autre hex à Couvert (comme E4), où nous terminons notre MPh. Nous abandonnons une partie de notre mobilité pour traverser la rue et gagner une position avec un bon TEM. Si nous sommes pris pour cible dans la rue (en D3), les tireurs verront leur puissance de feu diminué de moitié à cause de la soudaineté de notre mouvement, cependant, le DRM négatif pour cause de mouvement en Terrain Découvert peut toujours être appliqué. Cela suffit pour aujourd'hui. Demain nous allons entamer la leçon sur les Lignes de Tir (LOS) en 1S5. ROMPEZ !

DEUXIEME JOUR ; LIGNES DE TIR



GARDE A VOUS !

REPOS ! Bienvenue au cours sur les LOS. Aujourd'hui vous allez apprendre tout ce qui concerne les LOS (A6). Votre LOS détermine ce que vous voyez et ce que vous ne voyez pas. C'est important car cela détermine sur qui vous pouvez tirer et sur qui vous ne pouvez pas tirer. Ce que vous ne voyez pas, vous ne tirez pas dessus. Et plus important, ça ne vous tire pas dessus en retour.

Le principe de base de la LOS c'est la réciprocité : ce que vous voyez vous voit en retour, s'il n'y a pas d'obstacles entre. Mais il y a beaucoup de choses qui peuvent être entre : immeubles, bois, collines etc... Regardez la route le long des hex de coordonnée Z. Nous sommes en Z5. Quels autres hexes pouvez-vous voir ? « Z4, Z3, Z2 et Z1, Sergent Instructeur. » Correct. C'était facile. Vous pouvez voir le bâtiment en bois en Z1 et même tirer dessus, mais vous ne pouvez pas voir les coins derrière parce que le bâtiment vous bloque la LOS. De façon similaire, vous pouvez voir le long des autres routes vers CC7 et V7, mais vous ne pouvez pas voir au-delà, dans les hexes DD7 ou U8.

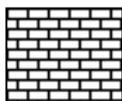
Vous pouvez tous voir le bâtiment en Y5, il est dans un hex adjacent. Quels sont les autres hexes de cet immeuble que vous pouvez voir ? Evidemment, vous ne pouvez pas voir X2, X3, X4, W4 ni W5, mais qu'en est-il de Y3, Y4 et X5 ? C'est là que le point blanc au centre de chaque hex prend son importance. Pour déterminer s'il existe une ligne de tir entre deux hexes, étirer un élastique entre les centres de ces deux hexes. S'il passe sur un obstacle, si l'obstacle est visible des deux côtés de l'élastique, alors la LOS est bloquée. Un obstacle à l'intérieur des hexes en question ne compte pas (sauf dans le cas où l'on tirerait le long ou du long d'un côté d'hex). Seuls les obstacles entre le tireur et sa cible bloquent la LOS. Maintenant vous pouvez voir que vous avez une LOS vers X5 et Y4, mais l'immeuble en Y4 vous bloque la vue sur Y3. On ne tient compte que de l'image de l'immeuble ou du bois pour déterminer si une LOS existe ou non, pas de la totalité de l'hex.

Vous pouvez voir Z6. Quels sont les autres hexes que vous pouvez voir ? « Y7 et AA7, Sergent Instructeur. » Pourquoi pas Z7 ? « L'immeuble en Z6 nous cache la vue, Sergent Instructeur. » Bien. Vous voyez BB7 ? « Non, Sergent Instructeur. » Correct. L'immeuble en AA7 nous cache la vue. Voyez-vous CC8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Correct, même si la LOS traverse un bout de AA7, cela ne coupe pas l'immeuble lui-même. Voyez-vous AA3 ? « Ce n'est pas sûr, Sergent Instructeur. » Ce n'est pas évident. La LOS est tangente au coin de l'immeuble de AA4, mais comme le coin n'est pas visible de l'autre côté de l'élastique, la LOS n'est pas bloquée (A6.1). Vous ne pouvez pas voir Y2, mais Y1 est bien visible. Pouvez-vous voir FF5 ? Allez, ça devrait venir plus vite ! Toutes les LOS le long des alignements d'hexes sont facile à déterminer – prolongez juste les lignes qui partent de votre hex. Vous aurez plutôt intérêt à les reconnaître parce qu'au combat vous ne pourrez pas vous permettre la moindre erreur – l'élastique reste dans votre poche tant que le tir n'est pas déclaré. « Oui, Sergent Instructeur. »

On va aller dans un immeuble. Entrez dans Y8. Il a un carré blanc au centre, au lieu d'un point, ce qui en fait une cage d'escalier. Quelle est la hauteur de cet immeuble ? « Deux étage, ce qui en fait un obstacle de niveau 2 ½, Sergent Instructeur. » Pourquoi ? « Parce qu'il y a une cage d'escaliers, Sergent Instructeur. » A quel niveau sommes-nous ? « Rez-de-chaussée, Sergent Instructeur. » Quels sont les autres niveaux se cet immeuble ? « Premier et deuxième étages, Sergent Instructeur. » Bien. Je constate que vous avez été attentifs hier. En regardant par les escaliers, vous ne pouvez voir que l'étage directement au-dessus, ici le premier étage. Vous ne pouvez pas voir le deuxième étage car le premier étage vous bloque la vue. Vous pouvez voir les hexes Y7 et X7 car ils sont adjacents, mais uniquement le rez-de-chaussée. Les premier et deuxième étages de ces hexes sont hors de votre vue. Vous ne pouvez pas voir Z6, ni AA7, car ils sont cachés par les pièces de Y7 et Z7. Si vous regardez hors de l'immeuble, vous pouvez voir X7, mais rien au-delà, dans la même ligne et à la même élévation. Vous pouvez voir au travers de X7 vers W5, par exemple, parce que votre LOS ne traverse pas l'image de l'immeuble.



Maintenant, montez à l'étage. Oui, c'est cela, grimpez sur ce marqueur gris Level 1 (B23.421) cela vous aide à visualiser où vous vous situez. Vous pouvez maintenant voir vers le haut et vers le bas de la cage d'escalier tous les niveaux de cet hex, hormis le toit [rooftop] qui n'est pas encore au programme. Vous pouvez aussi, à l'étage où nous sommes, voir les hexes Y7 et Z7, mais ni leurs rez-de-chaussée ni leurs deuxième étage. Vous ne pouvez toujours pas voir Z6, ni AA7, mais vous pouvez maintenant voir au-delà de X7 ! Lorsque vous ou votre cible est au-dessus du niveau du sol, la hauteur des obstacles devient importante. Les petits bâtiments d'un hex n'ont qu'un rez-de-chaussée (B23.21) et ne forment un obstacle que de niveau un. Cela signifie qu'ils bloquent toutes les LOS au niveau du sol, mais les unités dans les étages peuvent voir par-dessus des Location qui sont également dans les étages.



Vous pouvez voir par delà l'obstacle de X7 vers le premier étage des hexes suivants : T4, S5, Q6 et même N3, entre autres. Vous ne pouvez pas voir au-delà de S5 car il s'agit d'un bâtiment plus large ayant des niveaux supérieurs (B23.22). Les immeubles sur plusieurs hexes, mais n'ayant pas de cage d'escalier, ont un rez-de-chaussée et un premier étage et sont un obstacle de niveau 1 ½. Il vous faut être au moins au deuxième étage pour voir par-dessus. Ils cachent la vue depuis le niveau du sol et depuis le premier étage. Montez jusqu'au deuxième étage. Hop ! Sautez sur ce marqueur jaune Level 2. Maintenant vous avez une vision excellente. Vous pouvez voir, non seulement par delà X7, mais également au-delà de S5, jusqu'au deuxième étage de Q4. Vous ne pouvez voir au-delà de Q4 parce que cet hex fait partie d'un immeuble à plusieurs étages (B23.23). Un immeuble avec une ou plusieurs cages d'escalier possède un rez-de-chaussée, un premier et un deuxième étage, et c'est un obstacle de niveau 2 ½. Vous devez être au-dessus du deuxième étage – au niveau trois d'une colline, par exemple – pour voir par-dessus.

Comme nous sommes au deuxième étage, nous pouvons voir par-dessus les obstacles de niveau 1 et 1 ½. Un obstacle cache toujours la vue vers le sol derrière lui. Pensez à un hex d'ombre derrière chaque niveau d'obstacle. Cet hex est appelé Hexagone Aveugle [Blind Hex] (A6.4). En regardant au-delà de X7, nous ne pouvons pas voir W7 qui est juste derrière. Mais nous pouvons voir V6, U6, T5, et les deux niveaux de S5. Nous ne pouvons pas voir R4, qui est un hex aveugle à cause de l'immeuble S5.

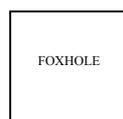
Autre chose à propos des ombres : elles se rallongent à mesure que la distance entre vous et l'obstacle grandit. Autrement dit, plus un obstacle est loin, plus longue est son ombre et plus il crée d'hexes aveugles. Pour être exact, pour chaque portion de cinq hex, un obstacle crée un hex Aveugle supplémentaire (A6.41). Quelle est la distance d'ici à S5 ? « Six hexes, Sergent Instructeur. » Combien de multiples de cinq cela fait-il ? « Entre un et deux, Sergent Instructeur. » C'est juste, mais vous tronquez les fractions. Cela fait un multiple de cinq et donc cela crée combien d'hexes d'ombre supplémentaires ? « Un, Sergent Instructeur. » Cela nous fait en tout deux Hexes Aveugles. Pouvez-vous voir le sol de Q4 ? « Non, Sergent Instructeur. » Et le premier étage ? « Non, Sergent Instructeur. » Faux ! Un obstacle de niveau 1 ou 1 ½ dans ce cas ne bloque jamais une LOS entre un hex de niveau deux et un hex de niveau un.

Regardons par une autre fenêtre. Pouvez-vous voir DD10 ? « Oui, Sergent Instructeur. » CC10 ? « Oui, Sergent Instructeur. » BB9 ? « Non, Sergent Instructeur. » Pourquoi pas ? « C'est dans l'hex aveugle formé par le bâtiment de niveau 1 ½ en AA9. » Parfait. Retournons à notre l'autre fenêtre et regardons vers U8. Pouvez-vous voir au-delà, vers S8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » C'est juste. U8 est un obstacle de niveau 1 ½ à une distance de quatre hexes et donc ne crée que un hex aveugle. Pouvez-vous voir Q8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Q8 est 'derrière' l'immeuble en R7 mais comme notre LOS ne coupe pas cet obstacle, il n'y a pas d'ombre. Pouvez-vous voir O8 ? « Non, Sergent Instructeur, c'est caché par l'immeuble en P7-P8. » Correct. Et M8 ? « Ce n'est pas sur, Sergent Instructeur. » Vous ne pouvez pas le voir car l'immeuble en O8, qui est à dix hexes de distance, crée trois Hexes Aveugles. M8 est caché par l'immeuble O8, même si vous ne voyez pas le sol de O8 (qui est caché par l'immeuble P7-P8). Pouvez-vous voir K8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Combien d'hexes aveugles crée t'il ? « Trois, Sergent Instructeur. » Pourquoi ne pouvez-vous pas voir E8 ? « Il est caché par les bois en I8 qui sont à 16 hexes d'ici, ce qui génère quatre Hexes Aveugles. » Allez ! On descend d'ici et on monte dans le camion. Nous sommes attendus pour la suite du cours en 4FF5 dans 20 minutes.



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Nous sommes à l'intersection de trois routes. Une sort de la carte, un autre est bordée de haies et mène à un bâtiment en bois, et la troisième court jusqu'à un immeuble en pierre. Vous pouvez voir le bâtiment en bois en Y9, ainsi que les hexes de route qui y mènent. Pouvez-vous voir au-delà de Y9, en X9 ? « Non, Sergent Instructeur. » C'est juste. Le bâtiment cache la vue. De façon similaire, vous ne pouvez pas voir au-delà de X1 en W1.



FOXHOLE

Les haies et les murs ont exactement le même effet sur la LOS que les bois et les immeubles, car ce sont des obstacles de niveau ½ (A6.21). Les haies et les murs cachent la vue entre des hexes de même niveau mais uniquement si aucun des tireurs et cibles n'y sont adjacent. Par exemple, vous pouvez voir au-delà de la haie située sur les cotés de FF5-FF6 jusqu'en FF10, et tous ceux qui sont dans ces hexes vous voient aussi. Vous pouvez voir le long du côté de EE6-FF6 vers EE7, DD5 et CC10. Vous pouvez voir DD5 car la haie sur le côté DD5-EE6 fait partie de l'hex DD5. Cependant, elle cache la vue vers CC5 et CC6 car ils ne font ni partie de votre hex, ni de celui dans lequel vous regardez. Pouvez-vous voir DD7 ? « Non, Sergent Instructeur, c'est caché par la haie sur le côté EE6-EE7 » Correct. Conservez à l'esprit que les unités en statut Crête ou dans une tranchée ne peuvent pas voir au-delà d'un mur ou d'une haie dans leur hex, vers une cible à la même élévation que la leur (B9.21).

Maintenant, descendez la route vers Z7 et traversez la haie. Regardez vers BB10. Pouvez-vous voir cet hex ? « Oui, Sergent Instructeur. » Non, vous ne pouvez que croire le voir. La haie sur le côté des hexes AA8-AA9 vous cache la vue sur cet hex. Tous les murs et haies sont considérés comme s'étendant jusqu'à l'extrême limite de l'hex (B9.1). La LOS touche le bord de ce côté car il passe sur le vertex AA8-AA9-Z9. Cela suffit à cacher la vue.

De l'autre côté, vous pouvez voir le long d'un côté d'hex comme Y7-Y8 l'hex X7 et au-delà (B9.2). D'ici, vous pouvez même voir DD7 car le côté AA7-AA8 est adjacent à votre hex, ainsi que le côté CC7-CC8 est adjacent à DD7. Si vous tirez sur DD7, la cible aurait droit à un TEM de +1 à cause de la haie en CC7-CC8. S'il vous retourne le tir, vous aurez également droit à un TEM de +1 grâce à la haie en AA7-AA8. De même pour les tirs échangés entre notre hex et X7, à cause du côté Y7-Y8.

Pouvez-vous voir CC8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » BB8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » AA9 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Une cible en AA9 a t'elle droit à un TEM ? « Oui, Sergent Instructeur. » C'est juste, et pour la même raison que vous ne pouvez pas voir l'hex BB10, la LOS touchant le bord de l'hex. Pouvez-vous voir BB9 ? « Non, Sergent Instructeur. » DD9 ? « Non, Sergent Instructeur. » EE7 ? « Non, Sergent Instructeur. » Bon, je pense que vous avez saisi le principe des haies.

Maintenant, au risque de vous brouiller l'esprit, je vais aborder les différences entre une haie et un Bocage. Un Bocage est une grande haie qui a poussé sur un talus, et remplace les haies et les murs, selon les SSR. Le Bocage est un obstacle de niveau 1 – contrairement à la haie qui est un obstacle de niveau ½ – et à un TEM de +2 – pas +1 comme la haie. Vous ne pouvez pas voir le long du côté d'hex sur lequel est placé un bocage, contrairement aux haies, et vous devez avoir l'Avantage du Mur [Wall Advantage] pour tirer au travers sur un hex qui n'est pas adjacent. Il vous en coûtera deux MF supplémentaires pour traverser un bocage – un seul pour la haie. Et, c'est peut-être le plus important, une unité dans un hex de bocage qui ne peut être vue par aucune unité ennemie non démoralisée, sauf si la ligne traverse un bocage, peut gagner le statut camouflé (marqueur '?') automatiquement à la fin du tour de son Joueur. Si vous avez à jouer un scénario contenant des bocages, je vous conseille de maîtriser rapidement les règles B5.9.

Allons maintenant nous occuper des champs. Bien qu'un champ crée une Gène [Hindrance] au tir, vous pouvez tout de même voir au travers. Vous pouvez voir V7, T7 et R7. Quel est le DRM pour tirer en R7 ? « +4, Sergent Instructeur. » C'est juste : +1 pour les bois et +3 pour les trois hexes de champs. Même si cela fait beaucoup de gênes, vous pouvez quand même voir en R7. Le maximum de gênes que vous pouvez accumuler est +5. Au-delà, la cible est considérée hors de votre LOS (B.10).

Maintenant, dirigeons-nous vers le plus gros immeuble de cette carte, P6. La carte 4 est très plate. En fait cet immeuble contient la seule localisation au-dessus du niveau du sol de toute la carte. Avant de monter à l'étage, faisons un tour d'horizon à partir d'ici. Quels sont les autres bâtiments que nous pouvons voir ? « P8, CC6, S2 et P1, Sergent Instructeur. » C'est juste. Il vous faut regarder au travers plusieurs hexes de champs pour les voir. Qu'est ce qui cache le bâtiment que vous ne pouvez pas voir ? « Des bois, Sergent Instructeur. » Pouvez-vous voir Q9 ? « Non, Sergent Instructeur, le mur nous le cache. » Pouvez-vous voir Q2 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Q1 ? « Non, Sergent Instructeur, la haie en Q2-Q3 nous cache cet hex. » Pouvez-vous voir R1 ? « Non, Sergent Instructeur. » Et CC7 ? « Oui, Sergent Instructeur. » DD7 ? « Non, Sergent Instructeur. »

Maintenant grimpez l'escalier inhérent (B23.22) jusqu'au premier étage de P6. Hop ! Sur ce marqueur gris Level 1. D'ici vous ne pouvez toujours pas voir par-dessus les bois qui sont un obstacle de niveau 1. A quel étage/niveau devez-vous être pour voir par-dessus des bois ? « Niveau deux, Sergent Instructeur. » Correct. Les bois et les immeubles vous cachent toujours la vue, mais vous pouvez aisément voir par-dessus les champs, murs et haies. Les champs ne causent plus de gênes quand on regarde d'ici. Par exemple, vous pouvez tirer sur P1 ou Y6 sans DRM de gêne. Vous pouvez bien voir par-dessus les champs. « Mais, Sergent Instructeur, nous ne sommes que des 7-4-7 et Y6 est à neuf hexes d'ici. Nous ne pouvons même pas tirer à Longue Portée [Long Range Fire] là-bas. » Très bien, Cantatore, mais je parlais d'un cas général – en espérant qu'un jour vous serez jugés aptes à commander une MG. Cela dit, vous pouvez quand même voir cet hex – même si vous c'est au-delà de la portée de votre potentiel de feu [FP].

Pouvez-vous voir O9 ? « Oui, Sergent Instructeur. » C'est juste, et il n'y a pas de TEM ni de Gènes pour tirer en O9, d'ici. Et pour O8 ? « Nous pouvons le voir, Sergent Instructeur. » Bien sûr que vous le pouvez, mais le TEM de +2 du mur s'applique quand même. Pouvez-vous voir Q2 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Q1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » R1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Et CC7 et DD7 aussi. Vous pouvez voir beaucoup plus d'hexes d'ici que d'en bas, mais en retour vous êtes vus de bien plus d'hexes également. Lorsque vous avez un avantage dû à une élévation, vous êtes plus dangereux pour vos ennemis, mais vous faites également une meilleure cible. Tout ce que vous pouvez voir peut vous voir en retour. Rassemblez-vous au sommet de la colline en 2M5 dans dix minutes. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Ici, en 2M5, nous sommes au troisième niveau de la colline. On peut voir tous les autres hexes de niveau trois sur les collines de la carte 2. Un obstacle doit être plus élevé qu'un niveau donné pour bloquer la LOS entre les hexes de ce niveau. En dessous de nous, il y a un bois en M4. Les bois étant un obstacle de niveau 1, donc un bois au niveau 2 est un obstacle de niveau 3. De 2M5, vous ne pouvez pas voir au-delà de ces bois, dans un hex de niveau inférieur. Les autres hexes de niveau 3 nous cachent également la vue vers les niveaux inférieurs. De 2M5 vous ne pouvez pas voir O6, ni aucun autre hex dans cette direction à cause de l'effet de plateau de N5 – un autre hex de niveau 3. De même, vous ne pouvez pas voir M3, M2 ni M1 à cause du bois au niveau 3 en M4. Bien sûr, vous pouvez voir et M4 et N5 sans aucun problème.

Vous pouvez voir directement vers les hexes de niveau inférieur. Tous les hexes de niveau 2 de N4 à R2. Ainsi que L4, K4, J3 et les bois en I3. Et enfin les hexes au niveau du sol, J2 et I2 entre autres. Les collines ont une pente bien plus douce que les immeubles et les bois, ainsi ils ne créent pas d'Hexagones Aveugles, sauf s'ils sont à plus de cinq hexes (B10.23). Par ailleurs, l'avantage de la hauteur peut même réduire le nombre d'hexes aveugles créés par un obstacle, d'un par niveau supérieur à celui nécessaire pour voir par-dessus l'obstacle (A6.42). Dans le cas d'un obstacle sur une Ligne de Crête sans Falaise [non-Cliff Crest Line] (B10.11), l'hex aveugle peut être éliminé grâce à un avantage de hauteur suffisant – mais avec un minimum d'ombre de un hex aveugle, quel que soit l'avantage de hauteur.

Par exemple, vous pouvez voir K6 et K8, mais les Lignes de Crête en J8 et en K9 sont à cinq hexes et créent un hex aveugle. Mais, comme nous sommes au niveau 3 et que ces obstacles ne sont qu'au niveau 1, notre avantage de hauteur annule l'hex aveugle et nous pouvons finalement voir J9. Maintenant regardez l'hex de niveau 2 en F7. Comme il est à sept hexes d'ici, il crée un hex aveugle pour chaque élévation inférieure au-delà. Et comme il n'est qu'à un niveau en dessous de nous, notre avantage de hauteur n'annule aucun hex aveugle. E8 est un hex au-delà et un niveau en dessous de F7, qui nous le cache. D8 est à deux hexes et deux niveaux en dessous de F7, ce qui le met dans l'ombre de F7 ; si nous pouvions le voir, il ne créerait qu'un seul hex aveugle, bien qu'il soit à neuf hexes d'ici nous avons deux niveaux d'avantage de hauteur. C9 est dans l'ombre de F7 et nous ne pourrions le voir que s'il n'y avait pas ces arbres en D8. C9 est à dix hexes d'ici, ce qui étend l'ombre à trois hexes, mais notre avantage de hauteur réduit cette ombre à deux hexes mais ne nous permet pas de voir B9 ou A10.

Des bois à un niveau 1 deviennent un obstacle de niveau 2 – même la partie du dessin qui est fait sur le niveau du sol de cet hex de colline (B10.1). Etant au niveau 3, nous pouvons voir par-dessus, mais il crée tout de même un hex aveugle. Vous pouvez voir M6 ou M7, mais les bois en M7 projettent une ombre. Vous ne pouvez pas voir M8 car il est juste derrière et à un niveau en dessous des bois, M9 n'est pas visible car deux hexes derrière et à deux hexes en dessous des bois (A6.43). L'immeuble en M9 génère un hex d'ombre ce qui vous empêche de voir M10. Contrairement aux collines, les bois et les bâtiments créent toujours leur hex d'ombre, quel que soit votre avantage de hauteur.

Pouvez-vous voir les bois en J3 ? « Oui, Sergent Instructeur. » C'est juste, nous l'avons établi auparavant. Pouvez-vous voir H2 ? « Non, Sergent Instructeur. » G2 ? « Non, Sergent Instructeur. » F1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Bien. C'est deux hexes en dessous du bois de I3, mais à trois hexes derrière. Pouvez-vous voir E1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Voyons dans une autre direction. Pouvez-vous voir J6 ? « Oui, Sergent Instructeur. » I7 ? « Non, Sergent Instructeur. » H7 ? « Non, Sergent Instructeur. » C'est juste – et même s'il n'y avait pas de bois en I7, ceux en J6 nous auraient caché la vue, car H7 est au niveau du sol et les bois en I7 sont un obstacle de niveau 1 (A6.43). Pouvez-vous voir G8 ? « Non, Sergent Instructeur. » REVEIL ! Oui, vous le pouvez ! G5 est au niveau 1 et à deux hexes de I7 – mais seulement d'un hex sous l'obstacle, donc I7 ne nous le cache pas. G8 est en plein dans notre champ de vision, comme vous le constaterez sans aucune équivoque le jour où l'on vous tirera dessus de là-bas. Pouvez-vous voir F5 ? « Oui, Sergent Instructeur. » E9 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Bien ! Vous-vous êtes souvenus de notre avantage de hauteur par rapport à F5, ce qui annule l'hex aveugle de la Ligne de Crête. D9 ? « Non, Sergent Instructeur. » C10 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Parfait ! La distance jusqu'en E9 et notre avantage de hauteur s'annulent ce qui ne laisse qu'un seul hex d'ombre.

Maintenant, occupons-nous de la ligne N4-R2. Vous pouvez voir le les hexes de niveau 2 de N4 à R2. Ce dernier se termine par une falaise qui crée une ombre, tout comme un immeuble. Il y a une différence de hauteur de 2 niveaux jusqu'à S2 et comme R2 est à cinq hexes d'ici, cela fait une ombre de trois hexes. Pouvez-vous voir S2 ? « Non, Sergent Instructeur. » T1 ? « Non, Sergent Instructeur. » U1 ? « Non, Sergent Instructeur. » Faux ! Deux sur trois, ce n'est pas suffisant au combat. U1 est au niveau 1, ce qui diminue son ombre d'un hex. Regardons différemment, U1 est à un hex en dessous de l'obstacle R2 et à trois hexes de distance. La distance entre nous et l'obstacle – cinq hexes – augmente l'ombre d'un hex ; en plus, il y a un hex d'ombre à cause du changement de hauteur entre R2 et U1. Donc l'ombre de R2 fait deux hexes, mais comme U1 est à trois hexes de R2, nous pouvons le voir. Bien entendu, si votre hex forme un à-pic, cela n'empêche pas de voir plus bas ; vous pouvez voir vers le bas par l'à-pic vers M5/L4 et M5/L5.

