



Innovations tactiques et armes nouvelles

1914 – 1918

Livre de règles

1.0 Introduction

Landships! est une simulation décrivant les performances tactiques des premiers tanks et autres armes innovantes. Le jeu se focalise sur la période la plus intéressante de la Grande Guerre, c'est-à-dire essentiellement entre les années 1916 et 1918, période pendant laquelle un grand nombre d'armements fut introduit sur le champ de bataille afin de sortir de l'impasse que représentait la guerre de positions. Ces armes nouvelles sont étudiées aujourd'hui pour la première fois à l'échelon tactique : lance-flammes, canons et fusils antichars, et sans doute la plus impressionnante de toutes : le char d'assaut.

1.11 Echelle de jeu :

Les pions de véhicules, d'avions, d'armes de soutien [*«Weapon Units»*], d'observateurs avancés ou encore de commandant de chars représentent des unités de taille individuelle. Les pions de cavaliers, de fantassins et de mitrailleuses [MG] représentent quant à eux des unités à l'échelle du groupe de combat ou encore du peloton [NdT : *«Platoon»* désigne, dans le vocabulaire militaire américain, un peloton composé de deux groupes de combat d'une dizaine d'hommes. Ce terme ne peut recouvrir qu'imparfaitement des subdivisions n'ayant pas cour pendant la première guerre mondiale. Il permet toutefois de se faire une idée de l'échelle de jeu. Dans le reste de la traduction, nous utiliserons de préférence le terme de groupe ou de groupe de combat, même s'il peut paraître anachronique.] Les pions de servants [*«Crew»*] représentent les trois à cinq hommes nécessaires au bon fonctionnement d'une arme de soutien. Enfin, chacun des hexagones modélisés sur les cartes représente une distance d'environ cent mètres. Un tour de jeu correspond, *grosso modo*, à une durée de cinq minutes.

2.0 Eléments de jeu

Votre exemplaire de *Landships!* devrait contenir les éléments suivants :

- 4 sections de carte double-face numérotées de un à huit.
- 420 pions pré-découpés.
- 1 livre de règles « Rulebook » intégrant :
 - o des commentaires d'ordre historique,
 - o un fascicule composé de règles d'initiation « Fast Start Rulebook » et d'un scénario dédié
 - o 1 livret de scénarios
- 1 feuille cartonnée intégrant les diagrammes et tableaux nécessaires au jeu.
- 1 dé à 10 faces et 1 dé à 6 faces.

Si l'un de ces éléments venait à manquer ou se trouvait endommagé, écrivez à :

Clash of Arms Games
The Byrne Building #205
Lincoln and Morgan Sts.
Phoenixville PA, 19460

[Site internet: www.clashofarms.com]

De même, les questions concernant le jeu peuvent être envoyées à cette adresse. Pour vous assurer une réponse, veuillez simplement à joindre à votre courrier une enveloppe timbrée où vous aurez préalablement inscrit votre adresse.

2.1 Les cartes

L'assortiment de cartes inclus dans le jeu figure les divers types de terrains rencontrés couramment lors de la Grande Guerre. Chaque scénario comporte un schéma montrant comment assembler les diverses cartes requises. Le quadrillage d'hexagones en surimpression sert à régler la position des unités sur la carte. Il intervient aussi dans la représentation et la résolution des mouvements et des combats.

NOTE : Dans tous les cas, les demi-hexagones formés par le quadrillage sur les bords de la carte sont entièrement jouables et considérés comme des hexagones complets. De plus, les hexagones de terrain clair [« clear »] incluent ceux contenant un nombre indifférent de trous d'obus, d'arbres ou de constructions isolés. En somme, tous les hexagones sont considérés comme terrain clair sauf s'il est fait mention du contraire. Les hexagones de villes recouvrent uniquement les hexagones près desquels un nom propre est imprimé, voir par exemple « Martel » sur la carte 3.

Chaque carte dispose d'un numéro destiné à faciliter les préparatifs d'un scénario, ainsi que d'un diagramme de dispersion des tirs de barrage. Ce dernier permet de déterminer où vont s'écraser les tirs mal réglés de l'artillerie. Il sert aussi de repère chronologique pendant le déroulement du jeu. Placez le pion « tour de jeu » [«Game Turn»] sur le diagramme et avancez-le au début de chaque nouveau tour.

2.2 Les unités considérées comme des cibles légères

Toutes les unités décrites dans cette section des règles sont principalement composées d'hommes et/ou de chevaux et sont, en conséquence, considérées comme des cibles légères [«soft targets»]. Sur les pions représentant chaque unité sont imprimés divers chiffres et dessins. En général, les caractéristiques d'une unité ne changent pas durant la partie. Le cas échéant, elles peuvent toutefois être modifiées temporairement.

Les unités répertoriées ici peuvent toutes, sans exception, être affectées par les attaques d'armes légères [«Small Arms Fire Attacks»(SAFAs)] dirigées contre elles. L'ensemble des unités listées ici possède toujours la capacité de tirer dans n'importe quelle direction (angle de tir de 360°). Les règles d'orientation ne s'appliquent donc pas à elles. L'arrière plan des pions figurant les unités alliées est bleu. Celui des puissances centrales est vert de gris.

2.21 Les fantassins [«Foot Troops»(FTs)]

La catégorie des fantassins englobe les unités d'infanterie et de mitrailleuse à l'échelon du groupe de combat. Le dessin représenté sur le pion n'a aucune incidence sur le jeu. Toutes les unités de fantassins possèdent quatre caractéristiques imprimées sur leur pion. La signification de ces caractéristiques est la suivante :

- Le nombre imprimé dans le coin supérieur gauche correspond à la puissance de feu [«Fire strength»(FS)] d'une unité de fantassins, autrement dit sa valeur basique d'attaque.
- Le nombre imprimé dans le coin supérieur droit correspond à la portée de tir maximum [«Weapon Range»(WR)] en hexagones d'une unité de fantassins. La distance permettant d'établir si un ennemi se trouve ou non à portée est mesurée depuis l'hexagone dans lequel se trouve l'unité faisant feu [Cet hexagone est exclu du calcul] jusqu'à l'hexagone dans lequel se trouve la cible [Inclus dans le calcul]. Les groupes de fantassins possèdent tous une portée maximum de six hexagones. Les groupes de mitrailleuse quant à eux disposent tous d'une portée maximum de neuf hexagones.
- Le nombre contenu dans un cercle noir et imprimé dans le coin inférieur gauche représente le Moral [«Morale Rating»(MR)] d'une unité de fantassins. Il peut être considéré comme sa valeur de base en défense.
- Le nombre imprimé dans le coin inférieur droit correspond à la capacité de mouvement [«Movement Allowance»(MA)] d'une unité. Celle-ci est toujours égale à 1. Notez au passage que les fantassins peuvent se déplacer deux fois par tour en utilisant cette capacité, une fois par phase de mouvement des fantassins [«Foot Troop Movement Phase»].

2.22 Les servants [«Crews»]

Toutes les unités de servants fournies avec le jeu sont traitées exactement de la même manière que les unités de fantassins décrites auparavant. Toutefois, elle ne possèdent ni puissance de feu, ni valeur de portée mais

seulement une valeur universelle de moral égale à 4. Les servants se déplacent comme n'importe quelle autre unité de fantassins et possèdent une capacité de mouvement de 1. Les servants sont des cibles légères et sont donc affectés par les attaques d'armes légères dirigées contre eux. Leur fonction principale se résume à la mise en oeuvre d'armes de soutien bien que ceux-ci puissent être parfois requis pour simuler l'équipage de certains véhicules.

2.23 Les individus

Les commandants de Char [«*Tank Leaders*»(TLs)] et observateurs avancés [«*Forward Observers*»(FOs)] sont des individus. Ils sont traités exactement comme des fantassins mais n'ont ni de puissance de feu, ni de portée de tir. Les observateurs avancés ainsi que les commandants de char (lorsqu'ils sont hors de leur char !) se déplacent comme n'importe quelle autre unité de fantassins possédant une capacité de mouvement de 1 (celle-ci est indiquée sur leur pion, dans le coin inférieur droit). Tout comme les servants et les fantassins, les individus sont considérés comme des cibles légères et sont donc affectés par les attaques d'armes légères dirigées contre eux.

- a. Les commandants de char ne possèdent pas de valeur de moral car ils sont immunisés au test de moral. A la place de celle-ci, ils possèdent un modificateur bonus de -1 dans le coin inférieur gauche de leur pion, applicable lorsqu'ils dirigent une attaque antichar [ATFA], empêchent qu'une panne [«*Breakdown*»] ne survienne ou encore réparent une panne éventuelle.
- b. Les observateurs empruntent la valeur de moral la plus élevée du groupe de fantassins avec lesquels ils sont empilés. Lorsque l'un d'eux est seul dans un hexagone, on utilise la valeur de 5 indiquée sur son pion.

2.24 Les cavaliers [«*Cavalry Troops*»(CTs)]

Durant un scénario, il est possible qu'un joueur possède des groupes de combat constitués de cavaliers et/ou de cavaliers armés de mitrailleuses.

Le pion d'un groupe de cavaliers représente celui-ci lorsqu'il est en selle, c'est-à-dire monté (quoi que représente le dessin). Lorsqu'une unité de cavaliers n'est plus en selle, elle est représentée en terme de pion par un groupe de fantassins, infanterie ou mitrailleuse, équivalent. En mode monté, un groupe de cavaliers ne possède ni puissance de feu, ni portée de tir, simplement une valeur de moral et une double capacité de mouvement imprimées sur son pion. La signification de ces caractéristiques est la suivante :

- a. Le nombre encerclé, imprimé en bas à gauche, est le moral du groupe de cavaliers. On peut considérer cette caractéristique de l'unité comme sa valeur de base en défense.
- b. Les deux nombres séparés par un slash, imprimé dans le coin inférieur droit, représentent les capacités de mouvement au trot ou au galop. A chaque tour, un groupe de cavaliers peut choisir l'un ou l'autre de ces modes de déplacement, mais il ne peut se déplacer que lors de la phase de mouvement de la cavalerie et des véhicules et non pas durant la phase de mouvement des fantassins (sauf si il n'est pas en mode monté).
- c. Tous les groupes de cavaliers sont considérés comme des cibles légères et tous sont affectés par les attaques d'armes légères dirigées contre eux.