Pour mettre tout cela en pratique, vous allez effectuer le même exercice à partir de différents points. D'un hex donné, vous allez regarder le long des six alignements d'hexes et noter tous ceux que vous pouvez voir. Nous allons commencer en J4. Allez-y et notez les hexes que vous voyez. Vous avez cinq minutes pour tous les noter.

■ Dans les six directions, vous devez avoir pu voir : J3, J2, J1 ; K4, L3, P1, Q1, R0 ; K5, J5, J6, J8, J9 ; I5, H5, G6, F6, E7, D7, A9 ; I4, H3, G3, F2, D1. Des questions ?

« Pourquoi ne voyons-nous pas O2, Sergent Instructeur ? » O2 est au niveau 0 et à deux hexes de M3 (obstacle au niveau 2). Vous êtes au niveau 3 donc vous ne bénéficiez pas de l'avantage de la hauteur pour réduire l'ombre des bois

« Pourquoi voyons-nous A9, Sergent Instructeur ? » C8 est à sept hexes d'ici, ce qui augmente l'ombre d'un hex ; mais comme c'est à deux niveaux en dessous de nous, l'ombre est diminuée de un hex.

« Pourquoi ne voyons-nous pas E2, Sergent Instructeur ? » Même si nous avons deux niveaux d'avantage de hauteur par rapport aux bois en F2, les bois (comme les immeubles et les à-pic) génèrent toujours un minimum d'un Hex Aveugle, dans ce cas E2.

Bien, que voyons-nous à partir de Q6 ?

■ De Q6 vous voyez : Q5, Q4, Q3, Q2, Q1 ; R5, S5, U4, W3, X2, Y2, Z1 ; R6, S7, V8, Z10 ; Q7, Q8, Q9, Q10 ; P6, O7, N7, M8, L8 ; F5, O5. Des questions ?

« Pourquoi voyons-nous Q3, Sergent Instructeur, les bois ne nous cachent pas la vue ? » Les bois sont un obstacle de niveau 2, mais Q3 est aussi au niveau 2. Les bois doivent être plus haut que Q3 pour nous cacher la vue. Un Hex Aveugle ne peut exister que si nous sommes au moins aussi haut qu'un obstacle qui est lui-même plus haut que l'hex que nous regardons.

« Pourquoi voyons-nous Q1, Sergent Instructeur ? » Le seul obstacle en vue est la Ligne de Crête en Q2 qui ne crée aucune ombre car elle n'est qu'à quatre hexes. Les Lignes de Crête, contrairement à d'autres obstacles, peuvent voir leur ombre réduite à 0 hexes grâce à l'avantage de la hauteur.

« Pourquoi voyons-nous W3, Sergent Instructeur ? » W3 n'est qu'à un niveau en dessous mais à deux hexes de U4. « Et pour Y2, Sergent Instructeur, X2 est à plus de cinq hexes. Cela ne crée t'il pas un Hex Aveugle ? » La Ligne de Crête en X2 a un Hex Aveugle à cause de la distance, mais nous avons deux hexes d'avantage de hauteur ce qui ramène le nombre d'hex aveugles à 0. De même, notre avantage de hauteur annule l'ombre de X9 (distance) et nous permet de voir Z10.

Maintenant, essayons de U4. Cet hex n'est qu'au niveau 2, mais nous allons voir ce que nous allons voir...

■ Vous avez vu : U3, U2, U1 ; V3, W3, X2, Y2, Z1 ; V4, W5, Y6, Z6, CC8 ; U5, U7, U8, U9 ; T4, S5, R5, Q6 ; T3, S3, R2. Des questions ?

« Est-ce que le mur ne nous cache pas U9, Sergent Instructeur ? » Non, un mur bloque la LOS lorsqu'il est au même niveau que vous. Si vous êtes au-dessus du mur, il n'a aucun effet sur la LOS. Maintenant, essayons de Y6.

■ D'ici, vous voyez : Y5, Y4 ; Z5, AA5 ; Z6, CC8 ; Y7 ; X6, W7, U8, T8, P10 ; X5, W5, U4, R2. Des questions ?

« Pourquoi ne pouvons-nous pas voir Q10, Sergent Instructeur ? » Les bois en S9 créent deux Hexes Aveugles, c'est à six hexes d'ici et nous n'avons l'avantage que d'un niveau. Allez jusqu'en F7 et répétez l'exercice.

■ Vous avez vu : F6, F5, F4, F3 ; G7, H6, J5, K5, G8, H8, L10 ; F8, F9, F10 ; E8, D8, A10 ; E7, D6, C6, B5, A5. Pas de questions ? Parfait. On va en essayer quelques-uns à partir du niveau du sol. Allez en O10 et répétez l'exercice.

■ Vous avez vu : O9, O8, O5 ; P9, Q9, R8 ; P10 ; N10 ; N9, M9. Lorsque vous regardez vers le haut d'une colline, vous ne voyez que le premier hex de chaque hex au-dessus de vous, O9, O8 et O5 dans ce cas. Encore un dernier, allez en C6.

■ Vous avez vu : C5, C4, D5, E5, G4, H3 ; D6, E7, F7 ; C7 ; B6, B5, A5. Le mur en D5-E5 cache la vue vers F4, mais pas vers les hexes de colline G4 et H3. E7 et F7 ne seraient pas dans votre LOS si vous considérez que la LOS coupe l'immeuble en D6, pour moi de n'est pas le cas mais ces choses peuvent varier d'une carte à l'autre. Pour notre dernière session sur la LOS, rassemblez-vous dans l'immeuble en pierre en 24Z9 après l'ordinaire. ROMPEZ !

24

■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Autour de vous, vous voyez des terrains familiers. Pouvez-vous voir BB9 ? « Oui, Sergent Instructeur. » DD10 « Non, Sergent Instructeur. » DD9 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Quoi ? « Non, Sergent Instructeur. » C'est mieux. Le bout du mur bloque la LOS. Pendant l'entraînement, vous avez droit une seconde chance, en situation de combat, vous n'aurez pas droit à l'erreur.

En regardant dans l'autre direction, vous voyez un verger en X9. Cela gêne la vue de la même façon que les champs, sauf que cela gêne toutes les LOS qui traversent l'hex (même si cela ne touche que le coté). La LOS n'a pas à traverser un symbole du verger pour être gênée, tout l'hex est considéré composé d'arbres, y compris les cotés de l'hex. Vous pouvez voir au travers de ce verger vers W10, V9, V10, U10 et T9 avec une Gène de +1. Vous pouvez voir au-delà du champ vers un autre verger en BB6. Quel est le cumul de Gènes pour tirer sur BB6 ? « +2, Sergent Instructeur. » C'est juste. En BB5 ou CC6 ? « +3, Sergent

Instructeur. » Correct. Le verger ajoute sa Gène à celle du champ. Et pour CC5 ? « +4, Sergent Instructeur. » DD3 ? « +5, Sergent Instructeur. » DD2 ou EE3 ? « +6, Sergent Instructeur. » NON, vous ne voyez pas ces hexes. Vous ne pouvez pas cumuler plus de Gènes que +5 (B.10). Vous ne pouvez pas voir au-delà de CC3-DD3-EE4 car le total des Gènes est tel qu'il vous cache la vue.

Maintenant allez dans l'immeuble en bois en Y0. Les broussailles agissent sur la LOS de la même façon que les champs. Cela ne gêne la vue que sur le dessin des broussailles elles-mêmes. Vous pouvez voir directement au travers des broussailles vers V7 et W7, mais avec une Gène de +2 à chaque fois. Vous pouvez également voir U8, mais avec une Gène de +3 (+2 pour les broussailles et +1 pour le verger).

« Sergent Instructeur, la LOS coupe trois hexes de broussailles : X8, W8 et W9. Ne devrait-on pas avoir une Gène de +3 pour les broussailles ? » Les usages ont changé la lecture de la règle A6.7 de la façon suivante : la Gène maximum, hors FUMEE/Véhicules/Epaves, ne peut pas excéder la distance qui sépare de la Gène la plus éloignée (même si la LOS coupe des hexes générant des Gènes supplémentaires). Ici, la LOS traverse un hex de Broussailles à une distance équivalente à deux hexes, pas trois, donc la Gène maximum des broussailles est de +2, pas +3. Sortez vers Q4 et étudions plus en détail les effets des vergers sur la LOS.

■ Regardez le verger en O3. même si vous pouvez voir entre les troncs vers d'autres hexes au niveau du sol, le feuillage qu'ont ces arbres en Juin vous cache la LOS vers (et depuis) des niveaux supérieurs, de la même façon que s'il s'agissait d'un hex de bois (B14.2). En fait, un verger est comme un hex de bois sans le sous-bois. Ainsi, vous ne pouvez pas voir N2 d'ici.

De l'autre coté de la haie, vous voyez une scierie en Q5. Pour ce qui est de la LOS, cela agit de la même façon qu'un simple immeuble d'un hex et sans étage. Pouvez-vous voir la scierie en Q6 ? « Non, Sergent Instructeur. » Et R5 ? « Oui, Sergent Instructeur. » P5 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Bien.

Allons en M8. Le chemin qui court dans le bois en L8 nous permet de le traverser facilement, mais n'aide en rien la vision. Pouvez-vous voir L8 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Pouvez-vous voir K9 ? « Non, Sergent Instructeur. » Quels types de terrains n'affectent pas la LOS, Collier ? « Chemins, routes, Trous d'obus, Terrain Dégagé et les Obstacles d'Eau, Sergent Instructeur. » Bien anticipé ; un point d'eau [pond] ne bloque pas la LOS. Vous pouvez voir directement de L8 à M10 et de M9 à L9, par-dessus l'eau. Maintenant, supposons qu'une unité ennemie est en O10, opérant un Contournement le long du coté O10-O9. Y a t'il un DRM de Gène pour tirer sur le vertex O10-N9-O9 ? « Oui, Sergent Instructeur, +2 » Faux ! Une unité est toujours considérée au point le plus haut lorsqu'elle contourne un obstacle qui est à une élévation supérieure à celle de la Ligne de Crête de cet hex (A4.34). Il n'y a donc pas de DRM de Gène.

Les ravines ne cachent pas la LOS, mais il est difficile de voir DEDANS car elles sont très étroites. Pour voir DANS une ravine, votre distance en hexes ne doit pas être supérieure à votre élévation par rapport au fond de la ravine (A6.3). J'explique. Allez en H7. Vous êtes à 2 hexes de la ravine la plus proche. Le fond de la ravine est au niveau -2, mais nous sommes dans une vallée et nous sommes au niveau -1. A quelle distance devons-nous être pour voir DANS cette ravine ? « Un hex, Sergent Instructeur. » C'est juste. Allez en H6. Maintenant vous pouvez voir DANS les ravines des hexes G6, H5 et I6. Mieux encore, vous pouvez voir le long d'une succession de ravines si vous pouvez voir DEDANS, tant que votre LOS ne sort pas du dessin de la ravine (en incluant la trame vert foncé ; B19.2). Vous pouvez voir, non seulement H5, mais aussi H4 et H3, mais pas H2. J5 non plus d'ailleurs, les bois en I6 vous cachent la vue. Les unités en Statut Crête (B20.9) sont considérées comme étant au-dessus de la ravine et donc peuvent être vues comme si elles étaient dans un terrain découvert normal. Encore une question : Y a t'il un DRM de Gène pour tirer sur H3 ? « Non, Sergent Instructeur, parce que nous sommes à une hauteur supérieure à celle de l'unité DANS la ravine. » C'est juste. Les usages ont fait que si le tireur et la cible ne sont pas à la même élévation, un hex combiné ravine/broussailles ne crée aucune Gène. Si l'unité en H3 était en Statut Crête, alors les broussailles de H4 vous créeraient une Gène.

Maintenant, entrez DANS la ravine en H5. Que voyons-nous ? Les six hexes adjacents, ainsi que H3 et F6. La LOS vers H3 à une Gène de +1 due au broussailles en H4, et nous voyons en F6 et le pont et la ravine en dessous. « Mais Sergent Instructeur, ma LOS en H3 ne traverse pas

les symboles de broussailles – elle reste entièrement dans la ravine. Pourquoi a-t-on une Gène ? » Un grand sens de l'observation ce Ellberger. Les usages ont fait que, lorsque des bois ou des broussailles sont dessinées des deux cotés de la ravine ils sont considérés comme faisant partie intégrante de l'hex et donc de la ravine.

Avancez le long de la ravine vers H3. C'est un des seuls endroits où vous ne pouvez pas voir DANS l'hex adjacent. H2 est en dehors de votre LOS car c'est un hex de ravine qui n'est pas directement connectée à notre hex par un coté d'hex en Dépression. D'ici, vous voyez F2, G2, I2 et J2 car ils sont à deux niveaux et à deux hexes d'ici. Quels autres hexes pouvez-vous voir ? « G3, G4, H4, H5, H6, I3 et I4, Sergent Instructeur. » C'est juste. N'oubliez pas que si nous étions en Statut Crête, nous serions au niveau -1 et que notre champ de vision serait considérablement élargi.

Retournez dans la ravine de F6. Vous ne pouvez rien voir sur le pont ; un pont bloque la LOS entre les unités au-dessus et en dessous (B6.2). Quels hexes pouvez-vous voir ? « Les six hexes adjacents, H5, I5 et D7, Sergent Instructeur. » Très bien. Allez en E7. L'à-pic le long d'un des cotés de la ravine vous permet de voir les hexes adjacents en haut, mais rien au-delà, quelle que soit la hauteur (B11.21). Vous pouvez voir E6, D6 et D7, mais pas C6. S'il n'y avait pas d'à-pic, vous auriez pu voir C6 qui est à deux niveaux au-dessus et à deux hexes d'ici.

Maintenant retournez DANS la ravine de D9. Même si vous pouvez voir les hexes de D6 à D3, votre LOS traverse le pierrier [crag] en D7. Un Pierrier Gène les LOS qui le traversent ou le touchent, tout comme les vergers (B.6). Cependant ils ne sont ni un obstacle, ni une Gène lorsque vous regardez depuis une élévation supérieure. La LOS vers D6 subit une Gène de +1, alors que celle vers D2 n'en a pas. Allons en K3 pour un autre cours sur les pierriers.

De K3, vous voyez I4 avec une Gène de +1. Pouvez-vous voir H4 ? « Seulement la Crête, Sergent Instructeur, car nous sommes DANS une ravine. » Pouvez-vous voir les bois en G5 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Avec combien de Gènes ? « +2, Sergent Instructeur. » Bien. Et J4 ? « Nous le voyons avec une Gène de +1 à cause du pierrier, Sergent Instructeur. » Parfait ! Vous pouvez voir G3 avec une Gène de +1. Un coté d'hex en à-pic ne bloque jamais la LOS qui le longe (B11.2), donc nous pouvons voir le long du coté J2/J3, mais l'hex de pierrier nous cause une Gène vers G3.

Vous êtes prêts pour vos derniers exercices. Commencez DANS la ravine de C10. Comme auparavant, notez tous les hexes que vous voyez dans les six directions.

■ Vous avez vu les cinq hexes adjacents plu F9 et A9. Un gars avec une loupe et un esprit critique pourrait arguer que la LOS vers D9 coupe une zone vert clair avant d'atteindre le centre de l'hex D9 et donc E9 ne serait pas visible. Un bon avocat pourrait gagner le procès après plusieurs appels, mais ce genre de cas doit être traité avec des règles maison, ou du moins à l'agrément mutuel des joueurs (voire, un jet de dé ; A6.1). Lorsque je joue, je considère que la LOS doit être bloquée de façon plus explicite, en général je considère qu'elle passe. Les Joueurs devraient se mettre d'accord avant de commencer sur le degré de détail auquel ils s'arrêtent. Maintenant essayez depuis les bois en G5.

■ Vous avez vu : G4, G3, G2 ; H4, I4, J3, K3, L2 ; H5, I6 ; G6, G7, G8, G9, G10 ; F5, E6, D6, C7, B7, A8 ; F4. Essayez encore depuis K7 en vous souvenant que nous sommes en Juin.

■ Vous avez vu : K6, L6, M6 ; L7, M8, N8, O9 ; K8 ; J7, I8, H8, G9, F9 ; J6.

Pourquoi ne voyons-nous pas P9, Sergent Instructeur ? Un verger en saison est un obstacle de niveau 1 pour les LOS vers/de niveaux supérieurs. Vous pouvez voir au travers le verger en O9 qui est au même niveau que K7 et que le verger, mais P9 est à un niveau au-dessus, donc le verger cache la vue entre K7 et P9. Voyons voir ce que ça donne à partir des bois qui surplombe la vallée en F2.

■ Vous avez vu : F1, F0 ; G2, I1, J0 ; G3, H3, I4, J4, P7 ; F3, F4, F9, F10 ; E3, C4, B4, A5 ; E2, D1, C1, B0. J'espère que vous vous êtes souvenus que vous pouviez voir par-dessus les bois qui sont dans la vallée vers les hexes de terrain dégagé de l'autre coté de la vallée.

Revoyons la LOS à partir d'un immeuble. Allons au rez-de-chaussée de S7. Souvenez-vous que le premier niveau d'un immeuble dans une vallée (niveau -1) est au niveau 0.

■ Vous avez vu : S6, S5 (rez-de-chaussée et premier étage) ; T6 (premier étage) ; T7, U8, V8, W9 ; S8, S10 ; R7, Q8, P8, M10 ; R6, Q6, M4 (premier étage). Des questions ? « Pourquoi ne voyons-nous pas S2, Sergent Instructeur ? » S5 est un obstacle de niveau 1 1/2, ce qui nous fait une élévation nette de 1/2. Vous êtes au niveau 0, donc S5 vous cache tout ce qui est de niveau 0 ou moins. S2 est au niveau 0 et donc caché par S5. C'est la même raison qui vous empêche de voir J2 (au-delà de M4). Dernier exercice : Que voyez-vous, dans les six directions, à partir du deuxième étage de V3, le point le plus haut de la carte 24 ?

■ Vous voyez : V2, V1, V0 ; W3, X2, Y2, Z1, BB0 ; W4, Y5, Z5, AA6, EE8, FF8, GG9 ; V4 ; S5 (Premier étage), O7, N7, L8, I10, H10 ; U3, T2, S2, R1, Q1, P0.

« Pourquoi ne voyons-nous pas DD7, Sergent Instructeur ? » Le verger, qui est en saison, est un obstacle de niveau 1 lorsque l'on le regarde par au-dessus, comme un hex de bois. Il crée une ombre d'un hex, mais comme il est à six hexes d'ici il y a un deuxième hex d'ombre. DD7 est à deux hexes derrière et donc on ne peut pas le voir.

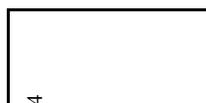
« C'est pour la même raison que l'on ne peut pas voir V10, Sergent Instructeur ? » Exactement. « Sergent Instructeur, pourquoi ne voyons-nous pas U4 ? Après tout, c'est un hex adjacent ? » En fait, vous voyez le toit [rooftop] de U4, ce qui cache le deuxième étage. Vous pourriez voir au travers du toit avec une vision aux rayons X s'il y avait un Superman parmi vous, mais je ne vois que des Clark Kent.

« Pourquoi ne voit-on pas le niveau du sol de S5, alors que nous pouvons voir le premier étage ? » La différence de niveau entre U4 est le sol de T4 est de deux, donc il y a deux hexes aveugles. Le sol de S5 en est un, mais le premier étage est à un hex en dessous de l'obstacle (U4) et à ce niveau, il n'y a qu'un hex aveugle, donc vous pouvez voir le premier étage de S5.

« Pourquoi ne voyons-nous pas le premier niveau de R5 ? » L'immeuble en S5 cache tout l'hex R5, sauf le toit, mais vous ne pouvez pas voir au travers du toit dans les étages à l'intérieur de l'immeuble R5. Encore des questions ?

Bien. J'espère qu'aucun d'entre vous n'a l'impression que l'on ne peut tracer de LOS que le long des alignements d'hexes. Demain, nous allons mettre en pratique vos connaissances sur la LOS pour travailler la Portée des armes. Rassemblement en 4C7 à 0600 avec votre Table de Tir [Infantry Fire Table (IFT)] en mains. ROMPEZ !

TROISIEME JOUR : PORTEE DES ARMES



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Jusqu'à présent, nous n'avons fait que de nous promener dans la campagne, mais le combat c'est autre chose qu'un pique-nique du dimanche. Aujourd'hui nous allons commencer les choses sérieuses. Vous allez apprendre à vous servir de vos armes. La portée de tir va de 4C7 jusqu'aux bois en M2.

Pour tirer sur une cible, chargez vos armes, retirez la sécurité, serrez fortement la crosse contre votre épaule, et visez votre cible. Positionnez la cible bien au milieu du viseur, prenez une inspiration profonde, expirez à moitié et serrez fortement les dés avant de les lancer. Lancez un dé blanc et un dé coloré, et additionnez les résultats des deux dés pour obtenir un Lancer de Dés [Dice Roll (DR)]. Plus le DR est bas, plus vous pourrez infliger de dégâts à votre cible.

Avant de tirer, sélectionnez soigneusement votre cible. Vous pouvez tirer sur toutes les Localisations que vous voyez, dans la portée de vos armes. Les Armes Légères d'Infanterie [Infantry Small Arms] affectent tous les occupants d'une Localisation donnée, sauf ceux pour lesquels la LOS est bloquée (retranchées derrière un mur (B9.21) ou DANS une Dépression sans être en Statut Crête (B20.92)), hormis durant le Premier Tir de Défense [Defensive First Fire] qui n'affecte que les unités qui sont en mouvement ; même si la Localisation contient des unités amies et ennemies (A7.4). Cependant, vous ne pouvez tirer que sur une seule Localisation à la fois, à moins que vous n'ayez une MG ou que votre

facteur de portée [range factor] ne soit souligné ce qui vous autorise le Tir en Rafale [Spraying Fire] (A7.34, A9.5).

Ensuite, déterminez la Puissance de Feu [firepower (FP)] que vous utiliserez contre la cible. Cela dépendra de votre FP, de la distance de la cible, et de quelques autres facteurs. Maintenant vous allez comprendre ce que signifient les nombres qui sont sur vos uniformes. Le premier nombre est votre FP. Le deuxième est votre Portée Normale [Normal Range]. Dans votre cas, votre FP est de sept et votre Portée Normale est des quatre hexes Si vous tirez sur une cible dans un hex adjacent, votre FP est doublé parce que vous êtes à Bout Portant [Point Blank]. Combien de FP auriez-vous contre une cible en D6 ? « 14, Sergent Instructeur. » Correct. Vous appliquez votre FP normal au-delà du Bout Portant et dans la limite de votre Potée Normale. Quels sont les hexes de votre Poté de Tir dans lesquels vous avez sept FP ? « E6, F5 et G5, Sergent Instructeur. »

Vous pouvez également tirer au-delà de votre Portée Normale, jusqu'à une limite du double de cette portée. Quel est l'hex le plus éloigné sur lequel vous pouvez tirer ? « K3, Sergent Instructeur. » A combien d'hexes est K3 ? « Huit hexes, Sergent Instructeur. » Au-delà de votre Portée Normale, votre FP est divisé par deux. Combien de FP auriez-vous si vous tiriez dans K3 ? « 3 ½, Sergent Instructeur. » Combien de FP auriez-vous contre L2 ? « Je ne sais pas, Sergent Instructeur. » Vous n'avez aucun FP contre L2, car c'est au-delà du double de votre Portée Normale, andouille !

Une fois que vous avez déterminé le FP modifié, utilisez ce nombre pour trouvez la colonne adéquate dans la Table de Tir d'Infanterie [Infantry Fire Table (IFT)]. Vous en avez tous perçus une avec votre classeur de règles d'ASL ; vous devriez tous l'avoir sur vous maintenant et chaque fois que vous risquez d'avoir à engager un combat. Regardez le long de la ligne « DR/FP » jusqu'à ce que vous trouviez le plus grand nombre en gras qui n'est pas supérieur au FP que vous utilisez. C'est la colonne que vous utiliserez pour résoudre votre attaque. Dans votre cas, vous utiliserez la colonne 12 à Bout Portant, la colonne 6 dans la Portée Normale, la colonne 2 pour la Longue Portée.

« Mais, Sergent Instructeur, notre FP est supérieur que ces trois nombres. » Vous utiliserez toujours la colonne de gauche si votre FP est entre deux colonnes de l'IFT (A7.3), tête de pioche. Par exemple, vous utilisez la colonne 8 si vous avez un FP de 11, même si 11 est plus près de 12 que de 8. Enfin, lancez deux dés, additionnez-les et vous obtiendrez un total allant de 2 à 12.

Croisez la ligne du résultat avec la colonne des FP et vous obtiendrez le résultat. Si le résultat est « - » vous aurez gâché des munitions. Votre cible n'est pas affectée et peut même se demander ce que vous aviez visé. Un « PTC » est à peine meilleur (A7.305) ; chaque unité dans la Localisation cible doit passer un Test d'Épinglement [Pin Task Check (PTC)]. Là au moins, ils savent sur qui vous tirez. Votre adversaire effectue un DR pour chaque unité touchée. Si le DR est supérieur au moral de l'unité, celle-ci est épinglée. Les hommes d'une unité épinglés sont suffisamment préoccupés de garder leur têtes à couvert pour perdre une partie de leurs moyens : cela divise leur FP par deux et les désavantage pour d'autres actions.

« Qu'est-ce que c'est le moral d'une unité, Sergent Instructeur ? »

Le moral est le troisième nombre inscrit sur votre uniforme. Votre moral est de 7. Les Groupes européen/américains ont généralement un Moral de Bon Etat [Good Order Morale] de 6, 7 ou 8. Un morale de leader est le premier de ses deux nombres. Mon moral est de 8. Pour un leader, le moral s'échelonne de 6 à 10.

Comme je le disais précédemment, si une unité à son DR de PTC supérieur à son moral, il est épinglé. S'il a un DR inférieur ou égal à son moral, il n'est pas affecté par votre tir. Par exemple, si vous deviez passer un PTC, vous seriez épinglés sur un DR de 8 à 12, et vous seriez indemnes sur un DR de 2 à 7. Moi, je serais épinglé de 9 à 12 et indemne de 2 à 8. Major Eastwood, qui est un leader 10-3, ne serait épinglé que sur un DR de 11 ou 12.

Le résultat suivant est un Test Moral Normal [Normal Morale Check (NMC)] (A7.303). C'est similaire à un PTC. Chaque unité de la Localisation cible doit passer un Test Moral [Morale Check (MC)]. Cependant, il y a plus d'effets. Si le DR est supérieur au moral, l'unité est démoralisée et son pion retourné sur la face démoralisé [broken]. Une unité démoralisée ne peut pas tirer ni se déplacer normalement, tout ce qu'elle peut faire c'est se dérouter ou attendre d'être ralliée. Si le DR

est égal au moral, l'unité est épinglée (A7.8), comme si elle avait raté un PTC, mais n'est pas démoralisée. Enfin si le DR est inférieur au moral, l'unité n'est pas affectée. Si le DR est 12, l'unité subit une Perte sur Test de Moral [Casualty MC] (A10.31) et souffre d'une Réduction sur Perte [Casualty Reduction]. Une Réduction sur Perte blesse un SMC (parfois mortellement), élimine un équipage [crew] ou un Demi Groupe [Half Squad (HS)], et réduit un Groupe en Demi Groupe.

1MC, 2MC, 3MC et 4MC sont des variations du NMC. Un MC doit être passé par chaque unité affectée dans la Localisation cible, mais le nombre du MC est ajouté au DR. Par exemple, si vous obtenez un 2MC sur une Localisation cible, chaque unité affectée doit ajouter deux à son DR de MC. Cependant, une Perte sur MC ne se produit que lorsque le DR Original – le total des dés sans aucune modifications – est 12 (double 6).

Plus dévastateur qu'un MC, voici le résultat K (A7.302). Il y en a quatre possibles : K/1, K/2, K/3, K/4. Au moins une des unités, choisie aléatoirement, subit une Réduction sur Perte (A7.302), toutes les cibles survivantes devant passer un MC augmenté du chiffre qui suit le « K/ ». Donc si vous obtenez un K/1 sur la cible, au moins une des unités est Réduite, et toutes les unités (y compris le HS créé par la réduction) doivent passer un 1MC.

Le pire étant le KIA qui signifie Tué En Opération [Killed In Action] (A7.301). Chaque KIA est précédé d'un numéro qui détermine le nombre d'unités dans la Localisation cible qui sont retirées de la carte par le biais des petits sacs bleus. Le nombre exact étant choisi aléatoirement s'il y a plus d'unités cibles que le numéro du KIA. Toutes les unités survivantes sont démoralisées, pas besoin de passer de MC. Obtenir un KIA, c'est comme toucher la cagnotte du loto.

PREP FIRE

Vous allez maintenant utiliser la Portée de Tir. Vous tirerez tout seuls, sans bénéficier d'aucun bonus de ma part. Tous les tirs seront considérés comme ayant lieu durant la Phase de Tir Préparatoire [Prep Fire Phase (PFPh)], et lorsque vous le résoudrez, vous serez marqués avec ce pion "Prep Fire" orange sur fond blanc (A.12). Ce marqueur signifie que vous avez déjà tiré et que vous ne serez pas autorisés à vous déplacer ou tirer à nouveau avant la fin de la Phase de Tir d'Exploitation [Advancing Fire Phase (AFPh)]. Pour nous entraîner, vous utiliserez la cible simulant un Groupe Allemand de Première Ligne [German First Line squad] un 4-6-7. Voyez, il est en K3 et vous pouvez tirer dessus en Portée Longue, car il est à huit hexes d'ici. Combien de FP avez-vous ? « 3 ½, Sergent Instructeur. » Correct. Lancez les dés et regardez le résultat dans la colonne 2 de l'IFT. Et pour l'amour de Dieu, gardez vos armes pointées vers le sol. Le premier d'entre vous qui s'avise de toucher mon marqueur avec un DR accidentel aura besoin de se faire extraire un de mes godillots avant de pouvoir penser à s'asseoir.

Votre premier DR fait 7. Raté, essayez encore. DR6 : PTC. Qu'est-ce qu'un PTC ? « Test d'Épinglement, Sergent Instructeur. » Quel est l'effet sur la cible ? « Si le DR est de 8 à 12, la cible est épinglé, si le DR est de 7 ou moins, pas d'effet. » Votre attaque suivant est un 4. Que se passe-t'il ?

« Le Groupe doit passer un 1MC, Sergent Instructeur. » Combien doit-il faire pour passer le 1MC ? « Il lui faut faire 6 ou moins, Sergent Instructeur. » Et que se passe-t'il s'il fait 6 ? « Il est épinglé, Sergent Instructeur. » Que se passe-t'il s'il fait un 12 ? « Il est réduit en un HS démoralisé, Sergent Instructeur. » Correct. Le type de HS qui résulte de la réduction dépend de la Classe du Groupe. Celle-ci apparaît dans le coin en haut à droite du marqueur. Par exemple, le 4-6-7 se réduirait en un 2-4-7, un HS de Première Ligne, mais démoralisé.

'De Dieu ! Vous avez fait 2 pour un résultat K/1. Que se passe-t'il pour la cible ? « Elle est réduite à un HS 2-4-7, Sergent Instructeur. » Et puis ? « Le HS doit passer un MC, Sergent Instructeur. » Doit-il ajouter quelque chose à son MC ? « Oui. » Oui, quoi ? « Oui, Sergent Instructeur. » No, tête de pioche, que doit-il ajouter à son MC ? « Je ne sais pas, Sergent Instructeur. » Il ajoute le numéro qui suit le « K/ », dans ce cas 1. Souvenez-vous-en. Votre adversaire ne sera pas toujours coopératif. Durant un vrai combat, ce DR de 2 aurait dû être sujet à Couardise [Cowering], mais pour les besoins de la leçon nous oublierons cela.

Nous avons une autre cible simulée, un Groupe Allemand de Deuxième Ligne [Second Line German squad], 4-4-7, en E6, à deux hexes d'ici. Quelle colonne de l'IFT va-t'on utiliser ? « La colonne 6, Sergent

Instructeur. » Pourquoi la colonne 6 ? « La cible est dans notre Portée Normale et nous avons un FP de sept, Sergent Instructeur. »

Votre premier tir est 9, ce qui est raté. Vous tirez trop haut... Ajustez vos dés. Votre tir suivant est un 8. Quel est l'effet sur la cible ? « Elle doit passer un PTC, Sergent Instructeur. Si le DR est supérieur à son moral, la cible est épinglée. » Quel DR lui faut-il pour réussir le PTC ? « 7 ou moins, Sergent Instructeur. » Parfait.

Il le passe. Votre tir suivant donne un DR de 4. Que se passe t'il ? « La cible doit passer un 2MC, Sergent Instructeur. » Que se passe t'il s'il fait un DR Original de 6 ? « Il ajoute 2 au DR ce qui fait 8. C'est supérieur à son moral, donc il se démoralise, Sergent Instructeur. » DR de 3. Que se passe t'il pour la cible ? « Elle subit un K/2. Elle est réduite à un HS et doit passer un 2MC. » Quel est le HS d'un 4-4-7 ? « Un 2-3-7, Sergent Instructeur. » Quel DR doit faire se HS pour rester en bon état ? « Cinq ou moins, Sergent Instructeur. » Que se passe t'il si le DR est 5 ? « Il est épinglé, Sergent Instructeur. » Si le DR est 12 ? « Il est réduit, Sergent Instructeur. » Réduit à quoi ? « Rien du tout, il est éliminé. »

OK... Votre prochaine cible est la simulation d'un Groupe 4-6-7 en D6. Vous devriez tous être capables de le toucher à cette distance. Quelle colonne utilisez vous pour tirer sur D6 ? « 12, Sergent Instructeur. » Quels DR ne donneront aucun résultat ? « 11 et 12, Sergent Instructeur. » Votre premier tir est 10. Que se passe t'il ? « Le Groupe doit passer un PTC, Sergent Instructeur. Il doit faire un DR inférieur ou égal à son moral pour ne pas être épinglé. »

Maintenant le cas pratique. Vous allez tirer sur la cible simulée de Groupe de Conscrits 4-3-6, à toutes les distances de huit à un hex. Continuez à tirer jusqu'à ce que vous l'éliminiez. Ensuite placez la cible sur l'hex suivant, toujours un hex plus près. Puis tirez dessus jusqu'à ce que vous l'éliminiez. Souvenez-vous, s'il est démoralisé, d'utiliser le moral imprimé sur le coté démoralisé du marqueur (5 dans le cas de cette unité). Un Groupe démoralisé qui se démoralise à nouveau est réduit à un HS. Un HS démoralisé qui se démoralise à nouveau rentre chez lui. Quel est le HS de cette unité ? « Un 2-3-6, Sergent Instructeur. » CHARGEZ VOS MAGASINS, ARMEZ ! Gardez l'œil sur la cible. A VOTRE INITIATIVE, OUVREZ LE FEU !

■ Vous aurez remarqué que la cible met plus de temps à être éliminée à Longue Portée qu'à Bout Portant. Mais rien n'est garanti. Certains d'entre vous ont peut-être éliminé les cibles à Longue Portée plus rapidement qu'à Bout Portant. Jusqu'à présent, vous avez tiré sur des cibles en Terrain Découvert, mais dans un combat réel, votre adversaire ne sera pas toujours aussi gracieux. La plupart des terrains offrent une protection sous la forme d'un modificateur ajouté au DR sur l'IFT. Par exemple, si la cible est dans un bois, vous devrez ajouter un DRM de +1 à votre DR d'attaque. On appelle cela un Modificateur d'Effet dû au Terrain [Terrain Effect Modifier (TEM)]. Cela simule la meilleure protection qu'offre un bois par rapport au terrain découvert. Par exemple, si votre cible est en E5, un hex de bois, et vous attaquez avec votre FP normal dans la colonne 6 de l'IFT, vous n'aurez aucun effet sur un DR de 8 ou plus. Un PTC serait obtenu sur un DR de 7, etc... Quel DR Original (sans modificateur) vous faut-il pour obtenir un NMC ? « Six, Sergent Instructeur. » C'est juste, car 6 plus 1 (TEM du bois) font 7, et 7 sur la colonne 6 de l'IFT donne un résultat NMC. Avec quels DR Original obtenez vous un IMC ? « 4 ou 5, Sergent Instructeur. » Correct. Quel résultat obtenez-vous avec un DR Original de 2 ? « K/2, Sergent Instructeur. » Et comment pourriez-vous obtenir un K11 ? « Attaquer avec plus de FP, Sergent Instructeur. » Exactement.

Il est temps d'en apprendre un peu plus sur les protection qu'offrent les différents terrains. Montez dans ce camion, nous allons nous rendre en 24N6.

24

■ RASSEMBLEMENT ! Autour de nous nous avons des bois en O6, un bâtiment en bois en N7 et un immeuble en pierre en M6. Les bois offre un peu de protection, le TEM est +1. Un bâtiment en bois protège un peu mieux, sont TEM est +2. La meilleure protection est offerte par l'immeuble en pierre, c'est un TEM de +3. Pour l'exercice suivant, nous avons un Groupe Allemand de Première Ligne, 4-6-7, simulé dans chacun de ces trois hexes. Tirer sur chacun d'eux, l'un après l'autre, jusqu'à ce que vous ayez éliminé les trois. Souvenez-vous que vous

avez 14 FP à Bout Portant, que les unités ennemies ont un moral de 7, même démoralisés, qu'elles sont réduites en HS 2-4-7 qui ont un moral coté démoralisé de 6. A VOTRE INITIATIVE, OUVREZ LE FEU.

■ Vous aurez remarqué que le Groupe dans l'immeuble en pierre est bien plus difficile à toucher que celui dans le bois. Vous aurez aussi remarqué qu'un terrain qui offre une bonne protection ne garanti rien ; cela ne fait que de rendre la cible plus difficile, mais pas impossible à toucher. Il se peut que vous ayez réussi à éliminer l'unité de l'immeuble en pierre avant celle dans le bois...

« Sergent Instructeur, nous avons tiré à partir d'un terrain découvert. Si nous avons été dans le même immeuble, est-ce que la cible aurait eu le même TEM ? » Oui, même si vous étiez tous dans la même Localisation du même immeuble, ou si vous vous tiriez dessus d'un étage à l'autre (par les escalier uniquement). Le TEM d'un immeuble ou d'un bois reste toujours le même quel que soit le terrain à partir duquel vous tirez, sauf dans les Usines [Factories] (B23.741) que nous n'allons pas aborder ici.

Allons en Q7. Vous voyez la scierie en Q5. C'est un terrain traité de la même façon pour ce qui est du TEM et de la LOS qu'un bâtiment en bois. Vous avez des hexes de collines en P7 et Q5. Ce n'est pas réellement une colline, car nous sommes en contrebas dans une vallée, mais comme tout est relatif, nous allons le considérer comme un colline. Avoir un Avantage de Hauteur [Height Advantage] (B10.31) vous donne quelque protection – un TEM de +1 pour être exact – mais cela ne peut s'appliquer que si vous ne bénéficiez pas d'autre TEM et n'est pas applicable aux unités en Statut Crête. Par exemple, une cible en Q8 à un TEM de +1 car il vous surplombe, mais une cible en P7 ne reçoit un TEM que de +1, même s'il est à la fois dans un bois et qu'il nous surplombe. Cette dernière cible peut choisir le TEM qu'il préfère, mais ne peut pas cumuler les deux.

Les murs et les haies offrent également une protection. Allons en Q4. Il y a un mur entre nous et le bâtiment en bois de Q3, et une haie entre nous et les immeubles (et scierie) en P4, Q5 et R4. La haie offre un TEM de +1 si le tir la traverse, le mur à un TEM de +2. Mais une unité ne peut bénéficier que du TEM du coté de l'hex (mur/haie) ou celui de son hex (bois/immeuble), mais pas des deux (B9.31). Si vous tirez sur une cible en Q3, elle pourra soit bénéficier du TEM du mur soit du TEM de l'immeuble, chacun étant de +2. Si vous tirez sur une cible en R4, elle à le choix entre le TEM de +1 de la haie ou un TEM de +3 de l'immeuble en pierre. Et vous pensez tous que le choix du TEM est évident, mais ce n'est pas si évident que cela.

WALL
ADVANTAGE

Parfois, un défenseur préférera choisir un TEM inférieur afin de conserver l'Avantage du Mur [Wall Advantage] (B9.32). Lorsque deux unités des camps opposés sont dans des hexes adjacents séparés par un mur ou une haie, les deux ne peuvent pas prétendre en même temps bénéficier du même Avantage du Mur pour se protéger : elles seraient quasiment l'une sur l'autre. L'Avantage du Mur, qui s'applique également aux haies, appartient à celui qui était là en premier. Un marqueur "Wall Advantage" est placé sur les unités qui ont cet avantage, dès qu'une unité ennemie est adjacente à ce mur/haie. Supposons qu'il y ait une unité ennemie en Q3 et que nous bougions vers Q4. L'ennemi pourrait revendiquer l'Avantage du mur et donc nous ne pourrions pas bénéficier du TEM du mur. Si l'ennemi s'en va en premier, il perd son avantage qui nous revient automatiquement. Si une autre unité se déplace dans Q3, nous aurions l'Avantage du Mur.

Vous perdez votre Avantage si vous utilisez un autre TEM de votre hex (B9.31). Par exemple, supposons qu'il y a une unité ennemie en R4 avec l'Avantage du Mur, ce qui nous empêche de bénéficier du TEM de +1 de la haie. Si nous lui tirons dessus et qu'il choisit le TEM de +3 de l'immeuble, plutôt que le +1 de la haie, il perd automatiquement l'Avantage du Mur, à notre profit.

Prenons un autre exemple, une unité Allemande avait l'Avantage du Mur en Q3 lorsque d'autre GI lui tirent dessus depuis P3. Si le 4-6-7 choisit d'utiliser le TEM de l'immeuble, il perdrait l'Avantage du Mur sur nous. S'il veut conserver l'Avantage du Mur, il serait considéré à découvert avec un TEM de 0 envers les GI qui lui tirent dessus. Revendiquer ou perdre l'Avantage du Mur n'a aucun effet sur la LOS. Par exemple, le 4-6-7 en Q3 pourrait toujours être pris pour cible depuis Q2, même s'il conserve l'Avantage du Mur envers Q4. Dans tous les cas, le 4-6-7 doit déclarer quel TEM il souhaite voir appliquer avant que le tir ne soit résolu (les dés lancés).

Vous pouvez également bénéficier du TEM du coté lorsque le tir traverse la longueur d'un coté (B9.3). Par exemple, si nous devons tirer sur une cible en R2, elle bénéficierait du TEM de +2 du mur entre Q3 et R3. Il n'y a pas d'Avantage du Mur pour aucun des belligérants, car les unités impliquées doivent être de part et d'autre du mur/haie. Dans le cas que je viens d'exposer, chaque unité peut bénéficier du TEM du mur si elle est prise pour cible par l'autre.

Il existe plusieurs terrains qui ne donnent pas de protection aux unités qui s'y trouvent, mais qui Gênent les tirs qui les traversent... Je vois bien qu'aucun de vous n'a la moindre idée de ce dont je parle... Je vais vous montrer. Allez dans le bâtiment en bois de Y9.

■ Regardons autour de nous les différents types de terrain. Y10 est un hex de route. Offre t'il une protection ? « Non, Sergent Instructeur. » Correct, c'est juste un Terrain Découvert. Vous pouvez voir le long de cet hex de route sans problème, comme tout autre Terrain Découvert. Z9 contient un immeuble en pierre. Quelle protection offre t'il ? « Un immeuble en pierre à un TEM de +3, Sergent Instructeur. » Un immeuble arrête plutôt bien les balles, ce qui fait qu'un ennemi de l'autre coté – en AA10, par exemple – ne peut pas être affecté par vos tirs. Pareillement, les bois arrêtent également les balles, même s'ils n'offrent un TEM que de +1. Pouvez vous tirer sur une unité en Y7 ? « Non, Sergent Instructeur. » Pourquoi ? « Le bois bloque nos tirs, Sergent Instructeur. » Il y a un champ en Z8, des broussailles en X8 et un verger en X9. Ils ont tous les trois un TEM de 0, ce qui ne donne aucune protection, mais ils Gênent tous les tirs qui passent au travers. Dans chaque cas la Gêné au tir est un DRM de +1 à ajouter au DR sur l'IFT, pour chaque hex causant une gêné au travers duquel le tir passe (A6.7). On ne compte ni les gênés dans l'hex du tireur, ni celles dans l'hex de la cible – uniquement les hexes entre les deux, sauf dans le cas de la FUMEE.

Jusqu'à présent nous avons vu deux sortes de DRM. Lesquelles ? « TEM et Gênés, Sergent Instructeur. » De notre position en Y9, quel est le DRM pour tirer sur une cible en Z8 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » En AA8 ? « +1, Sergent Instructeur. » BB7 ? « +2, Sergent Instructeur. » CC7 ? « +3, Sergent Instructeur. » FAUX ! Seulement +2, un pour la Gêné en Z8 et un pour la Gêné en AA8. BB7 est un Terrain Découvert et n'a pas de Gênés du tout. En fait, tous les hexes le long de la route de BB7 à GG5 ont un DRM de +2.

Quel est le DRM sur une cible en X9 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Bien. Et pour W10 ? « +1, Sergent Instructeur. » V10 ? « +1, Sergent Instructeur. » Non, vous avez oublié le TEM du bois. Une cible en V10 bénéficie d'un TEM de +1 pour le bois, d'une Gêné de +1 pour le verger de X9, ce qui fait un DRM total de +2. Vous avez une autre chance. X8 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » W8 ? « +1, Sergent Instructeur. » V7 ? « +3, Sergent Instructeur. » Pourquoi +3 ? « +1 pour le bois et +2 pour les Gênés en X8 et W8, Sergent Instructeur. » Correct. Le chemin n'a aucun effet sur le tir. Comme pour une route, cela affecte le déplacement, mais pas les tirs. Maintenant allons en M9.

■ Vous pouvez voir par-dessus l'eau en L9. L'étang n'a aucun effet sur les tirs. Quel est le DRM total pour un tir en L9 ? « +1, Sergent Instructeur. » Correct. Et N8 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » O8 ? « +1, Sergent Instructeur. » P7 ? « +3, Sergent Instructeur. » Non. Les Gênés ne s'appliquent que si vous tirez au travers, pas par-dessus. Lorsque vous tirez à une hauteur plus élevée, comme P7, vous tirez par-dessus les champs en N8 et O8. Le DRM est égal au TEM du bois, ou du TEM d'Avantage de Hauteur. Quel est le DRM d'une cible en O10 ? « +2, Sergent Instructeur. » Correct. Seul le TEM du bâtiment en bois s'applique. Supposons que la cible en O10 nous tire dessus, quel sera son DRM ? « +1, Sergent Instructeur. » Correct, uniquement le TEM du bois s'applique.

Allons en L8. Nous sommes déjà passés par-là. Vous pouvez voir, le long du coté d'hex qui traverse l'étang jusqu'en M10. Quel est le DRM d'une cible en M10 ? « +1, Sergent Instructeur. » Et en L4 ? « +2, Sergent Instructeur. » Comment arrivez-vous à ce résultat ? « +1 pour la Gêné du verger en L7 et +1 pour la haie. » Parfait. Allons maintenant en G7.

CREST

Regardez le pont qui est dans l'hex adjacent, F6. Lorsque vous tirez sur une cible et que votre LOS passe sur un pont par la route, le terrain est considéré comme Découvert. Quel est le DRM pour une cible sur le pont ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Au-delà du pont, en E6 ou D5 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » En C5 ? « +1, Sergent Instructeur, à cause de l'Avantage de Hauteur. » Les ravines n'ont pas d'autre effet

sur le tir que le fait qu'il est difficile de voir une unité DEDANS. Vous pouvez tirer directement DANS O6 car nous sommes ADJACENTS. La cible est aussi vulnérable qu'à Découvert. Quel DRM aurait-elle ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Correct. Supposons que notre prochaine cible soit en statut Crête. Le statut Crête offre un TEM de +2 (comme pour les retranchements [entrenchments] : Trous d'Homme [Foxhole] et Tranchées [Trench]) contre tout Tir Direct [Direct Fire] depuis une position qui n'a pas de LOS DANS la Dépression, ou qui ne traverse pas un des cotés protecteurs. Qu'en est-il pour une cible en statut Crête le long du coté G6-G7 ? « Zéro, Sergent Instructeur, car nous sommes ADJACENTS et avons donc une LOS DANS la Dépression. » Bien. Et si nous étions en G8 ? « +2, Sergent Instructeur, car nous n'avons plus de LOS DANS G6. » Et si le marqueur Crête était centré sur le coté G6-G5 ? « Zéro, Sergent Instructeur, car notre LOS ne traverse pas un coté de Crête. » Parfait ! C'en est assez sur le statut Crête. Qu'en est-il d'une cible de l'autre coté de la ravine, dans le bois de G5 ? « +1, Sergent Instructeur. » Bien. Seul le bois affecte votre tir – pas la ravine. Vous pouvez aussi tirer DANS la ravine, en dessous du pont de F6, avec un DRM de zéro (B6.2).

Maintenant allez dans le bois de F7. D'ici, un tir sur une unité sur le pont serait partiellement bloqué par le coté du dessin du pont. Cette cible aurait un TEM de +1, qu'elle n'aurait pas si le tir se faisait le long de la route depuis G7 ou E6. De plus, le pont peut créer une Gêné pour les tirs qui ne passent pas par la route, comme s'il s'agissait d'un champ ou de broussailles. Quel est le DRM d'une cible en F6 ? « +1, Sergent Instructeur. » F5 ? « +1, Sergent Instructeur. » F4 ? « +3, Sergent Instructeur. » Bien, pourquoi ? « +1 de TEM du bois, +1 de Gêné du pont et +1 de Gêné des broussailles. » Parfait !