2.3 Les armes de soutien

Le terme d'armes de soutien [WUs] désigne un éventail d'armements allant des puissants canons d'artillerie aux armes antichars individuelles équipant les fantassins. Les canons requièrent généralement un groupe de servants pour fonctionner. Les groupes de fantassins peuvent être dotés d'armes individuelles de soutien, lance-flammes ou fusils antichars par exemple.

- a. Le type d'arme de soutien est indiqué en bas de chaque pion. Les canons antiaériens (AA), antichars (AT), et enfin les canons d'artillerie (ART) requièrent tous des servants. Les armes de soutien telles que les lance-flammes ou les fusils antichars peuvent faire partie de l'équipement des groupes de fantassins.
- b. Les lance-flammes disposent d'une caractéristique de puissance de feu indiquée dans le coin supérieur gauche de leur pion. Ce qui indique qu'ils peuvent mener des attaques d'armes légères, tout comme des attaques antichars. Les fusils et canons antichars n'ont pas de caractéristique de puissance de feu et sont donc limités aux attaques antichars. Les canons d'artillerie (ART) peuvent mener des attaques de barrage, des attaques antichars ou des attaques d'armes légères. Les canons antiaériens peuvent faire feu contre les avions, conduire des attaques antichars, mais pas de tirs de barrage ou d'attaques d'armes légères.
- c. Toutes les armes de soutien possèdent toutes une ou deux valeurs de portée, inscrites dans le coin supérieur droit de leur pion. La portée est exprimée en terme d'hexagones. Elle est estimée en comptant le nombre d'hexagones séparant l'hexagone d'où provient le tir [exclus] et l'hexagone ciblé [inclus]. Si une arme de soutien ne possède qu'une seule et unique valeur de portée, il s'agit alors de la portée maximum de ses attaques contre tout autre type d'unité. Lorsqu'un pion d'arme de soutien comporte deux valeurs, le

chiffre situé à gauche du slache correspond à la portée maximum lorsque celle-ci procède à un tir direct contre une autre unité terrestre. Le second chiffre symbolise, quant à lui, la portée maximum en hexagones à laquelle une arme de soutien peut espérer atteindre une cible terrestre lors d'un tir de barrage indirect (ou lors d'un tir direct contre avion, dans le cas d'un canon antiaérien).

NOTE : En terme de simulation, la caractéristique de portée d'une unité reflète, dans certains cas, plutôt une portée effective à laquelle une arme peut espérer atteindre une cible, plutôt que la véritable capacité maximale de cette arme. Par exemple, la véritable capacité d'un lance-flammes allemand était d'environ 35m. Celle d'un fusil antichar allemand de 65m environ. Pour simplifier, en jeu leur portée est limitée aux hexagones adjacents.

d. En elles-mêmes, les armes de soutien ne disposent pas de valeur de moral. Le moral des servants qui leurs sont assignés détermine si une arme de soutien est opérationnelle ou non.

e. Les armes de soutien n'ont pas de capacité de mouvement. Si celles-ci ne sont pas montées sur un véhicule, où capable d'être transportées par des fantassins, elles ne pourront plus bouger une fois installées. Toutefois, elles ont toujours la possibilité de changer d'orientation à l'intérieur de l'hexagone dans lequel elles se trouvent.

f. Les armes de soutien sujettes aux règles d'orientation ont un petit triangle imprimé dans le coin supérieur gauche de leur pion. Ce triangle symbolise leur orientation. Celles qui ne le sont pas (c'est-à-dire, celles pouvant tirer dans n'importe quelle direction) voient un cercle noir imprimé dans le coin supérieur gauche de leur pion, représentant leur capacité à faire feu sur 360°.

NOTE : Les armes de soutien montées sur véhicule peuvent avoir à la fois un triangle (symbolisant l'orientation du véhicule) et un cercle (symbolisant la capacité de tir sur 360° de l'arme de soutien) imprimés dans le coin supérieur gauche de leur pion.

2.4 Les véhicules

De nombreux types de véhicules sont fournis avec le jeu. Chaque pion représente un char, une voiture blindée ou un camion du type indiqué. Les véhicules alliés possèdent un arrière plan beige. Les unités relatives aux puissances centrales sont imprimées sur fond vert.

2.41 Les types de véhicules

Il existe trois catégories de véhicule : les chars, les voitures blindées, et enfin les camions.

a. Les chars sont considérés comme des cibles blindées [*«Hard Target»*] et ne sont pas, de manière générale, affectés par les tirs d'armes légères dirigés contre eux. Pour tenter de les mettre hors de combat, une attaque antichar est requise. Les chars sont soumis aux règles d'orientation et un petit triangle est imprimé dans le coin supérieur gauche de leur pion indiquant leur «avant». Les chars bloquent toute ligne de vue passant par les hexagones qu'ils occupent.

b. Les voitures blindées sont elles aussi considérées comme cibles blindées, mais elles ont cependant une faible chance d'être affectées par les tirs d'armes légères dirigés contre elles. Un tir antichar est habituellement plus efficace. Les voitures blindées sont sujettes aux règles d'orientation et un petit triangle est imprimé dans le coin supérieur gauche de leur pion indiquant leur «avant». Contrairement aux chars, les voitures blindées ne bloquent pas la ligne de vue à travers un hexagone.

c. Les camions sont considérés comme des cibles légères [*«Soft Target»*] et sont donc affectés par les tirs d'armes légères. De même, ils sont sensibles aux tirs antichars dirigés contre eux. Les camions sont eux aussi sujets aux règles d'orientation et un petit triangle est imprimé dans le coin supérieur gauche de leur pion indiquant leur «avant». Comme les autos blindées, les camions ne bloquent pas la ligne de vue à travers un hexagone.

2.42 Les armes des véhicules et leur portée

L'armement de chaque véhicule, ainsi que le champ d'action des différentes armes qui le constituent, est imprimé au centre du fascicule de scénario (cf. diagrammes de tir). Il est important de garder à l'esprit qu'un véhicule peut être orienté dans une certaine direction, tout en étant capable d'ouvrir le feu dans d'autres directions. Cela, en raison de l'agencement de l'armement propre à chaque véhicule. Reportez-vous donc aux diagrammes de tir des véhicules imprimés avec le fascicule des scénarios.

a. Lorsqu'ils effectuent une attaque d'armes légères contre une cible légère, le ou les canons principaux d'un véhicule, quelque soit leur type, possèdent une puissance de feu de 10, si leur calibre est égal ou supérieur à 75 mm, ou de 8 si leur calibre est inférieur à 75 mm. De même, les canons principaux sont tout aussi efficace dans un rôle antichar, lorsqu'ils sont utilisés contre d'autres véhicules (pour simplifier, il n'est pas fait mention du faible blindage des premiers chars). Chaque mitrailleuse montée sur un véhicule possède une puissance de feu universelle de 2 pour mener à bien des attaques d'armes légères.

b. Chaque véhicule (s'il dispose d'un armement) possède une portée de 9 hexagones comme indiqué dans le coin supérieur droit du pion. Il s'agit à la fois de la portée du/des canons principaux mais aussi des mitrailleuses.

NOTE : Aucun véhicule ne dispose d'une portée supérieure à 9 hexagones (Peu de batailles dans l'histoire se déroulent à une distance supérieure).

c. Les voitures blindées sont uniquement équipées de mitrailleuses. Chaque mitrailleuse montée sur une voiture blindée possède une puissance de feu générique de 2 ainsi qu'une portée de 9 hexagones.

d. La plupart des camions ne possèdent aucun armement. Ceux disposant d'un canon principal ou de mitrailleuses ont une puissance de feu de 10 ou 8, pour un canon, ou de 2 par éventuelle mitrailleuse. La portée quant à elle est toujours de 9 hexagones.

2.43 La mobilité des véhicules

Les véhicules se déplacent uniquement lors de la phase de mouvement des véhicules de leur propre camp. Chaque véhicule dispose de deux valeurs, représentant ses capacités de mouvement, indiquées dans le coin inférieur droit du pion. Le chiffre à gauche du slache correspond à la capacité de déplacement sur tout type de terrain, le chiffre à droite, la capacité de mouvement sur route (uniquement). La capacité de mouvement d'un véhicule pour le tour dépend donc de la surface sur laquelle il est en train d'évoluer : route ou tout autre type de terrain.

2.44 La taille des véhicules

Certains véhicules étaient particulièrement imposants, quand d'autres étaient de tailles plus restreintes (les dimensions moyennes d'un char étant alors de 3,50m à 4,50m de largeur pour environ 7m à 9m de longueur). Pour refléter ces différences de taille, certains véhicules se voient associé un modificateur de taille, imprimé au centre-gauche de leur pion. Ce modificateur s'applique pour tout jet de dé visant à la résolution d'une attaque antichar dirigée contre eux. Les véhicules ne portant pas la trace d'un modificateur sont supposés avoir une valeur de « 0 ».

2.45 Indicateurs spécifiques aux véhicules

Si un véhicule possède une capacité spéciale (ou un défaut), un ou plusieurs symboles sont imprimés dans le coin inférieur gauche pour en faire mention. La signification de ces symboles est exposée dans les sections de règles adéquates.

EXEMPLE : Les chars dont les pions présentent un carré imprimé dans le coin inférieur gauche, sont considérés comme étant « difficiles à manœuvrer » [«Hard to steer»] et souffrent en conséquence de pénalités additionnelles lorsqu'ils doivent tourner.

NOTE : Certaines unités sont fournies sans pour autant apparaître dans les scénarios proposés. Celles-ci sont identifiées par une petite étoile dans le coin inférieur gauche. Les règles et les scénarios pour ces unités feront leur apparition dans les futures éditions de la newsletter de Clash of Arms.