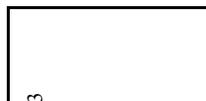
Allons sur le pont, mais nous devons passer par G7. Vous-vous souvenez ? Une unité DANS la ravine est à l'abri de nos tirs car nous ne la voyons pas et vice-versa. Nous pouvons voir DANS la ravine de G6 ou E7 avec un DRM de 0. Si les cibles DANS la ravine nous retournaient le tir, nous aurions un DRM de +1 à cause, soit de l'Avantage de la Hauteur (B10.31), soit du pont. Quittez le pont par E6 et allez dans par les broussailles dans le bois de G5.

D'ici nous pouvons voir DANS les ravines de H4, H5 et G6. Quel est le DRM contre un cible DANS ces hexes ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Correct. Et une cible en I4 ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Non. Même si l'unité en H4 est DANS la ravine, l'hex contient des broussailles et DANS la ravine et au niveau du statut Crête (B19.21). Comme nous sommes dans une vallée, les broussailles de H4 sont à la fois au niveau -1 et au niveau -2. Donc cela Gêné notre tir passant par H4 et une cible en I4 bénéficiera d'un DRM de +1 dû à la Gêné des broussailles.

De notre position, J3 cumule un TEM de +1 car nous tirons dans un hex de pierrier, et une Gêné de +1 car notre tir traverse un hex de broussailles. Si nous tirons sur une cible en J3, quel serait son DRM ? « +2, Sergent Instructeur. » Correct : +1 pour la Gêné des broussailles et +1 pour le TEM du pierrier. Et pour R3 ? « +2, Sergent Instructeur. » L2 ? « +3, Sergent Instructeur. » Parfait !

Supposons que nous ayons une cible en J2. Quel DRM aurait-elle ? « +3, Sergent Instructeur. » Correct : la ravine n'affecte pas notre tir et la Gêné des broussailles ne s'applique pas car la cible est au-dessus de nous, au niveau 0. Le coté d'à-pic n'affecte pas le tir, mais l'unité en haut bénéficie de l'Avantage de la Hauteur. Quel serait le DRM sur une unité en I2 ? « +1, Sergent Instructeur, pour l'Avantage de Hauteur. » Bien, et si elle vous retourne le tir ? « Nous aurions un DRM de +1, Sergent Instructeur. » Bien, l'à-pic n'influe pas sur l'utilisation d'armes légères [Small Arms] depuis en haut.

Rendez-vous à l'Ordinaire pour le repas et rassemblez-vous en 3X3. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS ! Nous allons revoir certains aspects de la leçon de ce matin. Quels sont les types de DRM que nous vu jusqu'à présent ? « TEM et Gênés, Sergent Instructeur. » Quelle est la source d'un DRM ? « Le terrain dans lequel est la cible, Sergent Instructeur. » Quelle est la source d'une Gêné ? « Le terrain entre le tireur et la cible, Sergent Instructeur. » Quelles sont les trois types de portées auxquelles vous pouvez tirer ? « Longue Portée, Portée Normale et Bout Portant, Sergent Instructeur. » Quels sont leurs effets respectifs sur votre FP ?

« Divisé par deux, normal, doublé, Sergent Instructeur. » Il existe encore une catégorie de portée dont je ne vous ai pas encore parlé. C'est appelé Bout Portant Triple [*Triple Point Blank fire (TPBF; A7.21)*] et cela triple votre FP contre des cibles dans la même Localisation que le tireur. C'est un cas plutôt rare, qui peut me dire pourquoi ? « Sergent Instructeur, je pensais qu'il n'était pas permis d'entrer dans une Localisation qui contient une unité ennemie durant la MPh, et que si on entrait dans une telle Localisation durant la Phase de Progression [*Advance Phase*] (Aph), nous serions en Mêlée avant de pouvoir à nouveau utiliser l'IFT. » Vous avez déjà vu des combats de l'ancien jeu, non ? Hé bien vous avez raison dans l'ensemble. Cependant, il y a des occasions dans lesquelles certaines unités peuvent entre dans une Localisation occupée par unité ennemie durant la MPh, et lorsque cela arrive, le DEFENSEUR n'a pas le choix, il doit utiliser ce FP triple contre les unités qui entrent (A8.312). Si le DEFENSEUR a déjà utilisé son Premier Tir [First Fire (FF)], il doit utiliser le Premier Tir Subséquent [Subsequent First Fire (SFF)] qui serait toujours triplé (A8.3) mais également divisé par deux. En bref, le SFF permet à un DEFENSEUR qui a déjà utilisé le FF (et est marqué par un marqueur "First Fire" de tirer à nouveau sur une cible mouvante mais avec le moitié de son FP seulement – à condition que la cible soit et dans sa Portée Normale, et qu'il n'y ait pas d'Unité Ennemie Connue [Known enemy unit] plus proche. Si le DEFENSEUR a déjà utilisé son SFF, il doit alors recourir au Tir Final de Protection [Final Protective Fire (FPF)]. Le FPF est équivalent au SFF, sauf qu'il ne peut être utilisé que contre des ennemis se déplaçant dans un hex ADJACENT ou entrant dans l'hex du DEFENSEUR ; de plus le DR de résolution est également utilisé comme NMC contre le tireur (après la résolution de l'IFT). Une unité qui utilise le FPF est poussée dans ses derniers retranchements, à la limite du point de rupture – elle peut finalement s'infliger plus de dommages qu'à son adversaire. « Sergent Instructeur, l'ATTAQUANT peut-il utiliser le TPBF ? » En quelque sorte, oui. S'il n'est pas démoralisé par le FF/SFF/FPF en TPBF du DEFENSEUR, il pourra retourner le tir en TPBF lors de la Phase de Feu de Progression [*Advancing Fire Phase (AFPh)*], mais son FP sera de toute façon divisé par deux – mais ce sera pour une autre leçon.

Les Trous d'Obus ne créent pas de Gênes, mais offrent un TEM de +1 pour les unités qui sont dedans. Si des unités se déplacent rapidement dans un tel hex en ne dépensant qu'un MF, donc sans entrer dans les Trous, elles sont considérées en Terrain Découvert. Quel est le DRM sur une cible en X2 ? « +1, Sergent Instructeur. » X1 ? « +1, Sergent Instructeur. » Y3 ? « +1, Sergent Instructeur. » Z2 ? « +1, Sergent Instructeur. » Y2 ? « +1, Sergent Instructeur. » Quoi ? « Zéro, Sergent Instructeur. » C'est mieux – vous serez à l'amende !

Il y a d'autres facteurs qui influent sur le résultat d'un tir, en plus de la distance et du terrain. L'un d'entre eux est l'épinglement. Comment une unité est-elle épinglée ? « En ratant un PTC, Sergent Instructeur, ou en passant un MC avec un DR égal à son moral. » Parfait ! Être épinglé n'est pas un désastre, mais peut en devenir la cause. Entre autres, cela divise votre FP par deux. Cela se cumule à tous les autres modificateurs de FP, comme tirer à Longue Portée par exemple.

PIN

Supposons que vous soyez pris pour cible et que vous soyez épinglés. Vous êtes affublés de ce marqueur "Pin". Quel est alors notre FP de base ? « 3 ½, Sergent Instructeur. » Quel FP aurez-vous à Longue Portée ? « 1 ¾, Sergent Instructeur. » Et à Bout Portant ? « 7, Sergent Instructeur. » « Quel est l'intérêt des fractions, Sergent Instructeur ? Pourquoi ne peut-on pas juste les tronquer ? » Imaginons que vous combiniez votre FP avec celui d'un HS 3-3-7 épinglé pour un tir à Longue Portée. Le HS à trois FP, divisés par deux car épinglés (1 ½), divisés par deux car le tir est à Longue Portée (¾). Ceci, ajouté à votre 1 ¾ vous fait un total de 2 ½ FP et vous permet d'utiliser la colonne 2 de l'IFT. Si vous aviez tronqué les fractions, vous n'auriez pu utiliser que la colonne 1.

Quel autre effet que nous avons vu peut réduire le FP ? « Hé bien, si vous nous faites à nouveau faire une Marche Forcée jusqu'en haut de cette colline, je serais bien incapable de tenir mon fusil et donc de viser correctement, Sergent Instructeur. » Ce n'est pas tout à fait faux. Être CX (A4.51) ajoute +1 au DRM de l'attaque de toutes les unités, tant qu'elles portent ce marqueur "CX". Mais cela ne réduit pas le FP, uniquement les effets du tir. L'épinglement, le Camouflage, la Couardise, les Gênes, CX et les TEM sont, jusqu'ici, ce que nous avons vu réduire l'efficacité du FP. Nous traiterons le Camouflage (A12) et la Couardise (A7.9) plus tard.

Le Potentiel de Commandement [Leadership] est un facteur important qui influe sur l'efficacité de votre FP. Vous avez déjà remarqué qu'un

leader peut augmenter la mobilité d'un Groupe. Il peut également rendre les tirs d'une unité plus efficace, ainsi que je vais vous l'expliquer.

Le premier nombre qui apparaît sur un pion de leader est son moral. Le second est son Potentiel de Commandement, qui peut être utilisé comme un DRM lors des attaques. Tous les leaders ne peuvent pas influencer une attaque. Normalement, le DRM va de +1 à -3. Un DRM de zéro n'influence pas l'attaque, mais permet d'éviter la Couardise. Un Potentiel de Commandement de -1, -2 ou -3 améliore une attaque que le leader dirige. Un leader avec un Potentiel de Commandement de +1 peut dégrader l'efficacité d'une attaque, mais au moins évite la Couardise.

Pour influencer sur une attaque, le leader doit être dans la même Localisation (c'est à dire dans le même hex et au même étage) que l'unité qu'il va diriger. Un leader peut influencer le tir de toutes les unités qui sont dans la même Localisation que lui, à conditions qu'elles tirent toutes sur la même cible. L'utilisation d'un leader lors d'une attaque est optionnelle (même pour un leader 6+1 ; A10.72), car l'action de tirer est optionnelle. Mais ne vous trompez pas, un leader qui dirige une attaque est considéré comme ayant tiré, du point de vue des règles. Si un leader dirige une attaque, son Potentiel de Commandement est ajouté en tant que DRM au DR de l'attaque, et il est restreint dans ses activités de la même manière que s'il avait lui-même tiré.

Je suis un leader 8-1. Si je dirige votre tir en vous désignant la position des cibles dans l'hex et que je vous encourage poliment à utiliser vos armes, votre tir sera plus efficace et vous pourrez soustraire 1 à votre DR d'attaque. Cela peut neutraliser les TEM de bois ou haies, réduire la protection d'un immeuble et même rendre les Terrains Découverts plus dangereux. Cependant, je ne peux pas faire cela si je ne suis pas en Bon Etat [Good Order]: Epinglé (A7.831) ou démoralisé (A10.7) par exemple.



Connerski! Combien de FP avons-nous sur cette cible en X1 ? « Quelle cible, Sergent Instructeur ? Je ne vois que des arbres. » C'est vrai, mais tous les terrains favorable au Camouflage (Terrain Couvert [Concealment Terrain]: A12.12) peuvent contenir une cible s'ils sont dans votre LOS. Supposons que cet hex de bois contienne une unité ennemie cachée (A12.3) – allez-vous attendre qu'ils vous tirent dessus pour être sûrs qu'ils sont là ? Si vous avez une raison de suspecter la présence d'unités ennemies dans une Localisation, vous pouvez y tirer avec la moitié de votre FP afin de tenter de les découvrir. Si cette attaque donne sur l'IFT un résultat PTC ou mieux, toutes les unités cachées/camouflées [hidden/concealed] seront découvertes. « Mais comment pouvons-nous déterminer où et quand suspecter un ennemi camouflé ? » En général, ils vous font la faveur de porter un marqueur "?", ce qui signifie qu'il y a peut-être quelqu'un (A12.11). Mais les unités cachées [hidden] peuvent être dans n'importe quel Terrain Couvert si une Règle Spéciale du Scénario [Scenario Special Rule] (SSR) l'autorise, ou durant les actions de nuit (E1.2). C'est quelque chose que les Chefs de Groupes ne savent pas de façon certaine, mais que les meilleurs sentent. Maintenant, combien de FP pouvez-vous exercer sur X1 ? « 3 ½ avec un TEM de +1 qui est annulé par votre Commandement, Sergent Instructeur. »

Un autre facteur qui détermine les FP est la Couardise (A9.7). Aussi incroyable qu'il soit pensable que des types comme vous puissiez être tétanisés lors d'un tir, il est un fait que statistiquement cela arrive même aux meilleures troupes. La Couardise est avérée à chaque fois qu'un DR Original – c'est à dire la valeur des dés – est un double, à moins que le tir ne soit dirigé par un leader. Il y a d'autres exceptions, que vous verrez plus loin, mais pour le moment, souvenez-vous que lorsque vous obtenez un DR double la colonne de FP que vous utiliserez sera celle à gauche de celle que vous auriez dû utiliser normalement – au cas où l'unité qui tire est Inexpérimentée [Inexperienced] la perte est de deux colonnes sur l'IFT. Donc, si vous obtenez un DR double, quelle sera la colonne sur laquelle vous résoudrez une attaque normale ? « 4 FP, Sergent Instructeur. » Plus important, les usages ont décidé que lorsque cela arrive, l'unité ainsi que toutes les SW qu'elle possède (qui ont ou non tiré ce coup là) se verront automatiquement placer un marqueur "Prep Fire" ou "Final Fire" selon la phase concernée. Cela signifie également la perte des Cadence de Tir des SW, ainsi que le droit au SSF.

Jusqu'à présent, tout ce que vous avez appris à propos des DRM et des FP est générique à tous les tirs réalisés sur l'IFT, quelle que soit la phase. Cependant, vous devez savoir que dans chaque Tour de Joueur, il y a trois phases dans lesquelles il peut y avoir des tirs, et que chacun à des règles qui lui sont propres. Les trois phases sont la Phase de Tir

Préparatoire [Prep Fire Phase] (PFPh), la Phase de Tir de Défense [Defensive Fire Phase] (DFPh) qui inclut le Premier Tir [First Fire] (qui a en effet lieu durant la MPh de l'adversaire) et le Tir Final [Final Fire], et la Phase de Tir d'Exploitation [Advancing Fire Phase] (AFPh). Une des règles principales dont il faut se souvenir est que tous les tirs effectués en AFPh sont diminués de moitié – même si le tireur n'a encore rien fait durant ce Tour de Joueur (A7.24). La seule exception est lorsque l'ATTAQUANT déclare un Tir d'Opportunité [Opportunity Fire] (A7.25) dans le PFPh, ce qui l'autorise cette unité à tirer à pleine puissance dans l'AFPh, mais lui interdit de se déplacer durant le MPh.

Cependant, les unités dont le FP est souligné – comme c'est votre cas – sont équipées avec des armes automatiques ou semi-automatiques et sont autorisées à pratiquer un Tir d'Assaut [Assault Fire] (A7.36) dans la Portée Normale. Une telle unité peut ajouter, après toutes les autres modifications au FP, un point et arrondir au-dessus. Donc, votre FP en APPh est de 5 (7 divisé par 2 = 3 ½ + 1 = 4 ½ (arrondi au-dessus) = 5).

FIRST FIRE	FINAL FIRE
---------------	---------------

Deux des DRM les plus importants – Premier Tir sur un Mouvement Non-Assaut [First Fire Non-Assault Movement] (FFNAM) et Premier Tir sur Mouvement à Découvert [First Fire Move in Open] (FFMO) – ont trait au déplacements de la cible et ne peuvent donc s'appliquer que durant le FF (A4.6). Une unité qui tire en FF (A8.1) se voit couvrir par un marqueur inscrit "First Fire" en violet sur fond blanc jusqu'à ce que la DFPh soit terminée. Si cette unité doit faire à nouveau feu en FF en utilisant le SFF, son marqueur "First Fire" est retourné du côté inscrit "Final Fire". Le FF n'affecte que des unités en déplacement, et durant le temps de leur déplacement (A8.1); donc ces DRM – ainsi que les Tirs eux-mêmes – ne s'appliquent jamais aux unités immobiles qui se trouvent dans la Localisation cible au moment de l'attaque. L'autre partie de la DFPh se produit après que la MPh de l'adversaire soit déclarée terminée et est appelée Tir Final. L'avantage d'attendre cette partie est que les tirs vont affecter tous les occupants de la Localisation cible – pas seulement celles qui se déplacent. Une unité qui a déjà fait feu en FF, et signalées par le marqueur "First Fire", ne peuvent pas faire feu en Tir Final, sauf contre des unités adjacentes ou bien dans le même hex qu'elles, mais alors leur FP est diminué de moitié (avant d'appliquer le *2 ou *3 du Bout Portant ou TPBF). Une unité qui a déjà un marqueur ne peut plus tirer du tout, sauf en PFPh ce qui est extrêmement dangereux pour le tireur (A8.31) comme pour la cible. Souvenez-vous que le PFPh devient obligatoire lorsqu'une unité ennemie entre dans la Localisation du DEFENDEUR durant la MPh. Une unité qui fait feu durant le Tir Final reçoit un marqueur "Final Fire" jusqu'à ce que la DFPh soit terminée.

Le FFFNAM est un DRM de -1 applicable à toute unité en mouvement durant la MPh, à moins qu'elle n'ait déclaré un Mouvement d'Assaut. Le Mouvement d'Assaut est un déplacement d'un hex qui nécessite moins de la totalité des MF (non-CX). Toute autre forme de mouvement suppose une station debout prolongée ce qui en fait une meilleure cible.

FFMO est un DRM de -1 applicable durant la MPh à toute unité qui entre dans un hex à Découvert et ne peut pas prétendre à aucune forme de DRM positif (TEM ou Gène). Comme vous pouvez le voir, un déplacement de plusieurs hexes à Découvert peut être sujet au cumul des DRM pour -2 FFFNAM/FFMO qui a de grandes chances de vous pourrir la journée. Maintenant, peut-être, comprenez-vous mieux les dangers du Contournement.

Vous avez peut-être l'impression qu'une attaque avec le DRM de FFFNAM/FFMO est le meilleur qui puisse arriver... En général, oui, mais ce n'est pas systématique. Allons en M7 et supposons que vous soyez un HS 3-3-7 et que vous ne bénéficiiez pas de mon Commandement. Supposons qu'une unité ennemie vient juste de bouger de N4 à O5, sans effectuer de Mouvement d'Assaut. Comme nous avons une LOS de M7 à tout le côté traversé par cette unité, nous pouvons déclarer un Tir Instantané [Snap Shot] (A5.15). Les Tirs Instantanés sont effectués avec demi-FP, sans DRP pour FFFMO/FFNAM, ni le TEM de l'hex dans lequel la cible entre. Une attaque régulière sur O5 avec le DRM -1 de FFFNAM sur la colonne 2 de l'IFT avec un DR de 5 résulterait en Pas d'Effet à cause du TEM de +3 de l'immeuble. Mais, le même DR sur un Tir Instantané en utilisant la colonne 1 donne un résultat PTC car il n'y a aucun DRM applicable. Il existe quelques exceptions à cette règle, mais elles sont plutôt rares. La FUMEE dans l'hex cible est applicable au Tir Instantané, ainsi que le TEM d'un mur ou d'une haie si le tir traverse cet obstacle en entrant dans l'hex cible. Par exemple, une unité en O6 entrant en P5 serait sujette à un tir Instantané depuis M7 avec un DRM de +2 à cause du

mur. Cependant, si la cible traverse un mur ou une haie le TEM ne s'applique pas au Tir Instantané. Par exemple, une cible passant de P7 à P6 ne bénéficierait pas du TEM dans le cas d'un Tir Instantané venant de M7.

Enfin, il y a la décision à prendre entre succomber aux trop tentants DRM négatifs et agir en Premier Tir (les unités se déplacent rarement en groupe), ou conserver son tir pour avoir la pleine puissance des FP en Tir Final contre tous les occupants de la Localisation cible. Mais cela dépendra toujours de la situation et la décision sera basée plus sur des capacités d'intuition que vous gagnerez au cours de vos combats, que de la théorie que vous pourrez apprendre ici.

Retournez au camion. Nous allons tester les connaissances que vous venez d'acquérir. Regroupez-vous sur la route en 24Y1. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Cet examen sera très simple et vous effectuerez tous les tirs – personne ne vous tirera dessus – à moins que l'un d'entre vous s'avise de pointer son arme sur moi. Nous allons descendre toute cette route, hex après hex. Je vous donnerais les indications suivantes : notre position actuelle, la phase courante, le DR Original, la Localisation de la cible qui vient d'apparaître. Vous devrez répondre instantanément vos FP, tous les DRM, et le résultat de votre tir. Je dirigerais tous vos tirs, sauf indication contraire. Il y aura 21 cibles en tout. Vous serez Experts pour un score de 19 ou plus ; Maître pour un score de 17 ou 18 ; Qualifié pour un score de 15 ou 16. Si vous ratez plus de 6 cibles, vous aurez raté votre examen et vous ne pourrez vous re-présenter qu'après avoir suivi un autre cycle d'entraînements. Préparez votre IFT. Ceux qui sont à la maison, cachez la réponse – surlignée en gris – avec un marque-page ou n'importe quoi d'autre jusqu'à ce que vous ayez la réponse. Des questions ? Bien, allons-y.

Y2, PFPh, DR : 2, je suis épinglé. Cible : Z1.

"14FP, +2, 3MC"

Vous êtes nerveux, non ? Vous devriez... car vous m'avez massacré ce tir... Votre FP est de 14 à cause du PBF, mais je suis épinglé et donc ne peux pas diriger votre tir qui, avec un DR Original de 2 (Double 1), a subi un acte de Couardise, ce qui vous laisse sur la colonne 8 FP (au lieu de 12 normalement). Le DRM total est de +1 pour le TEM du bois – vous ne pouvez pas tenir compte de l'Avantage de Hauteur s'il existe déjà un autre DRM. Le résultat est K/2, meilleur que ce que vous espérez. Essayez le suivant, mais je ne serais plus épinglé.

X2, Premier Tir, DR : 12. La cible entre X2 sans utiliser le Mouvement d'Assaut.

"21 FP, -3, 1MC"

Bien ! Vous avez reconnu le TPBF, plus l'application du FFFMO et du FFFNAM plus mon DRM de Commandement. Que pouvez-vous me dire d'autre sur ce qui vient de se passer ? « Hé bien, nous avons intérêt à ce que la cible rate son IMC, car nous avons pour sûr raté notre NMC du FPF et donc nous souffrirons soit d'être démoralisés, soit de Perte sur MC – selon que ce soit nous ou vous de sélectionné aléatoirement. » FAUX ! Dans le cas où nous serions dans une situation de FPF, votre FP aurait été diminué de moitié après avoir été triplé, donc vous auriez 10 ½ FP. Nous n'avions pas de marqueur "Final Fire", donc notre attaque n'était pas sujette aux pénalités du FPF. Si cela avait été le cas, votre analyse aurait été correcte sauf qu'avec seulement 10 ½ FP, le résultat aurait été un PTC.

W2, AFPh, DR : 7. Cible : U1.

"5 FP, 0, PTC"

C'est juste sur toute la ligne. Nous avons un demi-FP à cause de l'AFPh, mais augmenté à 5 grâce au Tir d'Assaut [Assault Fire], et le DRM de +1 pour Avantage de Hauteur est annulé par mon Commandement.

V2, PFPh, DR : 9. Cible : Q4.

"3 ½ FP, -1, -"

Correct. Le tir à Longue Portée donne un FP de moitié, et mon Commandement de -1 est le seul DRM qui s'applique.

U3, Tir Final, DR : 5. La cible est entrée en S4 avec un Mouvement d'Assaut.

"7 FP, -1, NMC"

Parfait ! Vous n'avez pas commis l'erreur de compter le FFMO (qui ne s'applique pas lors d'un Tir Final). Seul mon Commandement s'applique.

T3, AFPh, DR : 9. La cible est Camouflée en S3.

“5 FP, +1, -”

Bien. Vous n'avez qu'un quart de FP (divisé par deux à cause de l'AFPh et encore divisé par deux à cause du Camouflage), mais doublé grâce au PBF avant d'ajouter un FP et d'arrondir au-dessus (grâce au Tir d'Assaut). Le DRM de +2 du bâtiment en bois est diminué de mon Commandement de -1.

S4, PFPh, DR : 5. Cible : Q3.

“7 FP, +1, 1MC”

Encore juste. Le DEFENDEUR ne peut pas cumuler les TEM d'un mur et d'un immeuble, et mon Commandement n'annule qu'une partie du TEM de +2.

R3, Premier Tir, DR : 3. La Cible effectue un Bond de P4 vers P2.

“3 ½ FP, -3, 2KIA”

FAUX ! Vous n'avez qu'un demi-FP à cause du Bond, mais le coté d'hex Q4-Q3 vous coûte tout de même un DRM de +2 (B9.32) et annule le FFMO (la cible n'est plus considérée en Terrain Découvert ; A4.61). Le TEM de +2 du mur est pour moitié consommé par mon Commandement de -1 et le FFNAM consomme l'autre moitié, ce qui laisse un DRM de 0. Cela fait donc un 1MC sur la colonne 2 FP. Il existe une alternative qui consiste en un Tir Instantané sur le coté d'hex P3-P4, avec une attaque à 1 FP – FP divisé par 2 pour le Tir Instantané et divisé à nouveau par 2 pour le Bond – avec un DRM de -1 pour mon Commandement. Cela aurait également donné un résultat 1MC.

Q4, AFPh, DR : 5. Cible au Premier Etage de U4.

“5 FP, +2, PTC”

Bien. Le tir en AFPh avec Tir d'Assaut vous donne 5FP et le TEM de +3 de l'immeuble est partiellement réduit par mon Commandement. « Sergent Instructeur, comme nous sommes en AFPh et que le marqueur “Pin” est retiré à la fin du Tour de Joueur, avant que le DEFENSEUR ne puisse tirer, y a-t-il une raison pour qu'il passe effectivement le PTC ou alors est-il autorisé à ignorer le résultat ? » Des fois, la cible peut ne pas faire de DR, mais jamais s'il y a une chance que cela active le Tireur d'Elite [Sniper] ou un Piège Antipersonnel [Booby Trap], ni s'il y a une possibilité pour l'ATTAQUANT d'avancer dans sa Localisation et engager un CC durant ce Tour

P3, PFPh, DR : 5. La cible est Camouflée en L2.

“3 ½ FP, +1, PTC”

Bien.

Good. You added the +1 orchard Hindrance DRM to the + 1 woods TEM and deducted my leadership. What special significance does the result of your attack have regardless of the outcome of the PTC? “The target loses its concealment, Drill Sergeant.”

O4, Premier Tir, DR : 3. La cible se déplace de P4 en O5 sans utiliser le Mouvement d'Assaut.

“7 FP, -1, 1KIA”

Parfait ! Vous auriez pu dire “14 FP, +1, 3MC”, mais vous avez correctement choisi une forme d'attaque supérieure – le Tir Instantané. Vous allez être des Experts de ce genre de tirs...

N4, PFPh, DR : 5. Cible : O10.

“3 ½ FP, +1, PTC”

Bien. Vous-vous êtes souvenus que les Gènes dues au terrain ne s'appliquent pas aux cibles à un niveau différent. Plus tard vous verrez la Gène due à la FUMEE (A24.4), ce qui est tout à fait différent.

N5, Premier Tir, DR : 5. La cible en O5 Contourne P5 en P5-O6-P6.

“7 FP, -3 DRM, 1KIA”

Bien. Une unité qui effectue un Contournement dans ce qui est un hex à Découvert offre toujours un DRM de -2 pour FFMO/FFNAM. Cependant, tirer sur un vertex qui inclut O5 ne vous autorise pas à doubler le FP pour PBF, car la cible n'est pas encore en P5. Si la cible avait Contourné M5-M6-L5, vous auriez dû ajouter un TEM de +1 pour la haie car le tir passerait par-là.

N6, Premier Tir, DR : 9. La cible en L4 Contourne M5 par M5-M6-L5.

“7 FP, -1 DRM, PTC”

FAUX ! Vous ne pouvez pas attaquer. Vous ne pouvez pas voir la cible car votre LOS vers le seul coté traversé est bloquée par l'immeuble en M6, alors qu'une LOS vers le centre de l'hex M5 ne traverse pas le coté Contourné par l'ennemi. Vous auriez dû attendre que l'ennemi ait

continué son mouvement pour tirer dessus. Mais maintenant que vous avez gâché votre occasion de tir, je peux vous consoler en vous disant que vous aviez raison pour le DRM contre une unité en Contournement d'un coté avec haie, alors que le tir traverse une haie (FFNAM -1, Haie +1, Commandement -1).

M7, AFPh, DR : 7. Nous sommes CX et la cible est en K8.

“5 FP, +2, -”

Bien. Le DRM de +1 pour cause de CX annule mon Commandement de -1, ce qui nous laisse le +1 de Gène due au verger et le TEM de +1 du au bois. A partir de maintenant, je ne dirigerai plus vos tirs.

L6, PFPh, DR : 3. Cible : R6.

“Pas d'attaque, Sergent Instructeur.”

Pourquoi ? « La haie au vertex P6-Q6-Q7 cache la vue (B9.1), Sergent Instructeur. »

K7, Tir Final, DR : 5. Cible : E5.

“3 ½ FP, +2 DRM, -”

Bien. Vous avez un DRM de +2 pour les Gènes des broussailles en J6 et en I7 – même si J6 est un hex de bois – car la LOS traverse le dessin des broussailles et non pas l'image du bois. De même, il n'y a pas de Gène pour le pont car notre LOS ne touche pas l'image du pont.

J7, AFPh DR : 5. Cible : E6

“1 ¼ FP, +2 DRM, -”

Correct. Bien que vous n'avez plus la Gène des broussailles de J6, vous avez en plus celle du pont car votre LOS traverse son image. Votre FP est divisé deux fois par 2 – une fois car nous sommes en AFPh et une fois pour tirer à Longue Portée – et notre Tir d'Assaut n'est pas applicable à Longue Portée.

I8, PFPh, DR : 5. Cible : E6

“7 FP, 0 DRM, 1MC”

Parfait ! Vous n'avez plus la pénalité pour tir à Longue Portée, ni la Gène du pont, car votre LOS ne passe que par la route.

I9, Premier Tir. DR : 7. La cible est un MMC entrant en statut Crête en E8 DEPUIS E7.

“7 FP, +1 DRM, PTC”

Parfait ! Vous avez reconnu que le TEM de +2 du statut Crête s'applique car seuls les cotés de E6-F7 et E6-F8 peuvent bénéficier du statut Crête, au vu de la configuration du terrain (à-pic et Dépression). En revanche, le DRM de -1 pour FFNAM s'applique car le MMC a dépensé quatre MF pour atteindre le statut Crête (deux MF pour entrer DANS la ravine E8, et deux de plus pour monter en statut Crête), ce qui lui interdit le Mouvement d'Assaut. Il est intéressant de noter que, si les à-pic n'étaient présents, votre cible aurait pu se déplacer en statut Crête le long du coté E8-D7, et vous auriez pu appliquer également le DRM de -1 de FFMO car le TEM du retranchement n'aurait pas été applicable – ce qui fait de E8 un Terrain Découvert. Le DRM final, dans ce cas, aurait été de -2 (FFMO/FFNAM) au lieu de +1.

I10, PFPh, DR : 2. Cible : G10.

“7 FP, -1, K/2”

FAUX ! Le DRM de +1 pour l'Avantage de Hauteur s'applique, mais votre FP est réduit d'une colonne vers la gauche pour cause de Couardise. Souvenez-vous que je ne dirige plus vos tirs. La bonne réponse était “4 FP, +1, 2MC”. Ceux d'entre vous qui ont réussi l'examen (au moins 15 bonnes réponses), iront dès demain apprendre à exterminer vos ennemis en Corps à Corps [Close Combat]. Rassemblement en 3AA7 à 0600. Ceux qui ont raté sept cibles ou plus, et ont donc raté l'examen, retournez en leçon deux : LOS, pour un cours de rattrapage.

QUATRIEME JOUR : COMBAT AU CORPS A CORPS.



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Aujourd'hui vous apprendrez à vous servir de vos baïonnettes, grenades à main, outil de retranchement, pierres, et même de vos dents le cas échéant, afin d'abattre vos ennemis à très courte distance. Nous ne parlons pas ici de Tir à Bout Portant (PBF) ni même de Tir Triple à Bout Portant (TPBF). Ce dont il s'agit, c'est du corps à corps, vous

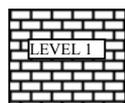
serez littéralement sur le dos de votre ennemi – si près que vous pouvez le sentir – ce qui, si j'en juge par l'odeur que certains d'entre vous dégagent, peut être à une distance de plusieurs mètres.

Tout d'abord, il vous faut entrer dans l'hex de votre ennemi. Pouvez-vous faire cela lors de votre MPH ? « Non, Sergent Instructeur. » C'est juste, lors d'un mouvement normal (A4.14) vous ne pouvez pas entrer dans un hex occupé par un ennemi. Ce que vous devez faire c'est d'utiliser votre MPH pour vous déplacer dans un hex adjacent à l'ennemi, survivre à son tir, puis utiliser votre APh (A4.7) pour entrer dans l'hex de l'ennemi. Ensuite vient la Phase de Corps à Corps [Close Combat Phase] (CCPh) où vous réglez le problème. Pas de démoralisation ici – vous tuez votre ennemi, ou vous ne le tuez pas. Ce combat peut durer sur plus d'un Tour de Joueur, auquel cas vous et votre adversaire resterez en Mêlée [Melee]. En Mêlée, vous êtes tellement aux prises avec votre adversaire que vous ne pouvez en aucun cas influencer sur le reste du champ de bataille, vous êtes tellement engagé avec votre ennemi pour même bouger ou vous enfuir. Vous tenterez de nouveau de résoudre la bagarre lors de la CCPh suivante. Une Mêlée peut durer indéfiniment, mais en général, cela se conclut assez rapidement.

Après tous les mouvements normaux et les derniers tirs (MPH, DFPh, AFPh), les unités démoralisées ont une chance de fuir lors de la Phase de Déroute [Rout Phase] (RtPh). Puis vient la Phase de Progression [Advance Phase] (APh), dans laquelle la plupart des unités ATTAQUANTES non démoralisées et non épinglées vont avancer d'un hex. S'ils sont adjacents à une unité ennemie, cette avance d'un hex peut leur permettre d'entrer dans la Localisation de cette unité ennemie et causer un Combat au Corps à Corps [Close Combat] (CC). « Sergent Instructeur, est-on obligés d'avancer au contact dans l'hex de l'ennemi ? » Non. Vous pouvez vous rendre dans tout hex adjacent et Accessible. Cela peut être le cas d'un hex dans lequel il y a déjà des unités amies et ennemies engagées en Mêlée. Cependant, si vous êtes tellement encombrés de PP que vous n'avez plus de MF, vous ne pourrez pas vous déplacer, ainsi que les usages ont modifié la règle A4.7.

Il y a également d'autres restrictions. Les unités démoralisées ne peuvent pas avancer, ni des unités CX si le coût normal de déplacement est de quatre ou plus de MF ou même tous les MF d'une unité qui ne pratique pas la Marche Forcée – selon ce qui est le moins élevé. Les autres unités qui avancent dans de tels terrains deviennent CX (A4.72). Les unités déjà en Mêlée y sont bloquées, à moins de tenter une Exfiltration [Withdrawal] (A11.2) ou une Infiltration [Infiltration] (A11.22). Les unités ne peuvent pas avancer là où elles ne pourraient pas se déplacer lors de la MPH. Par exemple, vous ne pouvez pas avancer par-dessus un à-pic – à moins de l'escalader durant la MPH (B11.432).

Nous sommes maintenant en 3N4. Nous pouvons avancer dans tous les hexes parmi les six adjacents. Avancez dans le bâtiment en bois de M5. Lors de la MPH, cela coûterait deux MF et vous pourriez continuer de vous déplacer s'il vous restait encore assez de MF. Dans l'APh, vous devez vous arrêter là. Vous ne pouvez même pas changer d'étage. Supposons que nous commençons notre prochaine APh ici. Où pourrions-nous avancer ? « Dans l'un des six hexes adjacents, Sergent Instructeur. » Oui, mais vous pourriez également monter d'un étage dans M5, ou rester où vous êtes.



Allez au Premier Niveau de M2. Où pouvez-vous avancer, d'ici ? « Le rez-de-chaussée de M2, le deuxième étage de M2, le premier étage de N1 ou de N2, Sergent Instructeur. » Parfait ! Vous avez remarqué que lorsque nous montons ou nous descendons, ce pion gris appelé "level 1" disparaît, alors que si nous nous déplaçons dans un hex adjacent du même étage, ce pion nous suit ? La technologie moderne n'est-elle pas merveilleuse ? Soyez heureux de ne pas avoir à vous le trimpler sur le dos. Maintenant allez dans l'immeuble en V3 – mais, comme les escargots, sur le ventre – en n'utilisant que l'APh. Vous me direz combien de tours vous mettez.

■ Je vous que vous êtes tous arrivés. Dix tours à ramper, c'est long, non ? C'est souvent le temps de toute une partie. L'APH vous aide à avancer de façon sécurisée, mais ne comptez pas dessus du point de vue mobilité. C'est beaucoup trop lent.

En temps normal, vous ne ferez pas trop attention au coût en MF de votre Avance, mais cela peut devenir important lorsque vous tentez d'entrer dans un Terrain Difficile [Difficult Terrain] (A4.72). Un

Terrain Difficile est un terrain dont le coût en MF est de quatre ou plus, ou si vous avez moins de quatre MF – si vous portez des équipements lourds ou si vous êtes Inexpérimentés [Inexperienced]. Voici un exemple. Quel est le coût en MF du mouvement de V3 en W3 ? « Un, Sergent Instructeur. » V4 ? « Deux, Sergent Instructeur. » W4 ? « Quatre, Sergent Instructeur. » Quel est le Terrain Difficile ? « W4, Sergent Instructeur. » C'est juste. Vous ne pouvez pas avancer dans un Terrain Difficile si vous êtes déjà CX. Si vous ne l'êtes pas, y entrer vous rend CX, comme si vous effectuiez une Marche Forcée lors de la MPH. Si vous avancez en W4, vous deviendrez CX. Supposons que nous soyons déjà CX en V3. Vous pourriez toujours avancer en W3, V2, U3, U4 et même V4, mais pas en W4. Maintenant, prenez le mortier de 60mm qui est dans la pièce d'à côté. OK, combien avez-vous de MF de disponibles tant que vous trimplerez ce mortier ? « Deux, Sergent Instructeur, si vous ne nous aidez pas. » C'est juste sur toute la ligne, je ne vous aiderais pas. Alors, quelles sont vos capacités d'avancer, maintenant ? « Les mêmes, Sergent Instructeur, sauf que maintenant, V4 est aussi un Terrain Difficile. » Bien.

Pour le cours d'aujourd'hui, j'ai organisé quelques éléments de la Compagnie B afin qu'ils agissent comme un Groupe Allemand 4-6-8. Ils nous attendent en V4. Pour engager un CC, utilisez l'APh pour entrer en V4 – mais laissez le mortier ici. Vous n'en aurez pas besoin – aucune Arme de Soutien [Support Weapon] (SW) ne peut être utilisée en CC. Allez-y, les usages ont statué qu'une SW peut être abandonnée dans l'APh/CCPh (A4.43). Je reste en retrait. Ensuite, résolvez le CC durant la CCPh. En CC vous oublierez votre Portée et votre moral. Seuls les FP comptent. Dans ce cas, votre FP est 7 et celui de l'adversaire est 4. Pour résoudre une attaque en CC, comparez votre FP et celui de l'adversaire et déduisez-en un ratio comme sur la Table de Corps à Corps [Close Combat Table] (CCT). 7-4 est réduit à 3½-2, ce qui est proche de la colonne 3-2 de la CCT. Si votre ratio tombe entre deux colonnes de la CCT, utilisez toujours le plus bas (le plus à gauche). En dessous du ratio, vous trouvez le Nombre pour Tuer [Kill Number] de ce CC. N'utilisez que le nombre en noir, qui pour une attaque à 3-2 est 6. Lancez deux dés. Si vous faites plus que ce nombre, vous n'obtenez aucun effet sur la cible. Si vous faites moins, la cible est éliminée. Si vous faites exactement ce nombre, la cible souffre de Réduction sur Perte comme si vous aviez obtenu un résultat "K" sur l'IFT, mais sans le MC. Le CC est bien plus simple que de tirer sur une cible et souvent bien plus efficace.

La plupart des CC sont simultanés, donc quel que soit le résultat sur votre cible, elle vous attaque également. Ce n'est que lorsque les deux attaques sont résolues que les pertes sont réalisées. Donc, même si vous éliminez votre adversaire, il a une chance de vous éliminer également.

Le 4-6-8 Allemand vous attaque. Quel est le ratio ? « 4-7, Sergent Instructeur. » Correct. Sur quelle colonne lit-on le Nombre pour Tuer ? « 2-3½, Sergent Instructeur. » Je ne vois pas cette colonne dans la CCT. Entre quelles colonnes cela se trouve-t-il ? « 1-2 et 1-1, Sergent Instructeur. » Donc, quelle colonne utilise l'ennemi ? « La plus basse, Sergent Instructeur. » Et c'est laquelle ? « 1-2, Sergent Instructeur. » Enfin. Quel est le Nombre pour Tuer ? « 4, Sergent Instructeur. » Quel DR doit-il faire pour vous éliminer ? « 2 ou 3, Sergent Instructeur. » Pour vous rater ? « De 5 à 12, Sergent Instructeur. » Et s'il fait exactement 4 ? « Nous sommes réduits à un HS 3-3-7, Sergent Instructeur. »

Supposez que vous surviviez tous au CC. Vous êtes maintenant en Mêlée [Melee] (A11.15), et ce marqueur "Melee" est placé sur votre Localisation. Cela signifie que vous ne pouvez plus ni vous déplacer, ni tirer, ni avancer, ni faire quoi que ce soit jusqu'à la prochaine CCPh. Aucune unité d'Infanterie ne peut pénétrer un hex où se déroule une Mêlée, car c'est un hex occupé par un Ennemi Connu. Les deux camps peuvent tirer dedans, mais (si ce n'est pas un Tireur d'Elite) cela affectera tous les occupants de la Localisation, amis et ennemis. Comme son unité à un moral plus élevé, l'Allemand décide de tirer dans la Localisation, espérant que vous serez démoralisés et que son unité survivra. Bien sûr, l'inverse peut se produire, mais l'Allemand à un avantage. Supposons qu'il décide de ne pas tirer dans la Localisation, mais préfère faire entrer une autre unité 4-6-8. Lors de l'APh, le 4-6-8 avance dans la Mêlée. Cela s'annonce plutôt mal pour vous. Vous avez trois options. Attaquer l'une des deux unités à 3-2 comme avant ; attaquer les deux unités à 7-8 (1-2) ; tenter de vous échapper de la Mêlée (A11.2), mais c'est très risqué car vous ne pourrez pas attaquer vos ennemis alors qu'eux le pourront avec un DRM de -2 !

MELEE

Supposons que l'Allemand vous attaque avec les deux unités : FP total = 8. Cela lui donne un ratio 8-7 (1-1). Que leur faudrait-il pour avoir un ratio 3-2 ? « 10½, Sergent Instructeur. » Correct – mais avec 8 PF ils n'ont que 1-1. Quel est leur Nombre pour Tuer ? « 5, Sergent Instructeur. » C'est plus dangereux que lorsqu'il n'y avait qu'une seule unité, mais vos chances de survivre un tour supplémentaire sont toujours bonnes.

Nous savons quel est le ratio si vous choisissez de n'attaquer qu'une seule unité ennemie. Quel que soit le résultat que vous obtiendrez, l'autre unité ne sera pas affectée. Si vous attaquez les deux ennemis en même temps, quel est votre Nombre pour Tuer ? « 4, Sergent Instructeur. » C'est bien plus bas que le 6 que vous aviez auparavant, mais si vous obtenez un DR inférieur à 4, vous tuez les deux à la fois. Bien sûr, si vous faites plus de 4, aucun des deux ne seront affectés. Si vous faites 4, au moins l'un des ennemis, choisi aléatoirement [Random Selection] sera Réduit à un HS, mais, contrairement au résultat "K" de l'IFT, il n'y aura pas de MC à passer.

Si vous décidez de vous retirer de la Mêlée, l'ennemi soustraira deux de son DR de CC. Dans ce cas, un résultat de 2 à 6 vous élimine et 7 vous réduit à un HS. Cependant, si vous n'êtes pas éliminé, vous vous serez échappé de la Localisation. Vous êtes alors placés dans une Localisation adjacente, Accessible de votre choix – à condition qu'elle ne contienne pas d'unité ennemi. Pour être Accessible, une Location doit pouvoir être atteinte lors d'une APh, donc vous ne pourrez pas vous échapper vers un à-pic ou à un étage différent d'un hex adjacent de l'immeuble.

Comme vous êtes des braves, vous décidez de rester et de tenir bon, par chance, aucune unité n'est touchée par le CC. Heureusement pour vous, je vais avancer dans la Localisation lors de notre prochaine APh pour sauver vos misérables petites fesses. En temps normal, un leader n'a aucun FP, mais en CC, tous les leaders ont un FP de un. Un leader peut se regrouper avec n'importe quelle unité, auquel cas il attaque et défend avec elle ; ou agir seul auquel cas doit se défendre seul. Lorsqu'il est groupé, son Commandement est appliqué à toutes les attaques faite par l'unité qui en bénéficie, et son FP va augmenter celui de l'unité de un. S'il attaque seul, il ne peut pas appliquer son Commandement à lui-même. Lorsqu'il est groupé, il ne peut pas être attaqué seul, mais il augmente les FP de l'unité avec laquelle il est, lors de la défense. S'il est seul il est attaqué seul et se défend seul avec son unique FP.

Supposons que j'attaque seul. L'ennemi peu m'attaquer avec une unité à 4-1 (Nombre pour Tuer = 9), ou utiliser ses deux unités à 5-1 (Nombre pour Tuer = 11). Je suis rationnel, donc je vais me grouper avec vous et vous donner les directives de l'attaque. Le meilleur ratio des Allemands est maintenant 8-8 (1-1), car j'ajoute mon FP à vos sept. Maintenant pour nous attaquer à 3-2 il leur faut combiner 12 FP.

Nous pouvons attaquer l'un des ennemis à 8-4 (2-1) avec un DRM de -1 pour mon Commandement. Maintenant nous l'éliminons avec un DR Original de 7 ou moins et le réduisons avec un DR Original de 8. L'Allemand décide alors de retirer une de ses unités, et l'autre servira de couverture à ce retrait. Il y a un DRM de -2 contre le retrait, mais chaque unité en couverture ajoute un DRM de +1. Dans notre cas, le DRM sera de -1 avant l'application de mon Commandement, car chaque unité en couverture ajout un DRM de +1. Quelles sont nos options ? Nous pouvons également nous retirer, mais nous ne le ferons pas ; Nous pouvons attaquer soit l'unité qui se retire, soit celle qui reste en couverture, soit les deux. Si nous attaquons l'unité en couverture, le ratio est de 8-4 (2-1) avec un DRM de -1 pour mon Commandement.

Si nous attaquons l'unité qui se retire, notre ratio est toujours de 2-1, mais avec un DRM de -2 (-1 pour mon Commandement, -2 contre le retrait, +1 pour l'unité en couverture). Cette unité sera Réduite pour un DR de 9, et éliminée pour tout DR de 8 ou moins. La dernière alternative est d'attaquer les deux unités à 8-8 (1-1). Il y a toujours le DRM de -1 pour mon Commandement contre l'unité en couverture et un DRM de -2 (-1 pour mon Commandement, -2 contre le retrait, +1 pour l'unité en couverture) contre l'unité qui se retire. Le Nombre pour Tuer est de 5. Mais à cause des DRM, un DR Original de 5 ou moins éliminera les deux unités, 6 élimine l'unité qui se retire et Réduit celle en couverture, 7 Réduit l'unité qui se retire, 8 ou plus n'aura pas d'effet. Comme nous sommes les meilleurs, notre DR est de 5 et nous éliminons les deux unités. Voilà une fin heureuse. La Mêlée est terminée et nous pourrons bouger/tirer normalement lors du prochain Tour de Joueur.

« Sergent Instructeur, une unité ne peut pas se retirer immédiatement d'un CC ? » Si elle avance dans une Mêlée en cours, elle peut tenter de se retirer le même tour. Cependant, lors du premier tour où un CC à lieu

dans une Localisation, aucun belligérant ne peut se retirer. Ils doivent survivre au moins à un tour de CC et attendre que le marqueur "Melee" soit placé sur la Localisation pour penser à se retirer. Cela s'appelle un retrait de Mêlée, pas un retrait de CC.

Supposons que deux Groupes 6-6-6 sont en CC avec deux Allemands 4-6-7. De combien de façons les Américains peuvent t'ils organiser leurs attaques ? « De trois façons, Sergent Instructeur. Chacun peut attaquer un seul Allemand, les deux peuvent se grouper et attaquer les deux Allemandes, les deux se groupent pour attaquer un seul Allemand. » Bien. Les Allemands ont les mêmes options, mais avec de moins bon ratios.

« Sergent Instructeur, qu'arrive t'il à une unité démoralisée en CC ? » Voyons. Supposons que nous sommes en Mêlée avec un 4-5-8. Le joueur Allemand tire dans l'hex en espérant nous démoraliser, mais il démoralise son propre Groupe à la place. Une unité démoralisée doit tenter de se retirer de la Mêlée (A11.16). Ils ont également un DRM de -2 parce qu'ils sont démoralisés. Ce pauvre Groupe doit donc se retirer avec un DREM de -2 (démoralisé), -2 (retrait), -1 (Commandement). Notre Nombre pour Tuer est 7 car nous avons un ratio de 2-1, mais avec tous ces DRM, un DR Original de 12 le Réduit à un HS, un DR Original de 11 ou moins l'élimine.

Prenons un autre exemple. Supposons que vous fassiez partie d'une force de trois 7-4-7 en Mêlée avec un 4-6-8 Allemand. Le joueur Allemand tire dans la Localisation, mais c'est vous qui êtes démoralisé. Vous devez vous retirer, mais les deux autres Groupes restent en couverture. Votre DRM se compose de -2 (démoralisé), -2 (retrait), +2 (2 Groupes en couverture) pour un total de -2. Le Groupe Allemand vous attaquerait à 1-2, avec un Nombre pour Tuer de 4. Vous seriez Réduits avec un DR Original de 6 et éliminés avec un DR Original de 5 ou moins. Bien sûr, il y a une grande chance que le joueur Allemand vous ignore et concentre son attaque sur les deux autres Groupes qui ne se retirent pas et lui opposent une menace sérieuse à 14-4 (3-1).