2.46 Les équipages des véhicules

La plupart des chars alliés agissent dans le jeu sans que l'on ait à se soucier des effets particuliers pouvant survenir sur leurs propres équipages. Néanmoins, les unités d'équipages ou de servants assignées au fonctionnement des chars allemands, des voitures blindées ainsi qu'à celui des camions, peuvent être affectées par certains effets du jeu. Quoi qu'il en soit, les équipages ne sont pas empilés avec leur véhicule sauf si les règles font mention du contraire.

2.5 Les unités aériennes

Chaque unité aérienne représente un appareil individuel. Chaque scénario signale les divers types d'appareils disponibles. Certains appareils ne peuvent poursuivre qu'un seul type de mission.

2.51 Les différents types d'appareil

Dans le coin supérieur gauche d'un pion figurant un avion, on trouvera une abréviation définissant les diverses missions que peut mener cet appareil. Ainsi, les avions ayant essentiellement un rôle de chasseur ou d'intercepteur [«Fighters»] seront indiqués par une mention « F ».

a. Les appareils portant la mention « CS » représentent essentiellement des avions pouvant fournir un soutien [«Close Support»] aux troupes qui se trouvent au sol. Ces unités aériennes peuvent ainsi procéder à des missions de bombardement, d'observation d'artillerie, et d'attaque au sol (mitrillage en rase-mottes) contre un adversaire.

b. Les appareils portant la mention « B » sont dans leur grande majorité des bombardiers. Ainsi, bien qu'ils soient limités aux missions de bombardement, celles-ci sont toutefois d'une grande efficacité.

2.52 La valeur d'attaque au sol

La valeur d'attaque au sol d'un appareil est indiquée dans le coin inférieur gauche de son pion. Cette caractéristique est utilisée afin de déterminer des effets potentiels d'une attaque au sol conduite par cet avion.

2.53 Le facteur de bombardement

Le facteur de bombardement d'un appareil se trouve dans le coin inférieur droit de son pion. Cette caractéristique est utilisée pour déterminer des effets potentiels d'un bombardement produit par cet avion.

2.54 Le bonus de combat aérien

Certains chasseurs (type F) disposent d'un bonus lorsqu'ils sont engagés dans un duel aérien. Ce bonus, indiqué dans le coin inférieur droit d'un pion de chasseur, agit comme un modificateur sur le résultat d'un jet de dé, lors d'un affrontement aérien.

2.55 L'immunité aux tirs venant du sol

Si un appareil est immunisé contre les effets des attaques d'armes légères provenant d'unités terrestres, un carré noir est imprimé dans le coin inférieur gauche de son pion (autour de la valeur d'attaque au sol s'il en possède une).

2.56 La capacité de mouvement des avions

A chaque tour, les avions disposent d'une capacité de mouvement illimitée et peuvent ainsi être positionnés n'importe où sur la carte.

3.0 Concepts importants avant que vous débutiez

Avant de s'aventurer plus loin dans le corpus principal de règles, certains mécanismes et concepts de jeu fondamentaux doivent être exposés préalablement. Consultez-les dès maintenant pour vous familiariser avec eux.

3.1 L'empilement [«*Stacking*»]

La notion d'empilement régit le nombre total d'unités pouvant se trouver dans un hexagone, après avoir fait mouvement. Lorsqu'elles se déplacent, les unités ne sont pas soumises aux limites d'empilement.

3.11 Règle générale

Lorsque l'on comptabilise les unités se trouvant dans un hexagone, afin de vérifier les critères d'empilement, chaque groupe de fantassins ou de cavaliers, chaque véhicule est pris en compte. Les groupes de fantassins et de cavaliers cloués au sol [«*Pinned*»] sont eux-aussi pris en compte. Néanmoins, les véhicules en panne sont exclus du total. De même, les servants, les individus, les armes de soutien, et les avions ne comptent jamais dans la résolution des limites d'empilements d'un hexagone.

3.12 Les limites d'empilement

Les unités ont la possibilité de se déplacer séparément ou par empilements. Jusqu'à huit unités appartenant au même camp, groupes de fantassins ou de cavaliers, peuvent terminer leur phase de mouvement empilées dans le même hexagone.

NOTE : Les larges empilements d'unités forment de formidables cibles et sont terriblement vulnérables au feu adverse.

a. Un maximum de quatre véhicules peuvent terminer leur phase de mouvement empilés dans un même hexagone (en plus des huit groupes de fantassins/cavaliers permis). Un hexagone ne peut donc jamais contenir cinq véhicules ou plus, quel que soit le camp qui en possède le contrôle.

NOTE : Pendant cette période, la tactique d'utilisation des groupes de tanks préconisait un espacement entre les chars, variant de 200 à 300 mètres.

3.13 L'empilement lors d'un combat rapproché

Durant la phase de combat rapproché, une exception aux règles d'empilement intervient lorsqu'un ennemi s'introduit dans un hexagone. Dès lors, les limites d'empilement, pour chaque camp, sont ignorées. La limite d'empilement devient donc illimitée. De ce fait, chaque joueur peut jeter dans la mêlée autant de groupes de fantassins ou de cavaliers qu'il en possède. Que l'hexagone soit sous influence amie ou ennemie. Dans la mesure où les véhicules sont exclus de la phase de combat rapproché, la règle restreignant l'empilement à quatre véhicules maximum par hexagone reste en vigueur.

3.14 Empilement et retraite

Si, par hasard, la limite d'empilement d'un hexagone devait être franchie suite à un mouvement de retraite, déplacez les unités battant en retraite d'autant d'hexagones supplémentaires que nécessaire, afin de retrouver une situation respectant les règles de limitation d'empilement.

3.2 Zones de contrôle

Contrairement à de nombreux wargames, dans *Landships !* il n'y a pas de règles concernant les zones de contrôle.

3.3 Règles d'approvisionnement

De façon similaire, contrairement à maints wargames, il n'existe pas de règles concernant l'approvisionnement dans *Landships !*. En regard du court laps de temps que recouvre chaque scénario, les unités sont considérées comme étant toujours approvisionnées. Néanmoins, des règles spéciales inhérentes à un scénario peuvent éventuellement contenir des formes de limitations concernant l'utilisation des munitions.

4.0 La séquence de Jeu

Landships ! est une simulation pour deux joueurs où chacun peut alternativement bouger et faire feu. Une partie en elle-même est découpée en tours de jeu. De même, chaque tour de jeu contient différentes phases, se déroulant les unes à la suite des autres dans un ordre strict, constituant la séquence de jeu. Chaque scénario détermine un premier et un second joueur. Le premier joueur le demeure tout au long de la partie. Celui-ci suit la séquence de jeu en premier. Il est désigné sous le terme de «joueur «assaillant» [«*Phasing player*»]. Certaines phases constituant le tour de jeu sont réservées au second joueur (appelé joueur «défenseur» [«*Non-phasing player*»]). Après que le premier joueur a complété les étapes successives de la séquence de jeu, le second joueur devient le joueur «assaillant» et répète la séquence. Dès lors, le premier joueur devient le joueur «défenseur». Après quoi, un nouveau tour a lieu.

Les joueurs peuvent passer outre certaines phases, dans le cas où elles ne seraient pas applicables dans la situation du jeu. Dans tous autres cas, le déroulement de la séquence de jeu ne doit pas varier.

4.1 La phase de barrage du premier joueur

- Désignez l'hexagone pris pour cible et annoncez le type de barrage et de munitions utilisés.
- Vérifiez que le statut de l'observateur est bien «en communication» avec la batterie d'artillerie, puis effectuez un jet sur le tableau d'autorisation de tir [«*Fire Order Table*»(FOT)] pour savoir si l'on accède à votre requête.
- Faites un test pour établir s'il y a dispersion du barrage.
- Faites un jet sur le tableau de résolution des attaques de barrage pour déterminer si un «Hit» [NdT : *Pour ne pas rendre les règles trop inintelligibles nous n'avons jamais systématiquement traduit le terme de «Hit(s)», par «coup au but» ou encore par «touche»*] a été obtenu.
- Résolvez des divers effets produits par un «Hit» contre toute unité se trouvant dans l'hexagone atteint.

4.2 La phase de mouvement des cavaliers et des véhicules (uniquement) du premier joueur

- Déplacez tous les véhicules dans les limites de leur capacité de mouvement (n'oubliez pas de vérifier l'opportunité pour les tanks de tomber en panne à la fin de leurs déplacements). Les véhicules ayant l'intention d'engager un combat rapproché doivent pénétrer l'hexagone occupé par l'ennemi dans cette phase.
- Le second joueur effectue un test de moral pour chacune des unités, en sa possession, sujettes à l'effroi provoqué par les chars (uniquement lors de certains scénarios).
- Choisissez le mode de déplacement de chaque unité de cavaliers (trot ou charge) puis déplacez les dans la limite de leur capacité de mouvement. Pour toute unité de cavaliers, vous devez déterminer si ceux-ci sont en selle ou non, au début ou à la fin de cette étape (à votre convenance).
- Le second joueur effectue un test de moral pour toute unité sujette à l'effroi résultant d'une charge de cavalerie à son encontre.

4.3 La phase de tir défensif antichar du second joueur (uniquement contre les véhicules)

- Seuls les véhicules appartenant au premier joueur peuvent être pris pour cible par les armes antichars disponibles. N'importe quel type de véhicule ennemi peut être pris pour cible. Les canons d'artillerie (ART) et antichars (AT) peuvent changer d'orientation, de façon à inclure les véhicules ennemis dans leur arc de tir.

NOTE : Par armes antichars, on entend : les chars alliés dotés d'un canon principal, les canons d'artillerie (ART) recourant au tir direct et présents sur la carte, les canons antichars et antiaériens, autant que les fusils antichars et les lance-flammes.

4.4 La première phase de mouvement des fantassins du premier joueur

a. Toutes les unités de fantassins qui ne sont pas clouées au sol (groupes de fantassins et de mitrailleuses, servants et individus) et qui appartiennent au premier joueur peuvent se déplacer.