PIN

Il est aussi possible d'être épinglé lors d'un CC. Cela peut arriver à cause d'un tir dans la Mêlée, ou si vous êtes déjà épinglé, à l'Avance d'un ennemi dans votre Localisation. Vous êtes en V4 et une unité ennemie 4-6-7 épinglée est en V5. Vous avancez dans sa Localisation et causez donc un CC. Son attaque se fera avec un demi-FP, mais pas votre attaque contre elle. Vous attaquez toujours à 7-4 (3-2), mais comme son FP est divisé par deux son attaque sur vous est à 2-7 (1-4) sur la CCT. Son Nombre pour Tuer est de 3 au lieu de 4 (s'il n'était pas épinglé). Une unité qui est épinglée alors qu'elle est en Mêlée ne peut pas se retirer, tout comme elle ne peut pas se déplacer ni avancer.

CX

Une autre condition qui affecte le CC est le CX. Les unités fatiguées ne sont pas très performantes en CC, ni en attaque, ni en défense. Il y a un DRM de -1 pour une attaque en CC contre une unité CX, et une unité CX à un DRM de +1. Vous allez voir directement comment cela fonctionne, avec deux unités Allemandes 4-6-7 qui avancent de V3 et de V4 dans W4. Celle qui vient de V3 devient CX à cause de son avance dans le bois plus haut, ce qui est un Terrain Difficile (4 MF). L'unité non-CX attaque toute seule à 4-7 (1-2) avec un Nombre pour Tuer de 4. Les deux unités attaquent ensemble à 8-7 (1-1) avec un Nombre pour Tuer de 5, mais ils ont le DRM de l'unité CX qui s'applique et donc ont les mêmes chances de succès que si l'unité CX n'était pas impliquée. Dans ce cas, le joueur Allemand sera probablement plus avisé de trouver une autre utilité à son unité venant de V3. Les deux unités ne peuvent pas attaquer séparément, car s'ils attaquent la même cible, leurs FP doivent être additionnés (A11.12).

Vous pouvez attaquer soit l'unité non-CX à 7-4 (3-2) ou l'unité CX mais avec le DRM de -1 du CX. Si vous attaquez les deux unités, le DRM de -1 ne s'applique que contre l'unité CX. L'attaque sera à 7-5 (1-2) et vous éliminerez les deux unités avec un DR Original de 3 ou moins, avec un DR de 4 vous éliminez le CX et Réduisez l'autre, avec 5 vous réduisez le CX, et un DR de 6 ou plus laisse les deux unités intactes.

?

Lorsque vous avancez pour déclencher un CC, il vous est possible de vous glisser discrètement vers votre ennemi et le surprendre. Il est alors possible de le prendre dans un piège. Ces deux situations sont appelées des Embuscades [Ambush] (A11.4). L'Embuscade ne peut avoir lieu que lorsqu'une unité entre dans la Localisation d'une unité ennemie durant l'APh et cause un CC, jamais lorsqu'une unité entre dans une Localisation où se déroule déjà une Mêlée. Cela ne peut se produire que

lorsque la Localisation est dans un bois ou un immeuble (ou une scierie), ou si au moins l'une des unités concernée est Camouflée. Les unités Camouflées sont cachées sous un marqueur "?". Cela signifie que l'adversaire n'a pas le droit d'examiner la pile pour découvrir ce qu'elle contient. De telles unités sont considérées comme n'étant pas des Unités Ennemies Connues. Une pile peut contenir des unités Camouflées et des unités connues, dans la même Localisation. Dans ce cas, seules les unités Camouflées sont placées sous le marqueur "?".

Déterminer si une Embuscade se produit est aisé. Si les conditions rendent une Embuscade possible, chaque joueur lance un dé (dr), et tente de faire moins que son adversaire. Si votre dr Final – après toutes les modifications – est inférieur de trois à celui de votre adversaire, vous avez l'avantage de l'Embuscade. Mais il y a des modificateurs. Certaines conditions rendent l'Embuscade plus difficile : une unité adverse est CX, épinglée, démoralisé ; cela donne un drm de +1 à l'adversaire pour chaque occurrence. Si vous avez une plusieurs unités Camouflées, vos chances d'aboutir : chaque unité Camouflée vaut un drm de -2 ; et le Commandement d'un leader (à moins qu'il ne soit seul) est aussi pris en compte.

Les unités peuvent également être définies comme étant Furtives [Stealthy] ou Relâchées [Lax]. Des troupes Furtives ont appris à se déplacer silencieusement dans les bois ou de pièce en pièce. Si vous avez de telles unités, vous avez un drm de -1. De l'autre côté, les troupes Relâchées ne sont pas des adeptes du mouvement silencieux. Elles peuvent être fatiguées d'avoir fait la fête toute la nuit, peut-être sont-elles encore en train de fêter, ou elles peuvent être tout simplement Inexpérimentées. De telles unités ajoutent un drm de +1.

Déroulons maintenant une détermination d'Embuscade. Entrez dans le bois de AA7. Il y a un 4-6-7 adjacent en AA8. C'est votre APH et vous avancez dans AA8 pour déclencher un CC. Comme AA8 est un hex de bois, une Embuscade peut se produire. Les deux joueurs lancent leur dé. Il n'y a pas de modificateurs dans ce cas, donc les deux camps ont une chance égale de gagner ou de perdre l'Embuscade : environ une chance sur six. Supposez maintenant que vous avez un leader 8-1, comme moi, avec vous. Mon Commandement modifie le dr de -1 et augmente considérablement vos chances de gagner l'Embuscade et diminue d'autant les chances de la perdre. Il n'est pas nécessaire de connaître le pourcentage exact – le bon sens vous dit qui a l'avantage et les dés en décideront.

Maintenant, supposez que vous soyez Furtifs et Camouflés, toujours avec moi (8-1), et qu'il y a trois 4-6-7 en AA8, mais un est démoralisé, un épinglé et un CX – et ils sont tous Relâchés. Quels drm avons-nous ? « -4, Sergent Instructeur. » Comment êtes-vous arrivés à ce résultat ? « -2 pour le Camouflage, -1 pour la Furtivité et -1 pour le Commandement. » Très bien. Et pour les Allemands ? « Ils ont un drm de +4, Sergent Instructeur. Leur dr est modifié de +1 pour chacune des conditions suivantes : démoralisé, épinglé, CX et Relâché. » Parfait ! Quel peut être notre plus mauvais dr Final ? « Deux, Sergent Instructeur. » Et le meilleur dr Final des Allemands ? « Cinq, Sergent Instructeur. » Donc dans ce cas, nous obtenons une Embuscade automatique, quel que soit le résultat des dés.

« Sergent Instructeur, quel sont les avantages d'une Embuscade ? » Nombreux. Nous pouvons, en tant que gagnants de l'Embuscade, nous retirer immédiatement du CC, avant qu'il ne commence (A11.41), vers une Localisation Accessible non occupée par l'ennemi. « Sergent Instructeur, pourrions-nous nous retirer si nous étions épinglés ? » Non. Le retrait d'une Embuscade est identique au retrait d'une Mêlée, sauf que cela se produit avant que le combat ne commence. En fait, certaines unités peuvent se retirer alors que d'autres restent et se battent. Un autre avantage est que celui qui a gagné l'Embuscade résout ses attaques en premier, et seuls les survivants adverses peuvent répliquer. C'est une exception notable à la résolution d'un CC simultané, on l'appelle CC Séquentiel. Dans ce cas, vous voulez uniquement attaquer une unité – celle qui est CX – à 2-1 (en fait 8-4). Le DRM est composé du -1 pour l'Embuscade, -1 pour le CX, -1 de Commandement ; ce qui nous fait un total de -3. Le CX est éliminé sur un DR Original de 9 ou moins et Réduit avec un DR de 10. Notre DR de CC est 7, donc l'unité CX est éliminée. Maintenant, les Allemands ne peuvent nous attaquer qu'avec l'unité épinglée, qui attaque avec un demi-FP et un DRM de +1 pour l'Embuscade. Comme pour le CX, l'Embuscade fonctionne dans les deux sens. Il attaque à 2-8 (1-4). A cause du DRM de +1 (Embuscade), il lui faut un DR Original de 2 pour nous toucher. Il rate.

A la fin du premier tour de CC, le camp qui a gagné l'Embuscade à une autre occasion de se retirer du CC, gratuitement. Nous pouvons utiliser cette occasion pour retourner là d'où nous venons, ou pour nous retirer de l'autre côté, pour pénétrer les lignes ennemies. Si celui qui a gagné

l'Embuscade ne se retire pas, les survivants sont en Mêlée et il n'y aura plus ni avantage de l'Embuscade, ni d'autre résolution d'Embuscade pour cette Localisation tant que la Mêlée ne sera pas terminée.

Souvenez-vous que je vous ai indiqué que nous sommes Camouflés. Normalement, vous perdez votre Camouflage lorsque vous attaquez en CC, mais si vous gagnez l'Embuscade, il est concevable que vous puissiez conserver le Camouflage de vos unités. Si votre attaque élimine toutes les unités que vous attaquez – et pas nécessairement toutes les unités de la Localisation – vos attaquants conservent le Camouflage. A l'inverse, si vous êtes Camouflés, mais que vous perdez l'Embuscade, vous perdez immédiatement le Camouflage. Au cas où il n'y aurait pas d'Embuscade, vous devez décider, avant que les attaques de CC ne soient déclarées, si vous attaquez ou bien si vous voulez conserver votre Camouflage ; pas les deux. Si vous décidez d'attaquer, vous perdez immédiatement votre camouflage. Essayons avec un autre exemple.

Cette fois-ci, deux 6-6-6, camouflés, avancent en AA8 qui contient un seul 4-6-7. Le drm Américain est 2-2 pour le camouflage (même si les deux unités sont camouflées). Il faut une unité camouflée pour bénéficier de ce drm, mais les unités supplémentaire camouflées n'ajoute rien de plus. Cela est vrai pour les autres modificateurs également. Donc vous décidez de ne faire attaquer qu'un seul 6-6-6, et l'autre conserve son camouflage. La seule attaque possible est 6-4 (3-2) avec l'unité non-camouflée. L'Allemand peut attaquer soit l'unité non-camouflée à 4-6 (1-2), soit l'unité camouflée à 2-6 (1-4), soit les deux à 2-12 (1-6). Dès que l'une des unités attaquées est camouflée, le FP de l'attaquant est divisé par deux, même s'il y a aussi des unités non camouflées qui sont attaquées (A11.19).

« Sergent Instructeur, pourquoi une unité resterait-elle camouflée en CC, si pour cela elle abandonne son occasion d'attaque ? » Pour bien des raisons – la plus importante étant sa survie. Le bénéfice le plus probable est qu'une unité camouflée n'est pas en Mêlée, et donc peut quitter la Localisation du CC durant la MPh/APH suivante ou tirer lors d'une phase d'attaque – y compris en TPBF contre les occupants de la Localisation.

Revenons-en aux Embuscades. Supposez que vous êtes dans le bois de AA7 et que trois 6-5-8 Allemands avec un leader 9-2 avancent dans votre hex. Ca se présente mal, mais la chance est de votre côté et, malgré leur drm de -2 pour le Commandement, vous gagnez l'Embuscade. Voilà une bonne occasion de vous retirer de l'Embuscade, avant le combat, vers AA8, par exemple.

Maintenant faisons quelques exercices. Un leader US 9-2 et deux Groupes 6-6-6 CX sont en Y7 et avancent dans l'immeuble de Y8 qui contient un leader Allemand 9-1 et trois groupes 4-6-7 Relâchés. Quel est le drm d'Embuscade pour les Américains ? « -1 Sergent Instructeur. » Pour les Allemands ? « Zéro, Sergent Instructeur. » Correct. Le Commandement annule le statut Relâché. Notez qu'une Embuscade peut avoir lieu même si l'attaquant vient d'un Terrain Découvert. C'est le terrain dans l'hex du CC qui importe.

Un leader US 8-0 et un 6-6-6 en EE10 avancent en DD9 qui contient un groupe Allemand Camouflé. Une Embuscade peut avoir lieu, même si l'hex ne contient ni immeuble ni bois, lorsqu'il y a une unité Camouflée dans l'histoire. Quels sont les drm d'Embuscade ? « Zéro pour les US et -2 pour les Allemands, Sergent Instructeur. » Correct. Encore un dernier et cela suffira pour aujourd'hui.

Un 6-6-6 Furtif avance en CC8 contre un 4-6-7 Relâché. Quels sont les drm de l'Embuscade ? « -1 pour les US est +1 pour les Allemands, Sergent Instructeur. » Cela serait correct, mais vous oubliez qu'il ne peut pas y avoir d'Embuscade en Terrain Découvert si personne n'est camouflé. On ne peut pas s'arrêter sur une erreur stupide comme celle-là. Vous resterez ici jusqu'à ce que cela entre dans vos têtes, alors on en refait un. Faites-moi signe lorsque vous serez prêts.

Un 6-6-6 Camouflé en AA7 avance en AA8 où il y a trois 4-5-7 dont un est Furtif mais démoralisé, un est épinglé et un est Inexpérimenté et CX. Quel est le drm d'Embuscade du joueur US ? « -2, Sergent Instructeur. » Et de l'Allemand ? « +3, Sergent Instructeur. Les drm Furtif et démoralisé s'annulent, l'épinglement vaut +1, l'Inexpérimenté est toujours Relâché (+1) et CX (+1). » Bien. Rassemblement demain à 0600 en 3U3 pour l'Endoctrination de Moral. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Au combat vous devrez savoir comment prendre les choses comme elles viennent. Vous avez appris à tirer sur des cibles, maintenant vous allez apprendre à être pris pour cible. Cela inclut de passer des MC, dérouter des unités démoralisées, et les rallier pour qu'elles retournent au combat.

Vous avez déjà vu les MC plus tôt. Vérifions ce dont vous vous souvenez. Quand devez-vous passer un MC ? « Au résultat d'un tir de l'ennemi, Sergent Instructeur. » Est-ce bon de passer un MC ? « Non, Sergent Instructeur. » Pouvez-vous avoir à passer un MC suite au tirs d'unités amies ? « Oui, Sergent Instructeur, au cas où ils tireraient dans une Mêlée où nous nous trouvons. » Qu'ajoute t'on au DR de MC ? « La sévérité du MC, Sergent Instructeur. » Très bien. Quels sont les résultats possible d'un MC ? « Nous pouvons le passer et être OK, le rater et être démoralisés, ou le réussir tout juste et être épinglé, Sergent Instructeur. » Que se passe t'il si vous obtenez un 12 Original lors d'un MC ? « Nous sommes Réduit pour cause de Perte sur MC, Sergent Instructeur. » Parfait !

S'il y a plusieurs unités devant passer un MC dans une Localisation, chacun doit lancer son propre DR, l'un après l'autre. S'il y a des leaders dans la Localisation, ils doivent le passer en premier, dans l'ordre décroissant de leur moral. Par exemple, s'il n'y a que vous (rigolos !) et moi ici, je passerais mon MC en premier. Si je réussis, je vous aiderais à passer le votre (clowns !). Pour un NMC, je serais démoralisé si je fais 9 ou plus. Si je fais 7 ou moins, j'ajouterais mon -1 de Commandement à votre DR de MC, et vous n'aurez plus qu'à faire 7 ou moins pour être OK, 8 pour être épinglé et 9 ou plus pour être démoralisés. Je ne peux pas m'appliquer mon Commandement à moi-même, seulement à vous. Si je fais 8 sur mon propre MC, je serais épinglé et mon Commandement sera gelé, même si je ne suis pas démoralisé. Par conséquent, je ne pourrais pas vous aider dans votre MC (A7.831). Invitons maintenant une paire d'autre leader, un 8-0 et un 7-0, à nous rejoindre pour un MC. Je passe le MC en premier, mais ne pourrais pas aider le 8-0 car nous avons le même moral. Un leader ne peut pas aider un autre leader qui a un moral supérieur ou égal (A10.22). Je peux donc aider le 7-0, mais le 8-0 se débrouille tout seul. Le Commandement d'un seul leader peut être utilisé. S'il y avait un 9-2 avec nous, il nous aiderait tous avec son Commandement de -2 au lieu de mon -1. Je peux appliquer mon Commandement à tout autre leader de moral inférieur au mien, mais à tous les MMC, même s'ils ont un moral supérieur ou égal au mien.

Si vous êtes dans la même Localisation qu'un leader qui se démoralise, cela vous secoue ! Je suis en train de me représenter la scène : à quel point vous seriez perturbés de voir votre bien-aimé Sergent Stahler avoir une crise de nerfs. Dans ce cas, après avoir passé le MC causé par la même attaque que celle qui m'aurait démoralisé, vous devez passer un Test de Perte de Leader [Leader Loss Task Check] (LLTC), ce qui se résume à un PTC. Si vous faites un DR supérieur à votre moral, vous êtes épinglé, si vous faites exactement ou moins que votre moral, vous n'êtes pas affectés. Mais il y a une astuce : vous inversez le Commandement du leader et l'ajoutez à votre DR. Donc, si je deviens démoralisé, vous devriez passer un PTC avec un DRM de +1 pour mon Commandement. Vous pouvez négliger de passer ce PTC si le leader démoralisé à le même moral ou un moral inférieur au votre, ou si vous êtes déjà épinglé ou démoralisé – même si cela pouvait déclencher une attaque de Tireur d'Elite (A14.1) ou un Piège (B28.9).

Si le leader est éliminé plutôt que démoralisé, vous devez passer un MC – pas seulement un PTC. Vous ne devez passer ce MC que si le leader à un moral supérieur au votre. Par exemple, si un leader 8-1 ou un 8-0 est éliminé, vous devez passer un MC, un IMC si c'est le 8-1, un NMC si c'est le 8-0. Si c'est le 7-0 qui est éliminé, vous n'avez pas besoin de passer le MC, car votre moral est égal au sien. Si vous êtes déjà démoralisé au moment de son élimination, vous n'avez pas à passer le MC. Qui peut me dire pourquoi ? « Parce qu'on n'a pas de couilles, Sergent Instructeur. » Vous n'avez pas tort, mais ce n'est pas la bonne réponse. Parce que vous avez un moral du côté démoralisé de 8, ce qui est égal au mien, voilà pourquoi. Vous serez mis à l'amende.

« Sergent Instructeur, que se passe t'il si le leader dans notre Localisation devient épinglé ? » Cela ne vous oblige à passer aucun test,

cela ne fait que geler son Commandement – même s'il s'agit de l'attaque qui l'épingle et à laquelle vous devrez vous plier. « Sergent Instructeur, est-ce que le terrain intervient dans le MC ou le PTC ? » Non, les effets du terrain sont déjà pris en compte pour modifier le DR de l'IFT qui vous cause un MC ou PTC. Laissez-moi rectifier. Le TEM est inversé et appliqué en DRM négatif au DR du NMC causé par une attaque au Phosphore [White Phosphorous] (WP) (A24.31), mais les Allemands n'ont qu'extrêmement rarement ce genre de jouet donc c'est à eux de s'en soucier en tant que récipiendaires.

Cependant, devenir démoralisé ne se limite pas à voir son pion retourné du côté démoralisé. C'est moche, mais il y a des conséquences plus graves au fait de rater son MC. Vous avez déjà entendu parler de Perte sur MC à cause d'un DR Original de 12 (A10.31), et de la Réduction qu'encourt une unité démoralisée qui rate à nouveau un MC (A10.31). Il y a encore une autre conséquence possible lors de la démoralisation d'une unité non-démoralisés qui n'est pas un équipage, c'est appelé le Remplacement (A19.13). Lorsqu'une unité rate son MC de plus que son ELR (Niveau d'Expérience [Experience Level Rating] ; A19.1), cette unité est Remplacée par une unité démoralisée de même taille (Groupe ou HS) mais de qualité inférieure. L'ELR est un nombre de 0 à 5 qui est déterminé pour chaque unité ce chaque camp lors du démarrage du scénario. Le Remplacement doit se faire avec une unité de Classe [Class] inférieure qui ne doit avoir aucun facteur (FP, Portée, Moral, ou Commandement) supérieur à celui de l'unité Remplacée. Par exemple, si un groupe Allemand de Classe Elite 4-6-8 avec un ELR de 4 rate un MC de 5 ou plus, il est Remplacé avec un Groupe démoralisé de Première Ligne 4-6-7. Si mon ELR est 5 et que je rate un MC de 6 ou plus, je serais Remplacé par un pion leader démoralisé 8-0. Les Groupes dont le Moral est souligné (A1.23) – comme vous – ont toujours un ELR de 5 et, s'ils doivent être Remplacés, le seront par deux HS démoralisés de même Classe. Donc, si vous devez passer un 2MC et faites 11 ou plus (après tous les DRM applicables, dont le Commandement), vous serez Remplacés par deux HS d'Elite démoralisés 3-3-7 – et non pas par un Groupe démoralisé de Première Ligne 5-4-7. Si c'est un HS avec le Moral souligné qui doit subir un Remplacement, il sera démoralisé et Dérangés [Disrupted]. Des questions ?

Disrupted

« Sergent Instructeur, pourquoi les unités déjà démoralisées ne subissent pas le Remplacement ? » Les unités démoralisés qui ratent un MC sont déjà sujettes à une Réduction pour Perte – toute pénalité supplémentaires à cet état permanent serait déplacée. « Sergent Instructeur, c'est quoi être Dérangé ? » Le Dé rangement est une forme de démoralisation particulier qui touche une unité qui a raté son MC de plus de son ELR, mais qui ne peut pas être Remplacée – parce qu'elle est déjà de la plus basse qualité de ce type et taille d'unité. Cela peut aussi arriver à un HS dont le Moral est souligné et qui rate son MC de plus de son ELR (A19.12), ou à d'autres cas dont on ne parlera pas ici. Le principal effet du Dé rangement est que l'unité ne peut pas s'Auto-Rallier [Self-Rally] tant qu'elle est dans cet état, et sa capacité de se dérouter est limitée à toute RtPh où elle est soit dans une Localisation où se trouve une Incendie [Blaze Location], soit dans un obstacle d'Eau [Water obstacle], soit en Terrain Découvert et dans la LOS et la Portée Normale d'une unité ennemie, soit ADJACENT à un véhicule ennemi – sauf que si l'unité Dé rangée est ADJACENTE ou dans la même Localisation que de l'Infanterie ou de la Cavalerie ennemie, elle doit se rendre plutôt que de se dérouter. Une unité Dé rangée ne peut pas Ramper [Low Crawl], n'interdit pas aux unités ennemies de se déplacer dans ou de traverser sa Localisation, et reste Dé rangée tant qu'elle n'est pas Ralliée ou capturée.

Maintenant vous savez comment devenir démoralisés. Franchement, je n'ai jamais pensé qu'un groupe comme le votre aurait des problèmes à vivre ainsi – vous n'avez de toute façon pas de Moral, si je puis dire. Néanmoins, être démoralisé est une plaie. Les leaders perdent leur Commandement, les unités sont plus facile à détruire car elles seront Réduites si elles ratent à nouveau un MC. Elles ne peuvent pas se déplacer normalement, ne peuvent pas avancer, tirer, attaquer en CC. Il n'y a que quatre choses qu'une unité démoralisée peut faire : se dérouter, être ralliée, se rendre ou mourir.

La déroute se déroule après toutes les phases de tir, mais avant que les unités puissent avancer. En général, les unités démoralisées doivent s'éloigner de l'ennemi et chercher un refuge. La déroute est similaire aux déplacements car les unités dépendent des MF. Une unité démoralisée doit porter ses SW dans la limite de son IPC – toutes les autres sont abandonnées (A10.4). Seules les unités démoralisées peuvent se dérouter mais tout leader non démoralisé, non épinglé qui est dans la même Localisation qu'une unité démoralisée peut se dérouter

volontairement avec cette unité (A10.711). La plupart des unités non démoralisées peuvent se démoraliser volontairement et se dérouter (A10.41). « Sergent Instructeur, pourquoi une unité souhaiterait se démoraliser volontairement ? » Certaines circonstances peuvent le demander. Supposez que vous soyez dans un immeuble en feu et sur le point de brûler, ou alors vous êtes seul et épinglé et ADJACENT à toutes les unités ennemies du monde connu. Il est parfois plus sensé de se démoraliser volontairement et se tirer du mouvoir que de rester et attendre l'inévitable.

L'idée de la déroute est généralement de se replier vers des bois ou immeubles où les chances d'être rallié sont meilleures (A10.61) – de préférence en dehors de la LOS et des tirs ennemis. Les unités démoralisées doivent se dérouter lorsqu'elles sont ADJACENTES à un Ennemi Armé, Connu, non démoralisé à moins qu'il ne soit en Mêlée (A11.16). Une unité démoralisée en Mêlée ne peut pas se dérouter durant la RtPh, mais doit se retirer de la Mêlée durant la CCPh. Une unité démoralisée en Terrain Découvert et dans la Portée et LOS d'un Ennemi Connu, non démoralisé et armé est également forcé de se dérouter. Etre en Terrain Découvert (A10.531) inclut les collines, routes, ponts, ou ravines – à condition qu'il n'y ait pas de Gènes à la LOS de l'ennemi, ni de TEM (hormis l'Avantage de Hauteur ; A10.531). L'unité ennemie en question ne doit être ni CX, épinglée, démoralisée, en Mêlée, et doit avoir des FP, ce qui exclut les leaders non héroïques sans SW. Vous ne pouvez pas vous dérouter vers une unité Ennemi Connu démoralisée ni vers un leader non héroïque sans SW, mais ils ne vous forcent pas à vous dérouter. Différemment dit, une unité démoralisée (ou un leader non héroïque sans SW fonctionnant) n'a pas de Portée, donc ne peut pas forcer une unité à se dérouter, ni l'Interdire [Interdiction], même si elle est ADJACENTE.

« Sergent Instructeur, qu'est-ce que c'est une unité Connue ? Une unité est Connue si elle n'est pas Camouflée [concealed] ni Cachée [hidden], et si elle est dans votre LOS.

Maintenant, supposons que nous soyons en 3U3, démoralisés et DM (je vous explique cela dans une minute), et qu'il y a un 4-6-7 dans le voisinage. Vers quels hexes peut-il nous forcer à nous dérouter ? V3 ? « Oui, Sergent Instructeur. » Correct. Il est ADJACENT à nous et nous sommes à Découvert – mais, s'il avait été Camouflé/Caché et qu'il préférerait conserver son été, il ne nous affecterait pas. En T3 ? « Oui, Sergent Instructeur. » C'est juste. Même si nous avons l'Avantage du Mur, nous devrions quand même nous dérouter car l'ennemi est ADJACENT à nous. U4 ? « Oui, Sergent Instructeur. » S3 ? « Non, Sergent Instructeur. » Bien. Nous aurions le TEM du mur pour nous protéger, ce qui fait que U3 n'est pas un hex à Découvert pour S3. R1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » U1 ? « Non, Sergent Instructeur. » Correct, car le champ crée une Gène à la LOS et la haie nous donne un TEM. X1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » W4 ? « Non, Sergent Instructeur. » Correct – nous ne sommes même pas dans la LOS de l'ennemi. BB1 ? « Oui, Sergent Instructeur. » FAUX ! BB1 est à sept hexes et la Portée Normale du 4-6-7 n'est que de six hexes – mais s'il avait une MG nous devrions dérouter.

Vous avez le droit de vous dérouter, même si vous n'êtes pas obligés de le faire, mais vous devez être sous l'effet d'un Moral Désespéré [Desperation Morale] (DM). Si vous êtes DM mais pas ADJACENT à un ennemi, ni à Découvert et dans la LOS et portée d'un Ennemi Connu, vous pouvez soit rester où vous êtes, soit vous dérouter vers un endroit plus sécurisé. Il y a plusieurs raisons pour rester sur place, la plus fréquente étant qu'il n'y a pas de chemin sûr pour se dérouter. Le plus souvent, vous préférerez vous dérouter pour gagner une position hors de la LOS ennemie où vous espérerez éviter le statut DM dans les tours suivantes.

Les unités deviennent DM lorsqu'elles deviennent démoralisées (à cause d'un tir ou si elles décident de se démoraliser volontairement). Elles deviennent aussi DM si elles sont démoralisées et qu'elles se font tirer dessus (A10.62), ou si un Ennemi Connu se déplace dans un hex ADJACENT (même s'il ne fait que passer), ou si au début de la RtPh elle est à Découvert et dans la Portée et LOS d'un Ennemi Connu selon les usages. Le statut DM rend le Ralliement plus difficile, mais permet aux unités de se dérouter. Il est retiré à la Phase de Ralliement (RPh) sauf si l'unité est ADJACENTE à un Ennemi Connu. Le statut DM ne peut être conservé volontairement que si l'unité n'occupe pas une Localisation d'un immeuble/bois/bunker/tranchée, pour lui permettre de continuer à se déplacer lors de la prochaine RtPh.

Toutes les unités en déroute ont six MF qui ne peuvent être augmentés par aucun moyen. En plus de payer un coût normal pour entrer dans chaque terrain, le mouvement de déroute obéit à plusieurs règles additionnelles.

1. Une unité en déroute ne peut pas entrer dans un hex ADJACENT à un Ennemi Connu, à moins qu'elle soit en train de quitter la

Localisation de l'Ennemi Connu (A10.51). Elle ne peut pas terminer sa déroute ADJACENTE à un Ennemi Connu, non démoralisé, armé. Par exemple, s'il y avait un ennemi 4-6-7 non démoralisé et non camouflé en U4, nous ne pourrions pas dérouter vers T3 ou V3. Par ailleurs, s'il y avait des 4-6-7 en V3 et S4, nous pourrions aller en T3 car S4 ne nous était pas Connu. Cependant, lorsque nous arrivons là, nous ne pourrions pas y rester car l'Ennemi est maintenant Connu. Il nous faudrait continuer, mais ni en S3, ni en T4 car ADJACENTS à l'Ennemi de S4. Tout autre hex serait sujet à Interdiction [Interdiction], et donc nous devrions nous rendre à l'ennemi en S4 (A20.21). Cependant, si l'ennemi rejette notre reddition et nous élimine à la place, la règle Pas de Quartiers [No Quarter] (A20.3) serait activée et la règle A20.21 ne s'appliquerait plus jusqu'à la fin du scénario. Pour faire simple, nous allons considérer que le Pas de Quartiers est en activité pour le reste de notre entraînement.

2. Une unité en déroute ne peut pas aller vers un Ennemi Connu. Cela signifie que la distance en hexes ne doit pas être réduite. Par exemple, si un Ennemi Connu est en Z1, à cinq hexes, nous ne pourrions pas aller en V3 qui n'est plus qu'à quatre hexes de Z1, même s'il n'y a plus de LOS. Le même ennemi, même s'il est démoralisé/Dérangé/désarmé, nous empêche également d'aller en V2. Cependant, s'il est le seul ennemi en vue, il ne peut pas nous forcer à dérouter car il n'a pas de Portée (démoralisé ou désarmé).
3. Une unité en déroute doit aller vers l'hex d'immeuble ou de bois le plus proche – même s'il doit Ramper [Low Crawl] – à moins qu'il n'y en ait pas dans la portée de vos six MF (A10.51). Le plus proche se détermine en nombre de MF qu'il faut pour l'atteindre. Hormis le MF supplémentaire pour sortir d'un retranchement dans laquelle l'unité est déjà, les MF à dépenser pour passer par les retranchements/Trous d'Obus (afin d'éviter les Interdictions) ou pour quitter des Barbelés [Wire], ne sont pas pris en compte pour la déterminer si l'immeuble/bois est le plus proche ou dans la portée des six MF (A10.53 1). Donc, s'il y avait un ennemi en U2, nous devrions aller en V3 (deux MF) plutôt qu'en T3 (trois MF à cause du mur). Pour déterminer l'immeuble ou le bois le plus proche, vous pouvez ignorer les hexes qui sont à une distance égale de celle de l'ennemi le plus proche – même s'il n'y a pas d'autre immeuble/bois à une distance de six MF. Par exemple, s'il y a un ennemi en X1, vous pouvez dérouter vers V3 car c'est à une distance égale de l'ennemi, mais vous pouvez également aller vers T1, S3, T3 ou T4 – chacun étant à trois MF à plus éloignés de l'ennemi que V3. Vous pouvez également ignorer les hexes/Localisations de l'immeuble dans lequel vous commencez votre RtPh.
4. Lorsqu'elle atteint un hex de bois/immeuble, une unité en déroute doit s'arrêter à moins d'être ADJACENT à un Ennemi Connu, ou d'être capable d'atteindre directement un autre hex de bois/immeuble. En supposant un ennemi en X1, vous pouvez dérouter en T3, puis continuer en S3 ou T4. Vous ne pouvez pas aller en S4 car ce n'est pas un hex de bois/immeuble. Vous devez stopper en S3 ou T4 car vous avez dépensé cinq MF et le dernier qui vous reste ne vous permet pas d'entrer dans un autre hex de bois/immeuble, mais vous avez l'option de monter au premier étage de S3. Les unités en déroute ne peuvent pas effectuer de Contournement.
5. Une unité en déroute en Terrain Découvert et dans la Portée Normale d'un Ennemi Connu peut être Interdite. Les Interdictions ne sont pas possibles si la Localisation cible bénéficie d'un TEM positif, ou s'il y a une Gène entre les Localisation cible et d'origine de l'Interdiction. L'unité qui déclare l'Interdiction ne doit être ni CX, ni épinglée, ni démoralisée, ni en Mêlée (A10.532). Si vous souffrez d'une Interdiction, vous devez passer un NMC. Si vous le réussissez (votre DR est inférieur à votre Moral), vous êtes OK ; si votre DR égale votre Moral, vous êtes épinglé et devez cesser votre déroute dans l'hex où à eu lieu l'Interdiction ; si votre DR est supérieur à votre Moral, vous souffrez d'une Réduction pour Perte, mais le HS survivant peu continuer sa déroute. Un leader non démoralisé présent dans la Localisation peut ajouter son Commandement au DR. « Sergent Instructeur, est-ce qu'un ennemi peut Interdire plus d'une fois ? Si plusieurs ennemis vous Interdisent, doit-on passer un NMC à chaque fois ? » Oui, non. Les Interdictions sont résolues par hex traversé dans la LOS de l'ennemi qui Interdit, pas par ennemi capable d'interdire cet hex. Une unité peut Interdire tous les hexes dans sa LOS et toutes les unités en déroute qui les traversent, mais l'unité en déroute ne passe qu'un seul NMC par hex Interdit, quel que soit le nombre d'ennemis qui peuvent Interdire cet hex. (A10.532).
6. Pour éviter une Interdiction, une unité en déroute qui n'est pas Dérangée peut Ramper [Low Crawl] (A10.52). Cela signifie qu'elle

ne se déroute que d'un hex, mais ne peut pas être Interdite dans cet hex. Vous ne pouvez pas Ramper dans un hex ADJACENT à un ennemi si vous êtes en train de quitter sa Localisation.

7. Une unité en déroute qui ne peut pas trouver de chemin légal est éliminée pour Echec à la Déroute [Failure to Rout] – ou peut se rendre. En général les unités d'Infanteries démoralisées qui se rendent le font parce qu'elles sont ADJACENTES à un Ennemi Connu, en Bon Etat [Good Order] et armée, mais ne peuvent pas se dérouter sans Ramper ou être sujet à une Interdiction (voir A20.21 pour les exceptions).

Supposons qu'il y a deux ennemis non camouflés capable d'Interdiction en T2 et U4. Quel est le seul hex dans lequel vous pouvez vous dérouter, à partir de 3U3 ? « V2, Sergent Instructeur. » C'est juste, mais c'est un Terrain Découvert. Quel sont les choix possibles ? « Ramper en V2 ou être Interdit en V2, Sergent Instructeur. » Bien. Si vous Rampez, vous terminez votre RtPh en V2, démoralisés, DM, mais vivants – du moins temporairement. Si vous vous déroutez et n'êtes pas épinglés par une Interdiction en V2, vous avez trois options. Vous pouvez continuer vers V1, X1 ou X3, qui sont tous à trois MF supplémentaires. Si vous allez en V1, vous ne risquez plus d'Interdiction et comme il vous restera deux MF, vous pourrez continuer vers U1, V0 ou W1. Vers W1 ou X1, vous risquez une autre Interdiction en W2 (de U4) et pouvez continuer vers X0. Si vous arrivez en X3 – après avoir été à nouveau Interdit en W3 (par T2) – vous devez vous arrêter car le seul hex de bois/immeuble adjacent est W4 ; or continuer vers W4 vous rapprocherait de l'ennemi en U4 ce qui n'est pas permis même si cet ennemi n'est plus dans votre LOS : vous vous souvenez toujours de la position des ennemis lors de la RtPh. « Sergent Instructeur, si la déroute de X3 vers W4 n'est pas permise, alors pourquoi pouvons-nous continuer la déroute de V1 à U1 ? Est-ce que les deux cas ne constituent pas un rapprochement vers un Ennemi Connu ? » Non. Lorsque nous allons de V1 à U1, les deux hexes sont à une distance de deux hexes de l'Ennemi Connu en T2 – nous ne nous rapprochons pas. En revanche, la déroute de X3 à W4 diminue la distance d'avec l'ennemi de trois à deux hexes.

Supposons qu'il y a des ennemis non camouflés en T2 et W4. Vous devez dérouter de U3 en V3, car c'est l'hex d'immeuble/bois le plus proche et W4 est hors de la LOS. Lorsque vous y arrivez, vous devez continuer la déroute car vous découvrez qu'il y a un ennemi en W4. Vous devez tout de même aller à un hex de bois/immeuble dans les six MF de votre position initiale – même s'il ne vous reste plus que quatre MF. Vous ne pouvez pas aller en W3 ou V4 car ils sont ADJACENTS à W4. Vous ne pouvez pas aller en U3 à cause de l'ennemi en T2. Vos options sont limitées à V2 et U4. Vous ne pouvez pas Ramper car vous avez déjà déroté d'un hex. Si vous aviez choisi au départ de Ramper, vous n'auriez pu avancer que d'un hex lors de la RtPh – ce qui aurait été V3 où vous auriez été éliminé pour Echec de la Déroute (A10.5). En U4, le mur vous protège des Interdictions de T2 et de W4, donc c'est le meilleur choix pour continuer la déroute et dépenser le troisième MF. Vous devrez finir votre déroute en T4 après avoir dépensés vos quatrième et cinquième MF. Vous ne pouvez pas aller en V1 via V3-V2 car cela vous coûterait six MF. Clairement, T4 est l'hex de bois/immeuble le plus proche vers lequel vous pouvez dérouter – même si vous faites des tours et détours. S'il n'y avait pas eu d'hex de bois/immeuble dans les six MF de votre position originelle (U3), vous auriez été libéré de l'obligation d'aller vers un tel hex dès que vous auriez atteint V3.

Les choses pourraient être pire. S'il y a des ennemis en T3, V1 et W4, vous devez dérouter de U3 vers V3, mais ensuite, vous ne pouvez plus aller nulle part sans être ADJACENT à un Ennemi Connu. Vous êtes alors éliminés ou capturés pour Echec de la Déroute. Souvenez-vous bien que lorsque vous décidez de Ramper, vous ne pouvez plus changer d'avis pour vous dérouter d'une Localisation qui s'avère être ADJACENTE à des Ennemis Connus, non démoralisés, armés. C'est trop tard – vous avez été.

Maintenant, supposons que le seul ennemi est en T2. Vous pouvez dérouter en V3 puis continuer vers W4, ce qui consomme tous les six MF. Ensuite, l'ennemi déplace un 4-5-7 Camouflé dans X3, V3, Y6 et S5, lors de sa MPh. Votre seul chemin de déroute est maintenant W8. Vous pouvez dérouter en W5, malgré le rapprochement vers Y6, mais Y6 n'est pas en vue avant que vous n'arriviez en W5. Vous déroutez ensuite par W7 et ensuite vers W5 ce qui vous rapproche ni ne vous éloigne de Y6. Vous êtes également protégés d'une Interdiction grâce à l'Avantage de la Hauteur. Vous ne pouvez pas dérouter vers U6 ou U7 qui vous rapprocheraient de S5 (dont vous vous souvenez depuis W5). S'il y avait un autre ennemi non Camouflé en W9, vous ne pourriez plus continuer votre déroute car à court de MF et seriez éliminés ou capturés

car ADJACENT à un Ennemi Connu en fin de RtPh. En revanche si vous aviez tout simplement Rampé de W5 vous auriez terminé là votre RtPh.

Allons au rez-de-chaussée de M2 pour d'autres exemples. Supposons qu'il y a un ennemi non camouflé en L1. Vous devez dérouter car vous êtes ADJACENT. Là, vous avez plusieurs options. Vous pouvez aller au Premier ou au Deuxième étage de M2, ou au rez-de-chaussée de N1 ou N2, ou en utilisant les escaliers allez à tous les étages de ces deux hexes. Vous pouvez aussi sortir de l'immeuble car c'est celui dans lequel vous commencez la RtPh. Mais, si vous quittez l'immeuble, vous devez alors dérouter vers l'hex de bois/immeuble le plus proche de votre position : N0, L4 ou O1. Ces trois hexes étant à quatre MF, alors que M5 est à cinq MF et P1 et P2 sont à six MF.

Supposons que l'ennemi est plutôt en M1. Vous ne pouvez pas dérouter au rez-de-chaussée de N1 ou en L1, car ces hexes/Localisations sont ADJACENTS à l'Ennemi. Vous pouvez dérouter dans les étages de N1, car ils ne sont pas directement connectés (ADJACENTS) à M1. Vous pouvez dérouter vers les étages de M2 ou dans tous les niveaux de N2. Si vous souhaitez quitter l'immeuble, vous pouvez dérouter vers L4 qui est l'hex de bois/immeuble le plus proche. Comme il est à quatre MF, vous pouvez consommer le reste de vos MF pour aller en M5 ou au Premier Étage de L4. Si le champ n'est ni en floraison, ni en saison (B15.6), vous pouvez en revanche dérouter vers K1, J1 ou J2 qui sont également à quatre MF et ne vous rapprochent pas de l'Ennemi. Supposons que vous déroutez vers le premier étage de M2. L'ennemi se déplace ensuite au rez-de-chaussée de M2 et d'autres unités non camouflées investissent le rez-de-chaussée de N1 et N2. Vous pouvez toujours dérouter par l'escalier vers le deuxième étage de M2 car cette Localisation n'est pas ADJACENTE au rez-de-chaussée, ou continuer au premier étage de N1 ou N2 car il n'y a pas d'escalier dans ces hexes et donc ils ne sont pas ADJACENTS au rez-de-chaussée. Où que vous alliez, vous aurez intérêt à rapidement vous rallier car vous êtes dans une très mauvaise position. Courir plus loin ne durera pas car vous serez rapidement à court de pièces libres pour dérouter, ou alors vous succomberez à une opération de Nettoyage [Mopping Up] (A12.153). L'arrivée de cette règle de Nettoyage dans ASL rend la déroute vers les étages bien moins efficace : vous devriez donc éviter de grimper les étages lorsque vous avez une autre possibilité.

On fait la pause le temps d'aller à l'Ordinaire. Rassemblement sur le pont en 24F6. ROMPEZ !



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Pratiquer, pratiquer et pratiquer. Nous allons continuer des exercices pratiques avant d'apprendre à rallier. Supposons que nous soyons démoralisés et qu'un ennemi 4-6-7 soit en D5. Nous devons dérouter, mais comme nous sommes sur le pont, nous ne pouvons aller qu'en E6 ou G7 (B6.4). Nous ne pouvons pas dérouter en E6, vers l'ennemi, donc nous devons aller en G7. Nous pouvons soit Ramper et s'arrêter, soit risquer l'Interdiction pour continuer vers F7. Nous ferons ceci et allons considérer que nous avons passé notre NMC d'Interdiction – conséquente considération pour des clowns comme vous. Maintenant, un ennemi non camouflé se déplace dans l'hex ADJACENT F8 et celui en D5 disparaît. Nous devenons DM et devons fuir. La plus grande sécurité serait de se dérouter DANS la ravine de E7 ou F6 pour sortir de la LOS de l'ennemi et éviter les Interdictions, mais malheureusement, nous sommes obligés de nous dérouter vers le bois ou l'immeuble le plus proche, dans ce cas I6. « Sergent Instructeur, nous pourrions aller en F4 avec six MF si nous passons par G7, F6, E6 et E5. Comme I6 est également à six MF, n'avons-nous pas le choix ? » Je voulais juste vérifier que vous n'êtes pas tous endormis, et apparemment vous ne l'êtes qu'à moitié. Oui, F4 serait un choix possible – sauf qu'il y a un hex encore plus proche que F4 ou I6. Nous pourrions arriver en J8 en seulement cinq MF sans nous rapprocher de l'ennemi. Heureusement, Pas de Quartiers est activé et nous n'avons pas à nous rendre à l'ennemi, nous pouvons soit dérouter en J8, soit Ramper en G7.

Essayons un autre cas. Vous êtes démoralisés DANS F6, sous le pont, et l'ennemi est DANS E7. Vous devez dérouter. Vous ne pouvez pas être Interdits en G6, même si la ravine est à Découvert, car il n'y a pas de LOS entre E7 et G6. Vous pourriez également dérouter directement par

les broussailles de F5 vers le bois de F4 ou G5. Vous ne pouvez pas être Interdits en F5 car les broussailles ne sont pas à Découvert et il n'y a de toute façon pas de LOS pour l'ennemi DANS E7.

Vous déroutez donc en G5, mais votre ennemi acharné se déplace en F4, soutenu par une autre unité non camouflée qui se déplace en H6. Vous n'avez plus le choix, vous devez dérouter en H4. Comme vous n'arriverez pas à atteindre un bois/immeuble avec vos six MF (A10.51), vous pouvez soit stopper en H4, soit continuer en H3, I4 ou I5. Vous n'êtes pas obligés d'aller en I4 ou I5 pour atteindre J4. Même si J4 est l'hex de bois/immeuble le plus proche, il est à plus de six MF et donc n'est pas votre objectif obligé. Vous choisissez H3. L'ennemi va en G4 et en I4 lors de sa MPh, donc lors de votre RtPh, vous allez en H2. L'ennemi avance alors DANS H3, mais vous n'avez plus à dérouter car vous n'êtes plus dans sa LOS, même s'il est dans l'hex adjacent. L'ennemi en G4 disparaît, mais un autre apparaît adjacent à vous en I2, vous forçant à dérouter car il a une LOS DANS H2 et vous êtes à Découvert. Vous devez dérouter vers le bois de F4 qui est l'hex de bois/immeuble le plus proche (cinq MF). Vous pouvez doit entrer dans G3, même si c'est ADJACENT à l'ennemi en H3 car il n'est pas encore Connu lors du mouvement. Vous n'allez pas Ramper car cela vous laisserait ADJACENT à l'ennemi à la fin de la RtPh. Donc vous allez en F4 et êtes soumis à une Interdiction en G3 et F3, de I2.

Supposons maintenant que vous soyez démoralisés en H1 avec un ennemi non camouflé en G1 et I2. Vous pouvez aller en H2. Cet hex n'est pas ADJACENT à I2 dans le sens où une unité ne peut pas se déplacer/avancer directement de I2 en H2 à cause de l'à-pic.

Vous pouvez vous arrêter de Ramper. Toute autre déroute vous exposerait à Interdiction en H2 et ailleurs.

Regardons la vue depuis AA7, toujours démoralisés. Un ennemi non camouflé apparaît en Z5 et vous force à fuir. Les hexes valides les plus proches sont l'immeuble de DD5 et le vois de CC9, chacun à 4 ½ MF. Y8, Y9, Z9 et DD8 sont à cinq MF. DD5 est le meilleur choix car vous y déroutez via le verger de BB6 et le champ de CC6 sans risque d'Interdiction car ces hexes ne sont pas des Terrains Découverts. Donc vous allez en DD5. Maintenant, deux ennemis supplémentaires apparaissent en DD4 et BB5. Vous pouvez dérouter par DD6 en DD8 ou FF7 sans risquer l'Interdiction car l'unité en BB5 à sa LOS Gêlée par le champ de CC6 (ce qui fait de DD6 un hex à l'abri, même s'il est à Découvert) et l'unité de Z6 est Gêlée par le verger de BB6. Vous pourriez aller en FF7, GG7 ou GG4 qui sont également à cinq MF, mais chacun des chemins impliquerait une Interdiction en EE6 de la part de DD4.

OK, je pense que vous avez maintenant suffisamment expérimenté le statut démoralisé. Voyons si je peux vous apprendre à vous rallier.

Le Ralliement est le moyen le plus commun de retourner à un Bon Etat [Good Order]. Les leaders et les équipages peuvent se Rallier eux-mêmes comme il est indiqué sur leur face démoralisé par le carré autour de leur Moral. Une unité qui tente cela fait ce que l'on appelle un Auto-Ralliement [Self-Rally] qui est une chose bien distincte d'un Ralliement normal. Un Auto-Ralliement se fait toujours avec une pénalité de +1. Le Ralliement et l'Auto-Ralliement se font en lançant deux dés. Si la somme du DR, après toutes les modifications est inférieure ou égal au moral démoralisé, vous êtes ralliés. Si vous obtenez un DR Original de 2, le Feu de l'Action [Heat of Battle] (A15.1) se produit (sauf en cas d'Auto-Ralliement, alors c'est la Création d'un Leader qui peut se produire ; A18.11), mais nous n'allons pas parler de cela maintenant. Si vous faites plus que votre Moral, vous restez dans le statut démoralisé, sauf si vous obtenez un 12 Original. Un DR Original 12 élimine les HS et équipages, Réduit les Groupes en HS et blesse un leader – comme lorsque l'on obtient un 12 Original sur un MC (A10.64). Il y a plusieurs modificateurs qui peuvent s'appliquer à un DR de Ralliement. Si vous êtes DM, vous avez un DRM de +4. Un Ralliement qui se produit dans une Localisation de bois, immeuble, bunker, tranchée reçoit un DRM de -1. « Sergent Instructeur, et les scieries ? » Ils sont traités comme des bâtiments en bois à tous égards, sauf pour le Ralliement (B23.211), donc vous ne bénéficiez pas du DRM de terrain lorsque vous tentez un Ralliement dans une scierie.