4.5 La phase de tir défensif d'armes légères du second joueur

a. Les unités du second joueur peuvent ouvrir le feu sur toute cible légère ennemie en utilisant (uniquement) leurs armes légères.

b. Durant cette phase, les unités appartenant au second joueur peuvent préférer ouvrir le feu sur tout véhicule vulnérable aux attaques d'armes légères. Ainsi, les camions et autos blindées peuvent être attaqués par toute unité possédant une puissance de feu. Certains des premiers modèles de chars peuvent également être attaqués en utilisant les groupes de mitrailleuses ou les mitrailleuses montées sur véhicules (principalement dans les scénarios se déroulant avant avril 1917, passée cette date, les mitrailleuses s'avèrent quasiment inefficaces pour ce genre de cible).

4.6 La phase de «Pin Removal» du second joueur

[NdT : Je n'ai pas trouvé de terme français équivalent qui ne conduise pas à un alourdissement abominable de la phrase. «recouvrement du statut cloué au sol »...]

a. Toutes les unités clouées au sol appartenant au second joueur retrouvent un statut normal.

4.7 La phase d'engagement aérien

a. Le premier joueur (celui-ci doit avoir décidé avant que la phase ne débute quelles missions ses appareils vont remplir) met en place tous ces avions, quelque soit leur type, sur le plateau de jeu, suivi du second joueur qui place ses chasseurs (uniquement) aux fins d'interception.

b. Réglez en premier lieu les combats aériens opposant des chasseurs. Après quoi, les chasseurs survivants, appartenant au second joueur, pourront attaquer les bombardiers et/ou avions d'appui (type CS) appartenant au premier joueur.

c. Le second joueur (uniquement) conduit les attaques antiaériennes qu'il souhaite effectuer.

d. Les avions de type CS appartenant au premier joueur et effectuant une mission d'observation d'artillerie peuvent alors observer les hexagones pris pour cible. Vous pouvez positionner les marqueurs de barrage [*«Barrage Impact »*].

e. Le premier joueur conduit toute mission de bombardement (type CS et B) ou d'attaque au sol (type CS uniquement) à sa disposition.

4.8 La phase de combat rapproché

a. Cette phase ne prend effet que lorsque des unités adverses se trouvent réunies dans un même hexagone, ou lorsque des unités appartenant au joueur assaillant – à l'exclusion des véhicules – se trouvent dans un hexagone adjacent à des unités ennemies, sont engagées en combat rapproché durant cette phase (mouvement d'assaut gratuit contre l'hexagone ennemi).

b. Réglez tous les affrontements dépendant d'une situation de combat rapproché.

4.9 La phase de tir offensif du premier joueur

a. Toutes les unités appartenant au premier joueur – à l'exception de celles ayant été engagées dans un combat rapproché – peuvent procéder à des attaques antichars et d'armes légères. Aucun changement d'orientation n'est toutefois permis lors de cette phase.

4.10 La seconde phase de mouvement des fantassins du premier joueur

a. Toutes les unités de fantassins appartenant au premier joueur qui ne sont pas clouées au sol – à l'exception de celles ayant été engagées dans un combat rapproché – peuvent se déplacer une seconde fois.

4.11 La phase de «Pin Removal» du premier joueur

a. Toutes les unités clouées au sol appartenant au premier joueur retrouvent un statut normal. Les véhicules ayant subi une panne temporaire et n'ayant pas ouvert le feu durant ce tour peuvent faire l'objet d'une réparation.

b. Retirez tout marqueur de Gaz ou de fumigène appartenant au second joueur.

4.12 Le tour du second joueur

Le second joueur devient joueur assaillant et répète les étapes 4.1 à 4.11, en inversant les rôles de premier et second joueur. Une fois que l'on a effectué ceci, un tour de jeu est révolu. La procédure reprend alors de façon identique avec le premier joueur initial.

5.0 La phase de barrage

Dans *Landships !*, l'artillerie est simulée de deux façons : d'une manière abstraite par des éléments «hors-carte» [«off-board»] et plus rarement par des pions présents sur la carte, représentant des canons d'artillerie (ART). Néanmoins, en fonction du scénario, chaque camp peut posséder à la fois des éléments hors-carte et des canons d'artillerie (ART). Généralement durant cette phase, les canons d'artillerie (ART) ne conduisent que des attaques de barrages indirectes, contre des hexagones qu'ils ne pourraient pas voir normalement. Pour cela, ils recourent aux informations communiquées par un observateur avancé. Toutes les attaques de barrage indirectes doivent obligatoirement se dérouler durant cette phase. Cependant, si une unité ennemie se trouve à portée d'un canon d'artillerie (ART) et que celui-ci dispose d'une ligne de vue dégagée pour engager sa cible, il peut produire une attaque antichar directe, s'il s'agit d'un véhicule, ou une attaque d'armes légères dans le cas d'une cible légère. Il agit alors durant l'une des phases de tir direct (voir l'étape 5.7).

Errata 5.0 (clarification) : Il n'y a pas de différences pratiques dans le jeu entre les éléments d'artillerie hors cartes et les canons d'artillerie présent sur le plateau. Les deux types de pièces ont une puissance de feu de 10, toutes deux peuvent recourir aux observateurs avancés pour acquérir une cible, etc. Il s'agit là d'une simplification, et les joueurs sont parfaitement libres de développer des règles plus élaborées pour l'artillerie.

5.1 Le rôle des observateurs avancés

Les observateurs avancés représentent des individus équipés d'un téléphone et déroulant du câble au fur et à mesure de leur progression. L'unique objectif d'un observateur est précisément l'observation des cibles que les canons d'artillerie ne peuvent voir eux même, de façon à ce que ceux-ci puissent opérer des tirs de barrage indirects contre ses cibles. Ignorez cette étape lorsqu'un canon d'artillerie (ART) fait feu contre une unité ennemie à portée de tir direct et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue dégagée. Les unités procédant ainsi sont considérées comme produisant un feu de barrage direct (Reportez-vous à l'étape 5.7).

5.11 La procédure d'utilisation des observateurs avancés

Pour pouvoir mener une attaque de barrage indirecte, un observateur avancé qui n'est pas cloué au sol doit pouvoir, à la fois, observer l'hexagone choisit pour cible, nommer quel canon va tirer et avec quel type de munition, puis établir une communication avec le canon d'artillerie (ART) ou l'élément hors-carte conduisant l'attaque de barrage indirecte. Une fois que ces conditions sont vérifiées, l'observateur avancé doit effectuer un jet sur le tableau d'autorisation de tir afin de savoir si sa requête de tir d'artillerie reçoit un écho favorable.

a. Un observateur avancé qui n'est pas cloué au sol peut observer n'importe quel hexagone dans un rayon de 10 hexagones (l'hexagone qu'il occupe est exclu du calcul). Pour ce faire, il doit aussi disposer d'une ligne de vue dégagée (voir la section 8.23 pour les règles concernant les lignes de vue) entre lui-même et l'hexagone ciblé. Les observateurs avancés ne peuvent observer à travers un hexagone soumis à l'effet des fumigènes (le contenu de l'hexagone est lui aussi impossible à observer). Les observateurs avancés n'utilisent pas les valeurs de portée indiquées sur le tableau spécifiant la portée à laquelle une cible peut être repérée par une unité [«*Spotting Chart*»]. Afin de distinguer un hexagone pris pour cible, lorsque cet hexagone est observé par un observateur avancé, placez simplement le marqueur «*Barrage Impact*» sur l'hexagone concerné.

NOTE : L'observation, concernant les attaques de barrage indirectes, et la «visée/repérage» [«spotting»], utilisée pour les attaques directes, incarnent deux concepts totalement différents. Ils ne sont donc pas interchangeables.

b. Après observation de l'hexagone choisi pour l'attaque de barrage, le joueur doit statuer à haute voix sur le nombre de canons d'artillerie (ART) / éléments hors carte utilisés, sur le type de barrage demandé, et enfin sur le type de munitions utilisé. Une fois fait, le choix ne peut plus varier durant le reste du tour. Il existe deux types de tir de barrage : «*drumfire*» et «*hurricane*» (voir la section 5.2). Un seul type de barrage peut être choisi pour un même hexagone. Il existe quatre types de munitions : hautement explosives, shrapnels, fumigènes et gaz (voir la section 5.3). Un seul type de munition peut être utilisé lors de l'attaque d'un même hexagone.

c. Ensuite, l'observateur avancé doit vérifier qu'il est bien parvenu à entrer en communication avec l'unité d'artillerie. Une fois l'hexagone cible choisi et observé avec succès, le type d'attaque déterminé, jetez un dé pour chaque hexagone ciblé. Sur un résultat de 1 à 3, l'observateur avancé n'a pas pu entrer en

communication avec les unités assignées au tir de barrage sur cet hexagone. Le tir de barrage indirect prévu contre cet hexagone n'a donc pas lieu durant ce tour. Tout le potentiel des canons d'artillerie (ART)/éléments hors carte alloués à l'attaque de cet hexagone est gâché. Ces pièces n'en deviennent pas inutilisables pour autant. Elles peuvent tirer lors d'un tour ultérieur. Pour chacun des hexagones qu'il cible, un observateur avancé qui n'est pas cloué au sol peut, une fois par tour, essayer d'établir la communication dans l'espoir de voir au moins l'une de ses demandes de frappe satisfaite.

d. Enfin, avant de résoudre l'attaque de barrage, déterminez depuis combien de tours l'hexagone pris pour cible a été soumis à des attaques d'armes légères (à l'exclusion de celles conduites par des unités d'artillerie) sans qu'il n'advienne de résultats d'élimination ou de retraite (peut importe le nombre de résultats «cloué au sol» obtenus). Les pions indiquant le nombre de tour de résistance sont là pour aider les joueurs à garder la trace du nombre de tours s'étant écoulés. Comptez le nombre de tour, et non le nombre de fois par tour, durant lequel/lesquels un hexagone a été attaqué. Puis, faites un jet sur le tableau d'autorisation de tir, sous la colonne correspondant au nombre de tours depuis lequel l'hexagone résiste et appliquez tout modificateur utile indiqué en dessous du tableau. Si le résultat est un «F», le commandement à l'arrière concorde sur la nécessité du feu d'artillerie et le tir de barrage a lieu. Naturellement, seuls les hexagones qui ont été pris pour cible plus tôt par un appareil ou un observateur avancé peuvent être attaqués. Dans le cas où un résultat «F» n'est pas obtenu, le joueur doit poursuivre la même procédure pour les éventuelles autres attaques de barrage programmées.

EXEMPLE : Nous sommes au tour 1 d'un scénario. Un hexagone contenant des unités ennemies est observé par un observateur avancé et se trouve pris sous le feu d'un canon d'artillerie (ART) / ou d'un élément d'artillerie hors-carte. Supposons par ailleurs, qu'aucun effet ne résulte de cette attaque. Durant le reste du tour 1, les unités ennemies contenues dans l'hexagone sont encore attaquées par le joueur adverse, qui recourt cette fois à ses armes légères, toujours sans résultat. Mettez en place un pion «resisted 1 turn» sur l'hexagone. Au tour 2, le même hexagone est une fois de plus observé (par un avion). Aucune vérification de communication n'est nécessaire. Puisque l'hexagone a été soumis à un tir d'arme légère n'ayant occasionné ni retraite ni élimination lors du tour 1, cela compte comme un tour de résistance en regards du total des attaques inefficaces menées contre lui. Ainsi, pour mener à bien une attaque de barrage, le joueur doit faire un jet sur le tableau d'autorisation de tir en utilisant la colonne « 1 » (avec un modificateur de -1 au résultat du lancé pour l'utilisation d'un avion). Supposons qu'un chanceux « F » se produise et qu'ainsi les pièces d'artillerie reçoivent l'autorisation d'ouvrir le feu. Après avoir vérifié la dispersion, supposons que le tir atteigne sa cible, mais sans aucun effet. Si un « F » n'avait pas été obtenu, le potentiel des pièces d'artillerie assignées au tir de barrage aurait été gâché). Le joueur ne conduit pas d'attaques d'armes légères contre cet hexagone durant le reste du tour 2 (il est occupé ailleurs). Le pion n'est donc pas remplacé par «resisted 2 turn». Ainsi, au tour 3, durant la phase de barrage, si l'hexagone était observé par un observateur avancé et pris pour cible à nouveau, un ordre de tir réclamé, la colonne « 1 » serait encore utilisée pour la résolution de l'attaque (puisque l'hexagone n'a été soumis à un tir d'armes légères qu'au tour 1 mais pas au tour 2). Si le joueur avait encore conduit une attaque d'armes légères au tour 2, mais sans résultats, alors le pion aurait été retourné sur sa face « 2 » et au tour 3 la colonne « 2 » aurait été utilisée, etc. Si une attaque d'armes légères au tour 2 avait causé une élimination ou une retraite, cela aurait alors compté comme un succès. Le marqueur de résistance aurait été enlevé et toute attaque d'armes légères faite durant ce tour ou les précédents aurait été supprimée du décompte. Dans ce cas, une requête de tir au tour 3 aurait utilisé la colonne « 0 ». Si un résultat « cloué au sol » s'était produit durant n'importe laquelle de ces phases, alors, l'attaque (et le tour) aurait tout de même compté dans le nombre total de tours depuis lequel cet hexagone est attaqué sans résultat, puisque l'ennemi se trouve toujours dans l'hexagone et toujours en position de résistance.

5.12 Les avions en tant qu'observateur avancé

Durant la phase d'engagement aérien, les avions de type «CS» du joueur assaillant conduisant des missions d'observation d'artillerie, peuvent aussi jouer le rôle d'observateurs avancés pour conduire des attaques de barrage indirecte. Ils ne comptent pas dans le repérage au profit de troupes terrestres pouvant produire des attaques antichars ou d'armes légères (voir la section 8.2). Ils peuvent automatiquement observer tout hexagone se trouvant dans un rayon de deux hexagones à partir de l'hexagone qu'ils occupent (ignorez les limitations de portée indiquées sur le tableau spécifiant la portée à laquelle une cible peut être repérée). Placez simplement un pion de cible de barrage sur l'hexagone. A moins que l'appareil ne soit forcé d'abandonner sa mission, l'attaque est résolue au tour suivant, lors de la phase de barrage du joueur possédant l'appareil. Les avions jouant un rôle d'observateurs avancés sont toujours considérés comme étant en communication avec n'importe quel canon d'artillerie ou élément hors carte. Aucun test n'est nécessaire. Néanmoins, on utilise le tableau d'autorisation de tir mais avec un modificateur de jet favorable, comme indiqué sous le tableau. N'oubliez pas de vérifier s'il y a dispersion du tir.

NOTE : Du fait que les avions n'ont pas besoin de vérifier s'ils sont en communication et dans la mesure où ils ont sensiblement plus de chance d'obtenir satisfactions à leur requête, ils constituent un avantage tactique, multipliant l'efficacité de l'artillerie de chaque camp.

Errata 5.12 (changement) : Durant la phase d'engagement aérien, placez l'appareil directement sur l'hexagone devant subir l'attaque de barrage. Durant la phase de barrage proprement dite, comme un avion peut observer tout hexagone situé dans un rayon de 2 hexagones du sien, placez le pion d'impact sur tout hexagone situé dans un rayon de 2 hexagones de l'avion. Le barrage prend ensuite effet dans cet hexagone (il reste sujet à la dispersion).

NOTE : Ce changement empêche toute tentative pour les unités se trouvant dans l'hexagone pris pour cible, d'éviter le barrage à venir, simplement en se déplaçant.

5.13 L'Observation automatique

Dans tous les scénarios, certains types de terrains sont toujours automatiquement considérés comme étant «observés» lorsqu'ils font l'objet d'attaque de barrage indirecte. Sont inclus, les hexagones contenant la première (ou seule) ligne de tranchées ennemies - la plus proche de votre côté de la carte - ceux contenant vos propres lignes de tranchées, la première rangée d'hexagones au devant de votre ligne de tranchées - la plus poche de l'ennemi donc ! - les hexagones de villes, et enfin tout hexagone de jonction de route. Un observateur avancé ou un avion n'a pas besoin d'observer ces types particuliers d'hexagones pour que le joueur puisse conduire un barrage indirect contre eux. Aucun test de communication n'est requis.

Cependant, le joueur doit toujours recourir au tableau d'autorisation de tir pour savoir si le commandement à l'arrière accorde les demande de soutien d'artillerie. Appliquez aussi les règles de dispersion (voir la règle 5.41)

Errata 5.13 (supplément) : Ajoutez les hexagones de pont aux types de terrains automatiquement observés.

5.14 Les attaques de barrages au premier tour

Dans tout scénario, lors du premier tour, tout hexagone observé peut être attaqué par un élément hors carte/canon d'artillerie sans tester si l'observateur avancé est en communication, ni effectuer de lancé sur le tableau d'autorisation de tir. Il peut toutefois y avoir dispersion. Lorsque cette règle est combinée à la règle 5.13 ci-dessus, cela signifie qu'un tir de barrage indirect demandé lors du premier tour contre un hexagone de ville occupé par l'ennemi aura automatiquement lieu, sans recourir à l'observation d'un observateur avancé ou d'un avion, ni de tester l'état des communications, ou encore d'utiliser le tableau d'autorisation de tir (on simule ainsi des objectifs de tir préparés à l'avance). Lors des tours suivants, utilisez la procédure normale (observer l'hexagone, vérifier le statut des communications, utiliser le tableau d'autorisation de tir, et procéder à une éventuelle dispersion du tir).

5.2 Les différents types de barrages d'artillerie

Il existe deux types distincts d'attaques de barrage indirectes. A chaque tour, un seul type de barrage peut être mené contre un même hexagone. Les types d'attaques de barrage sont détaillés ci-dessous.

5.21 Le barrage «drumfire»

Un barrage «*drumfire*» voit se combiner toute la puissance de feu des canons d'artillerie (ART) et /ou éléments hors-carte lors de l'attaque d'un hexagone. N'importe quel type de munition peut être utilisé. Les barrages «*drumfire*» ont une moindre chance de se disperser. Jetez un dé à 6 faces dans la colonne appropriée du tableau de résolution des attaques de barrage (BCRT).

5.22 Le barrage «hurricane»

Le barrage «*hurricane*» simule un feu très vif et nourri. Seuls les obus hautement explosifs et les shrapnels peuvent être utilisés lors d'un barrage «*hurricane*». Les barrages «*hurricanes*» ont plus de chance de se disperser. Le joueur décide du nombre de canons d'artillerie (ART) et/ou éléments hors carte qui doivent procéder à l'attaque de l'hexagone ciblé. Si l'attaque est accordée, chacun de ces canons d'artillerie (ART) et/ou éléments hors-carte attaque l'hexagone choisi individuellement, chacun résolvant son attaque sur la colonne « 10 » du tableau de résolution des attaques de barrage. On applique le résultat obtenu avant de résoudre l'attaque de l'élément suivant, et ainsi de suite.

EXEMPLE : Le joueur britannique possède quatre éléments hors-carte pour procéder à ses attaques. Il choisit un barrage «hurricane» à base d'obus hautement explosifs. Les quatre éléments doivent attaquer un même hexagone sélectionné préalablement, mais chaque attaque est résolue individuellement sur la colonne « 10 » du tableau de résolution des attaques de barrage. On comptabilise donc un total de quatre attaques distinctes contre cet hexagone. Tout modificateur s'applique séparément à chaque résolution.

a. Lors d'un barrage «*hurricane*», si une attaque détruit ou force toutes les unités présentes à battre en retraite hors de l'hexagone, toutes les attaques suivantes contre cet hexagone sont ignorées. Lors de ce

barrage, les canons d'artillerie (ART) et/ ou éléments hors-carte restant ne peuvent engager sous leur feu de nouveaux hexagones.