Je vais tenter de m'Auto-Rallier. Je suis dans un bois, sous DM. Quel DR Original dois-je obtenir pour réussir ? « 4, Sergent Instructeur. » Correct. Mon Moral démoralisé est 8 mais j'ai un total de DRM de +4 (+1 Auto-Ralliement, -1 Terrain, +4 DM = 4). Un Commandement ne s'applique jamais à son détenteur. Mon DR Original est 7, donc je ne me Rallie pas, mais le DM est enlevé à la fin de la RPh si je ne suis pas ADJACENT à un Ennemi Connu.

Vous, en tant que Groupe ou HS ne pouvez pas tenter l'Auto-Ralliement, sauf si vous faites cela lors de votre propre Tour de Jouer et que vous soyez le premier (et le seul) MMC à tenter un Ralliement de tour-là (A15.11). De plus, vous ne devez pas être Dérangé, ni dans la même Localisation qu'un leader en Bon Etat. Si cette tentative donne un DR Original de 2, vous pouvez également tenter la Création d'un Leader [Leader Creation] (A18.11), mais cela est une autre histoire. Sinon, vous ne pouvez être Ralliés qu'avec l'assistance d'un leader en Bon Etat dans la même Localisation. Etant donné que je suis resté démoralisé et que notre Joueur n'a pas jugé utile de gâcher la tentative d'Auto-Ralliement sur vous, vous allez également rester démoralisés, mais perdez le statut DM à la fin de la RPh si aucun Ennemi n'est ADJACENT.

Nous voilà dans la RPh suivante, mais ne sommes plus DM. Il me faut maintenant un DR Original de 8 pour m'Auto-Rallier (Moral = 8, Auto-Ralliement +1, TEM -1). J'obtiens à nouveau un 7 et donc me Rallie. Maintenant que je ne suis plus démoralisé, je vais vous Rallier dans cette même RPh. Votre moral démoralisé est 8, le DRM du terrain est -1, et mon Commandement de -1 vous permettent d'être Ralliés sur un DR Original de 10 ou moins. Quels que soient les DRM, si vous obtenez un DR Original de 12, vous souffrirez de Réduction sur Perte.

Supposons que nous soyons en EE8 et DM. Il est plus difficile d'être Ralliés ici, car les broussailles n'offrent pas de DRM. Il me faut un DR Original de 3 ou moins pour m'Auto-Rallier. Cependant, si je réussis, il ne vous faudra un DR Original que de 5 ou moins pour vous Rallier (mon Commandement -1 tempère le +4 du DM). Comme je rate mon Ralliement, nous restons tous démoralisés. Vous trouvez cela drôle, Mishcom ? On verra si c'est toujours aussi drôle lorsque vous serez de TIG ce soir ! Durant le Tour nous nous faisons tirer dessus ce qui nous redonne le statut DM, mais un leader en Bon Etat 9-2 nous rejoint. Il m'assiste pour me Rallier, je ne subis donc plus de DRM -1 d'Auto-Ralliement et bénéficie également de son -2 de Commandement, il ne me faut donc plus qu'un DR Original de 6 ou moins pour être Rallié.

Quel que soit le résultat de mon DR, le 9-2 pourra également tenter de vous rallier. Il ne vous faudra également qu'un 6 ou moins pour être Ralliés. Si nous ratons tous notre Ralliement, nous avons le choix de conserver le DM pour dérouter vers le bois ou l'immeuble le plus proche, ou bien nous le retirons en espérant avoir plus de chance la prochaine fois. En général il est préférable de retirer le DM. Si nous évitons d'être à nouveau DM ici, nous n'aurons besoin que d'un DR Original de 10 ou moins, grâce au leader 9-2.

J'espère que vous comprenez l'importance des leaders. Il n'est pas rare pour une unité de devenir démoralisée lors d'un combat, et les leaders sont le meilleur moyen de les Rallier. Maintenant essayons de combinez le cycle démoralisation/déroute/ralliement.

Nous sommes en W9. Trois Allemands 4-6-7 sont en v7. Ils nous tirent dessus avec 12 FP et un DRM de TEM/Gêne de +2. Ils obtiennent un DR Original de 6, ce qui devient 8 avec les DRM. Cela résulte en un 1MC que je passe mais que vous ratez... naturellement. Vous êtes maintenant un Groupe démoralisé et DM. Vous pouvez rester en W9 car ce n'est pas un Terrain Découvert, et il n'y a pas d'ennemi ADJACENT, mais vous préférez dérouter vers une Localisation plus sûre. Je décide de vous accompagner lors de votre déroute. Nous devons dérouter vers l'hex de bois ou immeuble le plus proche, c'est à dire Y9, V9, V10 ou X10 – qui sont tous à trois MF. Nous allons vers Y9, via X9 et continuons vers Z9 où nous nous arrêtons après avoir dépensé tous nos six MF. Lors de la RPh suivante, je tente de vous Rallier. Le DRM total est +2 (DM +4, Terrain -1, Commandement -1 = +2), donc il vous faut un DR Original de 6 ou moins pour rallier. Ce que vous ratez, évidemment.

Lors de ce Tour, ces trois Groupes Allemands se sont déplacé en X9 d'où ils tirent en AFPh. Ils utilisent la colonne 6 de l'IFT avec un DRM de +3 (Immeuble en pierre). Ils obtiennent un Original 3 qui devient un 6 sur l'IFT et résulte en un 1MC. Nos deux DR sont des échecs et nous voilà démoralisés et vous êtes en plus réduits en un HS 3-3-7 car vous étiez démoralisés et avez raté un MC. Bien que nous n'y soyons pas obligés (ni ADJACENT à l'ennemi, ni à Découvert), nous pouvons dérouter, entre autres, en Z10 ou Y8 qui sont les hexes de bois ou d'immeuble les plus proches. Mais, comme ils sont à la même distance (en hexes) de l'ennemi que nous sommes maintenant, nous pouvons les ignorer. Si Z10 est plus proche de nous (2 MF) que Y8 (3 ½ MF), nous pouvons tout de même aller en Y8 car Z10 n'est pas plus éloigné de l'ennemi. Le fait de ne pas retenir le bois ou l'immeuble le plus proche (en MF) car il n'est pas plus éloigné de l'ennemi (en hexes) ne nous empêche pas de considérer les autres hexes qui sont à cette même distance (en hexes) de l'ennemi. Z7 est plus proche (3 ½ MF) que CC9 (4 ½ MF), donc nous décidons de nous y dérouter. Mais nous ne

pouvons pas aller au-delà, car nous ne pourrions pas directement entrer dans un terrain à couvert (bois ou immeuble) si nous quittons Z7.

Comme je suis démoralisé et DM, il me faut un DR Original de 4 ou moins pour mon Auto-Ralliement. Je ne réussis pas, et donc ne peut pas vous rallier. En votre Auto-Ralliement de Tour de Joueur ne réussit pas non plus. Ensuite, l'ennemi va de Y7 en Z8 d'où il nous cause automatiquement le statut DM et, si la règle du Pas de Quartiers n'était pas en cours, nous forcerait à nous rendre. Donc nous dérouterons vers le bois le plus proche – AA6 – bravant l'Interdiction en AA7. Nous réussissons nos NMC d'Interdiction respectifs, mais lors de la RPh suivante, ratons nos Ralliements. L'ennemi se déplace en Z5 et AA7, ce qui nous force à nouveau à nous dérouter. Nous allons dans l'immeuble DD5, via BB5 et CC5, ce qui nous évite les Interdictions car ce sont des champs et les champs ne sont pas à Découvert.

Je rallie, mais pas vous, et l'ennemi se déplace en CC5 et DD6 – vous forçant à dérouter car ces Attila du Pas de Quartier ne prennent pas de prisonniers. Je choisis de vous accompagner en Déroute Volontaire (A10.711). Nos choix sont de dérouter en GG4, risquant des Interdictions en EE5 et FF4, ou Ramper en EE5. Nous optons pour le bois et l'Interdiction. Comme je ne suis pas démoralisé et que je vous accompagne volontairement dans votre RPh, je n'ai pas besoin de passer les NMC d'Interdiction – en revanche, je subirais le résultat des vôtres comme si j'étais démoralisé, mais en pouvant appliquer mon Commandement. En EE5, le DR d'Interdiction est un 7, réduit à 6 grâce à mon Commandement. Jusque là, ça va. En FF4, le DR d'Interdiction est 8, heureusement, mon Commandement nous sauve de la Réduction sur Pertes, mais ne nous évite pas d'être épinglés (Final NMC 7). Nous ne pouvons plus nous dérouter lors de cette RPh et serons sans aucun doute d'excellentes cibles lors de la prochaine phase de tir de l'ennemi. Plutôt que de contempler cette triste fin, disons que nous en avons fini là.

Demain, rassemblement dans la rue de 304 pour le cours sur le Camouflage. ROMPEZ !

SIXIEME JOUR : CAMOUFLAGE.



■ GARDE A VOUS !

REPOS ! Cette après-midi vous allez apprendre à vous camoufler, à vous cacher de la vue de l'ennemi. Alors, quels sont les bénéfices du camouflage et comment perd-on cet état. D'abord, quittons cette route où tout le monde peut nous voir. Entrez dans l'immeuble O5. Y a-t'il un ennemi en vue ? Non ? Bien. Nous pouvons nous Camoufler et le montrer en plaçant ce marqueur "?" sur nos têtes

« Sergent Instructeur, cela ne nous rend-il pas plus suspects ? » Ce n'est pas aussi bon que d'être Cachés [Hidden], mais c'est toujours mieux que rien. Je ne veux entendre personne se plaindre sur le poids de ce "?". Portez-le dès que vous pouvez, c'est pour votre bien car ils vous donneront un avantage certain au combat et vous aideront à survivre.

Vous pouvez gagner ce Camouflage au début du jeu, avant que votre ennemi n'entre sur la carte en tant que renforts, ou bien à la fin de votre Tour de Joueur. Nous allons nous concentrer sur les méthodes de gain de Camouflage en combat, en d'autres termes, à la fin de votre Tour de Joueur.

Pour gagner le Camouflage, nous devons être en Bon Etat, c'est à dire principalement ni démoralisé, ni en Mêlée. Une unité démoralisée se caractérise toujours par un gus qui crie, pleure, saute dans tous les sens comme un poulet décapité – en gros, sans discipline de bataille. Il ne peut se cacher de personne. Si vous êtes en Mêlée avec un ennemi, vous ferez probablement trop de bruit pour pouvoir vous camoufler.

D'être en Terrain Couvert [Concealment Terrain] aide à gagner son Camouflage (A12.12). Cela inclut les immeubles, ruines, bois, champs, broussailles, marais et vergers. Cela inclut également les hexes contenant un bocage, mais seulement si la LOS de toutes les unités ennemies non démoralisées est tracée au travers du bocage. Si vous êtes à Couvert et hors de LOS de tous les ennemis non démoralisés, vous devenez automatiquement Camouflés à la fin de votre Tour de Joueur. Si un ennemi à une LOS sur vous, vous ne le devez pas car l'ennemi peut toujours vous voir. Même s'il ne s'agit que d'un SMC en Bon Etat

qui a cette LOS, vous ne pouvez pas vous camoufler. Vous pouvez être dans la vue de tous les ennemis du monde, à condition qu'ils soient tous démoralisés, et vous camoufler.

Si vous n'êtes pas à Couvert, vous pouvez vous camoufler automatiquement à la fin de votre Tour de Joueur si vous êtes hors de LOS d'ennemis non démoralisés et s'il n'y a pas d'ennemis (démoralisés ou non) dans un rayon de 16 hexes (qu'ils aient une LOS ou non).

Il y a deux cas dans lesquels vous devez lancer un dé (A12.122) pour gagner le camouflage. Si vous êtes en Terrain Couvert, dans la LOS d'ennemis non démoralisés, mais à plus de 16 hexes de l'ennemi le plus proche, vous pouvez tenter de vous camoufler. Si vous n'êtes pas en Terrain Couvert et vous êtes hors de LOS de tous les ennemis non démoralisés, mais qu'il y a des ennemis non démoralisés à moins de 16 hexes, vous pouvez tenter de vous camoufler. Dans les deux cas, il vous faut obtenir 5 ou moins sur un dr. Cela semble facile, mais il y a des modificateurs. Le premier dépend de la taille de l'unité : un SMC à un drm de +1, un HS +2 et un Groupe +3 (avec ce drm il me faut au maximum un dr Original de 4, alors que pour vous c'est un 2) ; Le deuxième est le Commandement d'un leader qu'il peut utiliser pour influencer sur le dr des unités qu'il accompagne, mais il ne peut pas l'appliquer à lui-même (par exemple, si je vous aide en vous désignant les endroits où vous pouvez vous cacher, vous aurez besoin d'un dr Original de 3 ou moins) ; le troisième dépend du terrain, vous pouvez soustraire le drm (TEM/ Gène) du terrain ; Il y a également un modificateur si vous êtes Relâchés ou Furtifs, mais nous allons ignorer cela pour le moment.

Que déduiriez-vous du dr si nous sommes dans un bâtiment en bois ? « Deux, Sergent Instructeur. » Un bois ? « Un, Sergent Instructeur. » Un verger ? « Un, Sergent Instructeur. » Un Pierrier ? « Un, Sergent Instructeur. » Non, un pierrier a et un TEM et une Gène chacun de +1. Essayez encore. « Deux, Sergent Instructeur. » Bien. Le drm pris en compte dépend du terrain qui est dans l'hex ; les murs, Avantage de Hauteur et autres modificateurs dépendant d'un côté d'hex (un TEM dépendant du traçage de la LOS) n'ont aucun effet sur ce dr.

En tant qu'exercice, prenez le temps d'analyser la situation tactique suivante, à la fin du Tour Allemand. Quelles unités seront automatiquement camouflées (placées sous un marqueur "?"), lesquelles devront effectuer un dr (et quel est le dr Original le plus élevé qu'il leur faut pour réussir), et lesquelles ne peuvent pas être camouflées ?

Voici la situation pour les US : Groupes en Bon Etat en 3K7, M2 (rez-de-chaussée), M3, M10, P6 ; Groupe démoralisé en S5. Et pour les Allemands : G6 (7-0 & HS) ; H5 (Groupe) ; J1 (HS) ; N1 premier étage (Groupe) ; Q4 (9-1 & Groupe) ; R5 rez-de-chaussée (Groupe) ; R6 (HS) ; S6 (Groupe) ; T5 (8-0 & HS) ; U2 (Groupe) ; W4 (Groupe) ; AA7 (HS) ; BB5 (Groupe démoralisé) ; DD9 (8-1 & HS) ; EE10 (Groupe) ; EE6 (HS) ; FF5 (9-2 & Groupe) ; FF9 (Groupe) ; GG5 (Groupe). Prenez dix minutes, regardez bien la situation et inscrivez vos réponses. « Sergent Instructeur, c'est plutôt compliqué – pourquoi ne vous faites-vous pas un dessin ? » Non, élève, je ne suis pas un peintre et vous n'êtes pas dans un cours d'art pictural. C'est une leçon pratique ce qui signifie que c'est VOUS qui allez placer les pions sur la carte et vous faire votre idée. Personne ne vous demande de faire cela de tête ! Les belles images sont dans le livre de règles – et je ne cherche pas à vous faciliter la vie. Si vous voulez apprendre, vous devez installer les pions et vérifier les LOS vous-même. Maintenant !

■ Les unités qui peuvent faire un test (et leur dr Original nécessaire) sont les suivant. Placez-leur temporairement un marqueur CX pour indiquer que leur camouflage dépend d'un dr. Voici les résultats : G6 (7-0 5 ; HS 4) ; H5 (HS 3) ; Q4 (9-1 4 ; Groupe 3) ; S6 (Groupe 2) ; T5 (8-0 4 ; HS 3) ; EE6 (HS 3) ; FF5 (Groupe 4).

Les unités qui ne peuvent pas être Camouflées : HS en J1 (LOS de M3), HS en R6 (LOS de P6), Groupe en W4 (LOS de K7), Groupe en BB5 (Démoralisé), Groupe en EE10 (LOS de K7 et hors Terrain Couvert), et toutes les unités US (Tour Allemand). Toutes les autres unités gagnent automatiquement leur "?".

Même si les unités en FF5 sont hors de LOS d'ennemis, ils ne sont pas dans un Terrain Couvert à exactement 16 hexes de l'unité non démoralisée de P6, et doivent donc faire un dr. L'unité GG5 est à 17 hexes et donc deviennent camouflés sans avoir à passer de dr. Celles en Q4 sont en Terrain Découvert (on ne compte pas la haie pour gain de camouflage) et doivent effectuer le dr.

Maintenant que vous savez comment gagner votre “?”, vous devez apprendre tout le bien que cela vous fait. D’abord, cela empêche l’ennemi de savoir exactement ce qui se cache sous le “?”. Vous pouvez voir sous vos propres “?” pour vérifier le contenu de la pile, mais vous ne pouvez pas inspecter une pile ennemie sous un “?”. Je peux ajouter que vous ne pouvez inspecter aucune pile adverse, sauf si vous avez une unité en Bon Etat qui a une LOS dessus (A12.16). « Sergent Instructeur, Peut-on avoir des unités camouflées et des unités visibles dans le même hex ? » Oui. Dans ce cas, placez les unités visibles sur le dessus de la pile, avec les unités camouflées en dessous et le “?” entre les deux. Un autre avantage à être camouflé est que cela diminue l’efficacité du tir des ennemis. En fait un tir contre une unité camouflée se fait à demi FP. Cela est en plus de toutes les autres pénalités. Si une unité est épinglée et tire à Longue Portée sur un adversaire camouflé, de combien son FP sera t’il réduit ? « C’est divisé par huit, Sergent Instructeur. » C’est juste. Et contre une cible visible ? « Divisé par quatre, Sergent Instructeur. » Bien. Le Camouflage vous aide également lors de l’Emboscade si vous entrez dans une Localisation pour un CC ; cela peut également vous permettre d’attraper des unités démoralisés qui dérogent vers le bois/immeuble le plus proche sans ‘savoir’ que vous êtes là avant que vous ne vous révéliez (A10.533). Il y a d’autres avantages, mais nous allons nous focaliser sur ses effets en terme de FP, pour le moment.

« Sergent Instructeur, si des unités camouflées et des unités visibles sont empilées, comment cela affecte t’il les FP ? » L’unité camouflé voit le FP diminué de moitié contre elle, alors que l’unité visible non. Cela signifie que l’attaque sera résolue sur deux colonnes de l’IFT, mais avec le même DR. Par exemple, supposons qu’il y ait deux Groupes ennemis dans le bois de P5, un camouflé, l’autre visible. Comme nous sommes en O5, nous pouvons tirer à Bout Portant. Vous avez 14 FP contre l’unité visible et sept contre la camouflée. Mon Commandement annule l’effet du bois. Si vous obtenez un DR de 9, l’unité visible doit passer un NMC et l’autre n’est pas affectée.

Vous voyez à quel point il est utile d’être camouflé, et vous savez maintenant comment le devenir. En revanche, le Camouflage est extrêmement très facile à perdre (A12.14). Une unité perd son statut “?” lorsqu’elle devient démoralisée ou Réduite, quel que soit la proximité des ennemis. Si une unité est dans la LOS d’un ennemi en Bon Etat, quelle que soit la distance en hexes, perd-elle son “?” dès qu’elle subit un PTC ou pire.

L’ennemi doit être en Bon Etat pour vous faire perdre votre Camouflage, mais elle n’a besoin que de ne pas être démoralisée pour vous empêcher de le gagner. Une unité en Bon Ordre n’est ni démoralisée, ni berserk, ni capturée, ni en Mêlée.

Si un ennemi en Bon Etat est dans les 16 hexes et a une LOS, vous avez d’autres moyens de perdre votre camouflage. Si vous utilisez vos armes, vous perdez votre “?”. Y compris les FP inhérents et les SW. Si vous êtes un leader et que vous tentez un Ralliement, vous perdez votre “?”. Vous perdez le “?” si vous entrez en CC, sauf en cas d’Emboscade (A11.4). Vous perdez également votre “?” si vous passez dans un Terrain Découvert sans pratiquer le Mouvement d’Assaut. Pour conserver votre “?” lors de vos mouvements, vous devez vous déplacer très lentement. Au moins une des unités camouflées perd son “?” si un ennemi tente d’entrer dans votre Localisation (A12.15). Souvenez-vous que vous perdez votre “?” si vous êtes à moins de 16 hexes et dans la LOS d’un ennemi lorsque vous effectuez ces actions.

On va tester vos connaissances du Camouflage. Supposons qu’il y ait un ennemi en Bon Etat en 3M5. Vous êtes toujours en O5, camouflés. Si l’ennemi vous tire dessus et n’obtient aucun effet, gardez-vous votre “?” ? « Oui, Sergent Instructeur. » Et si le résultat est un PTC que vous

réussissez ? « Oui, Sergent Instructeur. » FAUX ! Vous perdez votre “?” sur un PTC – que vous le réussissiez ou pas. Supposez que vous tirez sur le seul ennemi en Bon Etat qui est dans votre LOS et que vous le démoralisez ou l’éliminez ? Perdez-vous votre camouflage ? « Oui, Sergent Instructeur. » Correct, car l’ennemi était en Bon Etat lorsque vous lui tirez dessus. Cependant, si l’unité était déjà démoralisée, vous n’auriez pas perdu votre camouflage.

Supposez que l’ennemi est en Bon Etat et que vous soyez démoralisés. Je suis camouflé, mais j’essaie de vous rallier. Vais-je perdre mon camouflage ? « Oui, Sergent Instructeur. » Correct. Vous voyez à quel point un leader doit se sacrifier pour ses hommes ? Vous ! allez me chercher un verre d’eau. Maintenant, supposons que vous et votre ennemi soyez camouflés. Vous-vous déplacez le long de la route N5. Perdez-vous votre camouflage ? « Oui, Sergent Instructeur. » Et comme vous êtes ADJACENT à votre ennemi, le perd-il ? « Non, Sergent Instructeur. » Correct, mais il doit momentanément se révéler pour vous faire perdre votre camouflage (A12.14). Supposez qu’il ne vous tire pas dessus et préfère rester camouflé. Vous tentez d’entrer dans sa Localisation en M5. Perd-il son camouflage ? « Oui, Sergent Instructeur. » Correct, et vous ? « Nous restons en M5 et y terminons notre mouvement, Sergent Instructeur. » Plus ou moins... En fait, vous êtes entrés dans M5 et avez payé les MF, mais en N5 où vous pourrez être à nouveau sujets à un DFF ou à des Tirs Résiduels (A8.2). Maintenant, supposons qu’au lieu d’un Groupe, il y a trois avec un leader en M5, tous camouflés. Si vous essayez d’entrer dans M5, qui perd son camouflage ? « Au moins l’un d’entre eux, par Sélection Aléatoire [Random Selection], Sergent Instructeur. » Parfait !

Voici le genre d’entraînement que vous pourrez recevoir lors d’une session d’Instruction Avancée d’Infanterie, mais je suis sûr que vous pouvez déjà imaginer comment des règles que nous avons vu ici, comme le Mouvement d’Assaut, peuvent y entrer. En vérité, nous pourrions continuer cette instruction pendant des semaines et vous en retirerez tous de quoi devenir de meilleurs Chefs de Groupe – même les vétérans de l’ancien système. Mais je vois que vous avez déjà faim de combats. Des rumeurs circulent, selon lesquelles vous allez bientôt quitter l’Angleterre pour la grande invasion de l’Europe. Je sais que je n’ai pas été tendre avec vous, mais je suis sûr que vous savez que c’était pour votre bien. Vous êtes arrivés ici, vous plaignant de ces règles que vous trouviez trop longues et trop difficiles à apprendre, et vous sortez d’ici comme des hommes avec une solide formation théorique pour le combat au niveau d’un Groupe. Avec ce que vous venez d’apprendre, retournez vers le Livre de Règles pour y trouver les informations supplémentaires qui feront de vous de vrais Chefs de Groupe capable de mener vos hommes. Soyez particulièrement attentifs aux Tirs Résiduels (A8.2), Mitrailleuses [Machine Guns] (A9), Tireurs d’Elite (A14) et aux Mortiers (C9). Nous n’en avons pas parlé ici, mais vous en rencontrerez sans aucun doute... Un dernier conseil, lancez bas.

CREDITS

MANUEL D’ENTRAÎNEMENT : Basé sur une idée de Jim Stahler

TRADUCTION DU MANUEL : Nicolas E. Munsch

ASSISTANT DE TRADUCTION : Nicolas Kaempf

SCENARIOS DE PARATROOPER : Don Greenwood

COUVERTURE : George Parrish

DESIGN DU JEU : Charles Kiber

ASSISTANT DE PRODUCTION : Bob McNamara

MVP: Simon Elberger

CO-ORDINATEURS DES GROUPES DE TEST : Dan Raisch, Howard Sylvester, Tom Mishcom, Andrea Cantatore, Mark Nixon, Bob Medrow, John Lagsdon, Jim collier, Eugene Murrell, David Pope, Chris

Gammon, Tom McKercher, Harry Southwell, Rex Martin

COMPOSITION : Colonial Composition

COORDINATRICE DU PREP, DEPT : Elaine Atkins

IMPRESSION : Monarch Services