EXEMPLE : Un hexagone contenant une unité subit un barrage «hurricane». La première des trois attaques a pour effet de clouer au sol l'unité, après que celle-ci ait surmonté un test de moral. La seconde attaque aboutit elle aussi à clouer l'unité au sol, en conséquence de quoi, celle-ci est forcée à battre en retraite de deux hexagones. La troisième attaque contre l'hexagone (désormais) vide est dès lors gâchée.

5.3 La sélection des munitions

Pour mener à bien des attaques de barrage contre un hexagone, chaque joueur peut choisir entre quatre types de munitions. Durant la phase de barrage, un seul type de munition peut être utilisé pour attaquer un même hexagone.

5.31 Les obus hautement explosifs

Il s'agit du type basique de munition. Les munitions hautement explosives peuvent, indistinctement, être utilisées lors des barrages «*drumfire*» ou «*hurricane*». Ce type d'obus était plus efficace que les shrapnels dans la mesure où ils fonctionnaient contre tout type de terrain. Aussi, les obus hautement explosifs peuvent être utilisés contre tout type d'hexagone contenant n'importe quelle combinaison d'unités. Faites un jet sur tableau de résolution des attaques de barrage sans aucun modificateur relatif aux munitions.

a. Les munitions hautement explosives affectent les chars, les voitures blindées et les camions.

5.32 Les shrapnels

Le second type de munition concerne les shrapnels (le procédé est sensiblement similaire à celui des cartouches de fusils produisant des éclats avant impact). Les shrapnels peuvent être utilisés aussi bien dans les barrages «*hurricane*» que dans les barrages «*drumfire*». Cependant ils ne peuvent être utilisés que si l'hexagone pris pour cible est d'un type de terrain clair, de bois, de marais ou encore un terrain clair contenant une rivière (mais pas un hexagone de terrain clair avec une tranchée ou un réseau fortifié) et si cet hexagone contient un minimum de trois unités de la taille d'un groupe de fantassins ou de cavaliers. Si un « Hit » est obtenu, ajoutez +1 au résultat « H » indiqué (quelque soit le résultat sur le tableau de résolution des attaques de barrage). Un tir raté reste cependant un tir raté.

EXEMPLE : Un hexagone est pris sous un feu composé de shrapnels et le résultat sur le tableau de résolution des attaques de barrage est un « H+1 ». Il est ajusté en un « H+2 ». Les unités testant leur moral verront leur jet modifié par +2, et non par le +1 initialement indiqué. Un résultat « H » aurait été ajusté en « H+1 » et ainsi de suite.

a. Les shrapnels n'ont aucun effet sur les chars ou les voitures blindées, mais ils affectent les camions.

5.33 Les fumigènes

Les fumigènes ne peuvent être utilisés que lorsque le scénario le permet. Si ceux-ci sont disponibles, chaque canon d'artillerie (ART)/ élément hors-carte peut procéder à un barrage «*drumfire*» (et seulement celui-ci) afin de tirer des fumigènes au lieu d'obus conventionnels destinés à endommager les unités adverses. Le joueur doit statuer de cela avant de procéder au tir. Si les fumigènes sont sélectionnés, le joueur doit tout de même pouvoir observer l'hexagone ciblé et vérifier l'état des communications (à moins que l'hexagone ne soit automatiquement observé). Il ignore toutefois les règles concernant le tableau d'autorisation de tir. Vérifiez individuellement, pour chaque élément d'artillerie ou canon d'artillerie, si la dispersion a lieu, mais ne faite aucun jet sur le tableau de résolution des attaques de barrage. Placez un marqueur de fumigène dans l'hexagone pour chaque canon d'artillerie/ élément hors-carte ayant tiré. Chacun des hexagones voisins de l'hexagone cible est considéré comme étant pris dans les fumigènes. Les unités présentes dans un fumigène ne peuvent être repérées ou faire l'objet d'observation et donc ne peuvent être prise pour cible par un barrage indirect, un feu d'armes légères ou encore un tir antichar. Les unités présentes dans un fumigène ne peuvent observer ou repérer les cibles se trouvant à l'extérieur de l'hexagone, aussi ne peuvent-elles produire d'attaques à distance. Les fumigènes n'ont aucun effet sur le combat rapproché. De multiples marqueurs de fumigène, se trouvant sur un même hexagone, n'ont aucun effet supplémentaire. Les fumigènes sont retirés lors de la phase 4.11, pendant le tour du joueur opposé.

5.34 Les obus contenant des gaz toxiques

Une attaque à base d'obus contenant des gaz toxiques ne peut être menée que si le scénario le permet et, dans tous les cas, jamais avant 1915. Si l'utilisation des gaz toxiques est permise, un barrage «*drumfire*» (et seulement celui-ci) peut être employé pour tirer les obus contenant ces gaz toxiques. Le joueur doit en faire état avant de procéder au tir. Pour réussir, une attaque au gaz suit la même procédure qu'une attaque de barrage indirecte (observer l'hexagone, vérifier l'état des communications, lancer sur le tableau

d'autorisation de tir et vérifier la dispersion). Placez un marqueur « gaz ! » dans l'hexagone final. Chacun des hexagones situés dans un rayon de 3 hexagones à compter de l'hexagone dans lequel se trouve le marqueur est considéré comme étant sous l'emprise des gaz toxiques (voir règles 5.54). Les chars et voitures blindés sont insensible au gaz (pour simplifier). Les effets des gaz durent deux tours. Enlevez le marqueur à la fin de la dernière phase du tour du joueur opposé.

5.4 Résoudre les attaques de barrage indirectes

Après avoir observé les hexagones devant être attaqués et déterminé le type de barrage utilisé, les joueurs résolvent l'attaque à l'aide des règles ci-dessous.

5.41 Test de dispersion

Toutes les attaques de barrage, qu'elles soient de type «hurricane» ou «drumfire», sont susceptibles de se disperser avant même de savoir si un «Hit» est obtenu. Ignorez cette règle lors d'un tir de barrage direct. Avant de lancer sur le tableau de résolution des attaques de barrage, jetez un dé pour établir si le barrage s'est dispersé dans un hexagone adjacent.

a. Un barrage «drumfire» étant mieux planifié, lancez le dé une seule fois pour toutes les unités participant au barrage (et non pas un lancé de dés par élément prenant pour cible l'hexagone). L'intégralité du tir de barrage ne se dispersera que si un 5-6 est obtenu.

EXCEPTION : lancez individuellement pour chaque canon d'artillerie (ART) / élément hors-carte lorsque des fumigènes sont tirés.

b. Un barrage «hurricane» est une série de salves d'artillerie rapides pouvant plus aisément se disperser. Aussi, lancez un dé, une seule fois pour toutes les armes participant au barrage «hurricane»(et non pas une fois par canon d'artillerie/élément hors-carte ciblant l'hexagone). Sur un résultat de 4-6, il y a dispersion du tir.

c. Si une attaque de barrage vient à se disperser, un des six hexagones adjacents devient alors le nouvel hexagone dans lequel l'attaque prend effet. Cela, en dépit de la présence d'unités appartenant au joueur qui effectue le tir de barrage. En cas de dispersion, un second dé est lancé et son résultat est confronté au diagramme de dispersion imprimé sur chaque carte afin de déterminer quel hexagone voisin est atteint. Toutes les unités ennemies (ou amies) se trouvant dans l'hexagone sont sujettes aux résultats consécutifs à ce tir de barrage déviant.

EXCEPTION : Si une attaque par gaz toxiques vient à se disperser sur des unités amies, il ne se produit aucun effet (celles-ci sont supposées être équipées pour faire face à cette éventualité).

5.42 Puissance de feu d'une attaque de barrage

comptabilisez le nombre de canons d'artillerie (ART) / éléments hors-carte attaquant l'hexagone. Lorsque des munitions hautement explosives ou des shrapnels sont utilisés, chaque canon d'artillerie / élément hors-carte attaque avec une puissance de feu de 10.

EXEMPLE : Un simple canon d'artillerie tire avec une puissance de feu de 10. Deux éléments d'artillerie hors-carte auront une puissance de feu de 10 chacun, pour un total de 20.

5.43 Déterminer le résultat d'une attaque de barrage

Pour un barrage «drumfire», additionnez les puissances de feu atteignant l'hexagone ciblé, puis reportez-vous à la colonne correspondant à ce nombre sur le tableau de résolution des attaques de barrage. Lancez un dé, ajustez le résultat avec tout modificateur de terrain et regardez si un « Hit » a été obtenu.

EXEMPLE : Le joueur britannique a choisi de conduire une attaque de barrage «drumfire» contre un hexagone de terrain clair à l'aide de trois éléments hors-carte, avec une puissance de feu totale de 30 (3x10=30). Il localise la colonne +30 sur le tableau de résolution des attaques de barrage et lance le dé une fois sans autre modificateur.

a. Lors d'un barrage «hurricane» contre un hexagone, chaque canon d'artillerie/ élément hors-carte résout son attaque séparément en utilisant la colonne « 10 » du tableau de résolution des attaques de barrage.

b. Dans le cas évoqué précédemment, les modificateurs de terrain listés sous le tableau de résolution des attaques de barrage s'applique au résultat du lancé.

5.5 Les diverses conséquences des attaques de barrage indirectes

Tous les résultats obtenus sur le tableau de résolution des attaques de barrage sont exprimés en « Hit ».

5.51 « Hits » obtenus contre des fantassins

Généralement, lorsqu'un ou plusieurs groupes de fantassins se trouvent dans un hexagone atteint par une attaque de barrage, tous doivent procéder à un test de moral. Le test de moral est effectué dès lors qu'un « Hit » a été obtenu. Tout modificateur est applicable lors du test de moral. Lorsqu'un tir de barrage indirect

atteint sa cible, un seul test de moral est effectué pour l'ensemble de l'hexagone (pas de jets séparés pour chaque unité se trouvant dans l'hexagone). Le résultat s'applique à l'ensemble des groupes de fantassins se trouvant dans l'hexagone (y compris des servants et des individus, sauf les commandants de char). Les unités obtenant un résultat inférieur ou égal à leur valeur de moral sont automatiquement clouées au sol (voir la section 9.2). Les unités obtenant un résultat supérieur à leur valeur de moral échouent et sont éliminées. Si une unité auparavant clouée au sol subit un autre résultat d'immobilisation [«Pin»], elle est alors forcée de battre en retraite de deux hexagones tout en demeurant clouée au sol.

EXEMPLE : Un hexagone est la cible d'un feu de barrage indirect et un résultat « Hit +1 » est obtenu. Il contient deux unités de fantassins de la taille d'une section. Une unité possède un moral de 4, l'autre un moral de 5. Supposons que le résultat obtenu lors du test de moral comptant pour chacune des unités soit un 4, modifié à 5. L'unité avec un moral de 4 est éliminée, l'autre est clouée au sol.

5.52 « Hits » obtenus contre des cavaliers

Lorsque vous conduisez une attaque de barrage indirecte contre des unités de cavaliers montées, soustrayez – 1 au résultat du jet sur le tableau de résolution des attaques de barrage. Aucun autre modificateur n'intervient. La cavalerie ne reçoit jamais de modificateur en rapport avec le terrain lors d'une attaque de barrage, sauf si elle se trouve dans un hexagone de bois ou de ville.

a. Si un « Hit » se produit, toutes les unités de cavaliers doivent se soumettre à la procédure standard de test de moral. Si elles ne sont pas éliminées, lancez un dé une seconde fois pour chaque unité de cavalerie dans l'hexagone. Sur un résultat de « 1 », on considère qu'un nombre assez important de chevaux sont morts pour que l'unité n'ait plus la capacité d'être en mode « monté ». Remplacez alors l'unité de cavalier par un groupe équivalent de fantassins ou de mitrailleuse (son statut demeurant évidemment cloué au sol)

5.53 « Hits » obtenus contre des armes de soutien

Uniquement dans le cas d'attaques à base de munitions hautement explosives, après avoir résolu les effets du barrage sur les cibles légères, lancez un dé pour chacune des armes de soutien se trouvant dans l'hexagone atteint. Un résultat de 1 ou 2 signifie la destruction de l'arme de soutien. Tout autre résultat ne produit aucun effet.

5.54 « Hits » obtenus contre des véhicules

Pour les attaques à base de munitions hautement explosives uniquement, lorsqu'un char ou une auto blindée subit un « Hit », lancez un dé pour chaque véhicule. Un résultat de « 1 » signifie que celui-ci est détruit. Sinon, il ne se produit aucun effet. Les shrapnels et gaz toxiques n'ont aucun effet sur les chars et voitures blindées.

a. Les camions, à la différence des chars et autos blindées, sont très vulnérables aux attaques de barrage indirectes. Si un « Hit » est obtenu sur le tableau de résolution des attaques de barrage, lors d'une attaque à base de munitions hautement explosives ou de shrapnels, l'équipage doit effectuer un test de moral. Si l'équipage échoue, le camion est considéré comme détruit. Si l'équipage réussit, le camion et son équipage sont considérés comme immobilisés. Placez un pion de servants cloués au sol à côté du camion, pour l'indiquer. Aucun mouvement n'est permis tant que l'équipage ne récupère pas, à la suite de quoi l'on retire le pion, et le camion peut de nouveau se déplacer normalement.

5.55 « Hits » obtenus contre des barbelés

Si la puissance totale d'une attaque de barrage est supérieure ou égale à 30 et que l'hexagone pris pour cible contient un pion de fil barbelé, alors sur un résultat naturel de « 1 », le pion de barbelé est retiré.

REGLE OPTIONNELLE : Historiquement, un camp pouvait procéder à un tir de barrage pendant plus d'une semaine sans que les réseaux de fil barbelé ne soient détruits. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent requérir un second jet de confirmation. Sur un résultat de 1-3 le pion de fil barbelé est bien retiré suite à l'attaque de barrage.

5.56 Les conséquences des attaques par gaz toxique

Le premier « Hit » occasionné par une attaque de gaz toxique a pour résultat de clouer au sol / immobiliser automatiquement toutes les cibles légères et camions se trouvant dans le rayon d'action de 3 hexagones des gaz toxiques. Les gaz n'ont aucun effet sur les autos blindés et les chars. Le terrain et le moral d'une unité n'ont aucune incidence dans la résolution d'une attaque par gaz toxique. Ainsi, les unités gazées ne peuvent tirer ou se déplacer tant que le pion de gaz n'est pas retiré. Les unités de cavalerie sont immédiatement «démontées» pour le reste du jeu. Si un autre hit, de quelque nature que ce soit, atteint une unité gazée, le moral du défenseur est réduit de 1 lorsqu'il procède au test de moral consécutif à cette attaque. Les unités gazées forcées à battre en retraite sont éliminées. L'effet des gaz toxiques ne dure que tant qu'un marqueur de gaz est présent dans l'hexagone.

a. Les unités amies entrant dans une zone sous l'influence des gaz toxiques ne souffrent d'aucune pénalité (on suppose qu'elles en ont été informées et qu'elles sont donc équipées en conséquence).

Errata 5.56 (clarification) : cette règle s'applique aussi à une unité ennemie se déplaçant dans la zone d'effet des gaz et y étant clouée au sol.

5.6 Les restrictions au tir indirect

Un hexagone qui est observé par un observateur avancé ou un avion, peut seulement être attaqué lors de la phase présente, en utilisant une attaque de barrage indirecte. Un observateur avancé, cloué au sol ne peut observer aucun hexagone. Un observateur avancé, seul dans un hexagone, est éliminé si une unité de fantassins ennemis, de cavaliers ou encore un véhicule pénètre dans l'hexagone. Si tous les observateurs avancés d'un camp sont perdus au combat et qu'aucun avion n'est en capacité d'observer (règle 5.12), les attaques de barrage indirectes de ce camp ne peuvent plus être dirigées qu'à l'encontre des types d'hexagone listés dans la règle 5.13 (observation automatique). Les canons d'artillerie (ART) opérant un tir indirect doivent aussi avoir l'hexagone ciblé dans leur arc de tir (voir la section 8.12).

a. Les canons d'artillerie (ART) conduisant des attaques de barrages indirectes durant la phase de barrage peuvent toujours mener des attaques antichars ou d'armes légères contre les unités ou véhicules adverses, lors des phases de tir défensif effectué pendant le tour du joueur opposé. Lors d'un même tour, si les canons d'artillerie font feu durant la phase de barrage, en contrepartie, ils ne pourront pas tirer lors de la phase de tir offensif. Si un joueur fait tirer ses canons d'artillerie pendant une phase de tir défensif, ceux-ci pourront toujours produire des attaques de barrage lors du tour suivant de ce joueur.

5.7 Les attaques directes

Si un canon d'artillerie (ART) dispose d'un pion de servants non cloués au sol, qu'une unité ennemie se trouve à portée de tir (voir 8.2), qu'il possède une ligne de vue dégagée sur cette cible et qu'enfin il est orienté dans la bonne direction, il peut conduire une attaque directe, antichar ou d'armes légères dans la phase de tir appropriée (mais pas pendant la phase de barrage).

Aucun observateur avancé n'est requis, aucun test de communication n'est fait, aucun type particulier de munition ni de barrage n'a besoin d'être désigné, le tableau d'autorisation de tir n'est pas utilisé et aucune dispersion ne peut avoir lieu. Le joueur suit simplement la procédure pour les attaques antichars et d'armes légères. Tous les canons d'artillerie (ART) conduisent les attaques directes antichars contre chaque véhicules de manière indépendante, mais combinent leur puissance de feu lorsqu'ils tirent contre des cibles légères et utilisent la procédure et le tableau de résolution des combats d'armes légères. Tous les canons d'artillerie (ART) opérant en tir direct lors d'une attaque d'armes légères ont une puissance de feu de 10.

NOTE : Les stratèges d'avant-guerre exaltaient les vertus des canons d'artillerie à tir rapide, en tant qu'arme décisive du prochain conflit. Les joueurs se heurteront à une formidable résistance en voulant prendre d'assaut une batterie de 4 à 6 pièces avec seulement de l'infanterie.

6.0 La phase de mouvement des véhicules et des cavaliers

Les véhicules et les groupes de cavaliers se déplacent pendant la phase de mouvement des véhicules et des cavaliers du joueur assaillant. Aucun déplacement de fantassins alliés ou ennemis ne peut avoir lieu. Gardez à l'esprit qu'une fois cette phase terminée, le joueur défenseur mène sa phase de tir défensif antichar.

6.1 Le déplacement des véhicules

Durant le tour du joueur assaillant, celui-ci peut déplacer ses unités motorisées lors de la phase de mouvement des véhicules. Le terme général de « mouvement » désigne l'action par laquelle les joueurs déplacent physiquement leurs unités, hexagone par hexagone, sur la surface de la carte.

6.11 La procédure de mouvement

A chaque tour, la capacité totale de mouvement disponible d'un véhicule est exprimée en points de mouvement [MPs]. Les véhicules possèdent à la fois une capacité de mouvement spécifique en mode tout-terrain et une autre, lorsqu'ils se déplacent sur route.

La distance pouvant être parcourue dépend donc à la fois de la capacité de mouvement du véhicule et du terrain sur lequel il progresse : route ou parcours accidenté. Un joueur doit annoncer le mode de déplacement que le véhicule adopte (capacité de mouvement selon laquelle il va évoluer) lors de son tour de mouvement. Les véhicules peuvent dépenser n'importe quel nombre de points de mouvement pour se déplacer tant que ce nombre reste inférieur à leur capacité de mouvement totale. Lorsque le véhicule se déplace, le joueur doit consulter le tableau des effets induits par le terrain [«*Terrain Effects Charts*»(TEC)] afin de déterminer les limites de mouvement du véhicule. En général, tous les types de terrain coûtent 1 point de mouvement pour

être traversé. Même le franchissement d'une tranchée ou l'ascension d'une colline n'en augmente pas le coût. Certains véhicules néanmoins souffrent de ne pas pouvoir pénétrer certains type de terrain.

EXEMPLE : Un tank avec une capacité de mouvement tout-terrain de 4MPs se déplace sur la carte à travers un terrain clair. Comme le char dépense 1 MP par hexagone de terrain clair, le coût pour pénétrer l'hexagone (1MP) est soustrait à la capacité de mouvement du char. Lorsque sa capacité de mouvement est épuisée pour le tour, après 4 hexagones, le tank doit s'arrêter.

a. Les véhicules sont orientés dans la direction de la flèche imprimée dans le coin supérieur gauche de leur pion. Généralement, ils doivent se déplacer dans l'hexagone se trouvant directement droit devant eux ou tourner sur place (les mouvements latéraux ne sont pas possibles).

b. Les véhicules ayant l'intention d'engager un combat rapproché durant ce tour doivent terminer leur mouvement dans l'hexagone occupé par l'ennemi. Les véhicules ne bénéficient pas du bonus de mouvement gratuit, d'un hexagone, dont jouissent les unités de fantassins ou de cavaliers lors de la phase de combat rapproché.

6.12 Le mouvement sur route

Pour utiliser leur capacité de mouvement sur route, les véhicules doivent commencer leur mouvement dans un hexagone de route. De plus, un véhicule ne peut utiliser sa pleine capacité de mouvement sur route que s'il prévoit de continuer son déplacement le long d'une ou de plusieurs routes. La capacité de mouvement sur route n'est donc valable que si le véhicule arpente un chemin continu constitué d'hexagones de route. Un véhicule optant pour le mouvement sur route doit immédiatement s'arrêter s'il vient à quitter celle-ci.

a. Si un véhicule commence sa phase de mouvement sur un hexagone n'étant pas une route, il doit utiliser sa capacité de mouvement tout-terrain. Un véhicule dans ce cas ne peut utiliser que son mode tout-terrain, quand bien même il serait amené par la suite à se déplacer sur une route (pour simplifier).

b. Concernant les déplacements, en dépit de la façon dont sont dessinées les routes sur la carte, les routes amies annulent l'effet des tranchées amies, mais les tranchées ennemies annulent le bénéfice des routes ennemies.

6.13 Changer l'orientation d'un véhicule

Les véhicules peuvent modifier leur orientation, et donc leurs arcs de tir, en dépensant un point de mouvement supplémentaire avant ou au moment de se déplacer. Un véhicule peut changer d'orientation et continuer à se déplacer. Un véhicule peut changer plusieurs fois d'orientation durant son parcours tant qu'il a à sa disposition des points de mouvements à dépenser. Se déplacer le long d'une route peut requérir du véhicule un changement d'orientation (pour un coût de 1 MP¹) de manière à suivre les ondulations de celle-ci en utilisant sa capacité de mouvement sur route. Le changement d'orientation ne peut se produire que durant la phase de mouvement du joueur dont dépendent les véhicules (et pas durant la phase de tir offensif). Les véhicules peuvent changer d'orientation malgré la présence d'autres unités dans le même hexagone.

6.14 Les véhicules difficiles à manœuvrer

Les véhicules difficiles à manœuvrer [*«Hard to Steer»*](principalement des chars) sont repérés par un carré imprimé dans le coin inférieur gauche de leur pion. Un véhicule difficile à manœuvrer doit dépenser 1MP supplémentaire lorsqu'il désire changer d'orientation. Par exemple, Les chars Mk. I et IV britanniques, le Schneider français, et le char Vollmer allemand doivent utiliser un MP supplémentaire afin de tourner et/ou de changer d'orientation (pour un coût global de +2MPs, +1MP pour changer d'orientation +1MP additionnel dû à la difficulté à manœuvrer l'engin).

EXCEPTION : Lorsqu'un véhicule difficile à manœuvrer progresse sur route, il n'est pas utile de dépenser +1 MP supplémentaire lorsqu'il veut changer d'orientation (ici aussi, pour simplifier), néanmoins il en coûte toujours +1MP pour initier la manœuvre.

a. Le char Whippet était reconnu pour être rapide (13 Km/h) mais extrêmement difficile à manœuvrer. Afin de reproduire cette difficulté, un symbole de dispersion est imprimé dans le coin inférieur droit du pion représentant ce type de char. Si un char whippet se déplace de la moitié de sa capacité de mouvement (dans n'importe quel mode de déplacement), durant la phase de mouvement des véhicules, lancez un dé. Si le résultat est 1-2, le pilote a perdu le contrôle de sa machine dans le dernier hexagone pénétré. Lancez encore un dé et consultez le diagramme de dispersion de la carte. Le résultat obtenu donne la nouvelle orientation du char. Réorientez-le (coût nul). Bien entendu, restaurer l'orientation originelle du char requiert 1MP au tour suivant.

Errata 6.14 (a) (addition): Pour obtenir une pénalité plus significative additionnez +2 à toute attaque d'armes légères effectuées depuis un whippet devenu incontrôlable.

¹ Point(s) de mouvement

6.15 Les restrictions de mouvement des véhicules

Les points de mouvement non dépensés par un véhicule ne peuvent être accumulés d'un tour sur l'autre, pas plus qu'ils ne peuvent être prêtés entre les unités. Les véhicules ne peuvent reculer lorsqu'ils se déplacent, mais doivent changer leur orientation dans l'hexagone afin d'effectuer demi-tour.

EXCEPTION : Les chars britanniques Mk. V et Mk. VIII et le A7V allemand peuvent se déplacer en marche arrière d'un hexagone par tour.

a. Les chars ne peuvent jamais pénétrer dans un hexagone de bois, de marécage ou encore de rivières. Ils peuvent se déplacer sur tous les autres types de terrain. Les chars peuvent pénétrer librement les hexagones occupés par des unités ennemies ou amies.

EXCEPTION : Les chars Renault FT-17 (et ses variantes) peuvent pénétrer les hexagones de bois mais doivent ajouter +1 lors du test de panne mécanique durant ce tour.

b. Les autos blindées ne peuvent en aucun cas pénétrer les hexagones de tranchée, ceux contenant des barbelés, des bois, un marécage ou une rivière. Elles peuvent se déplacer sur tous les autres types de terrain. Elles ne peuvent grimper sur les collines que si elles le font par une route, autrement elles n'en ont pas la possibilité. Les voitures blindées peuvent pénétrer librement les hexagones occupés par des unités ennemies ou amies.

c. Les camions ne peuvent en aucun cas pénétrer les hexagones de tranchées, de barbelés, de bois, de marécage ou de rivière. Ils peuvent se déplacer sur tous les autres types de terrain. Ils ne peuvent grimper sur les collines que s'ils le font par une route, autrement ils ne le peuvent pas. Au contraire des autos blindées et des chars, les camions ne peuvent pas, de leur propre initiative, pénétrer librement les hexagones occupés par des unités ennemies. Cependant, ils peuvent librement en sortir pendant la phase de mouvement des véhicules.

d. Les véhicules ne peuvent quitter la carte sauf si le scénario le permet.

EXCEPTION : Reportez-vous au module 15.0 sur le moral des équipages de char allemands.

6.16 Les pannes mécaniques des chars

Après chaque mouvement, un char peut tomber en panne. Les probabilités de panne varient selon le nombre d'hexagones parcourus et selon le type du char lui-même. Lorsque le char se déplace, gardez trace du nombre d'hexagone dans lequel il a pénétré (et non pas du nombre de points de mouvement dépensés. Suite au mouvement, repérez la colonne correspondante sur le tableau des pannes mécaniques concernant les chars, vérifiez les modificateurs dus au type de char et lancez un dé à dix faces. Si le résultat du jet est égal ou supérieur au chiffre indiqué sur le tableau, le char tombe en panne et ne peut plus changer d'orientation ou se déplacer jusqu'à ce qu'il soit réparé. Cependant, il peut toujours faire feu.

EXCEPTION : Aucun test de panne n'intervient pour les chars changeant uniquement d'orientation au sein d'un même hexagone. Dans la mesure où ces chars ne quittent pas l'hexagone dans lequel ils se trouvent durant la phase de mouvement des véhicules. Notez que, techniquement, n'ayant pas bougé, ils n'ont pas la possibilité de tomber en panne.

EXEMPLE : Un Schneider français (célèbre pour ses pannes multiples) se déplace de trois hexagones. Lorsque l'on repère la colonne correspondante, un lancé ajusté de « 10 » est synonyme de panne. Le résultat du lancé est un 8, mais il y a un modificateur de +2 concernant les chars Schneider, comme indiqué en dessous le tableau, ainsi le résultat devient un « 10 ». Sa funeste réputation pourchasse ce char puisque celui-ci tombe en panne.

a. Si un char tombe en panne, lancez ensuite un dé à six faces et consultez le tableau des types de panne afin d'établir la gravité de la faille technique. Sur un résultat initial de 3-6 le problème est sérieux. Le char a subi une panne permanente. Ne le retirez pas du plateau de jeu. Un char tombé en panne de manière permanente ne peut se mouvoir ou changer son orientation pour le reste du scénario, mais il peut néanmoins continuer à produire des attaques et à bloquer la ligne de vue au travers d'un hexagone. Placez un marqueur de panne (sur la face «PERM») sur le char. Pour un résultat de 1-2, le problème est considéré comme temporaire. Placez un marqueur de panne (sur la face «TEMP») sur le char. Le char en question ne peut se déplacer ni changer d'orientation avant d'être réparé. Il peut toutefois conduire des attaques. Dans le cas où le char ne participe pas à la phase de tir offensif, lors de la phase de «pin removal», le joueur peut effectuer un lancé avec un dé à 6 faces. Un résultat de 1-2 indique que le problème est résolu et que le char peut de nouveau se déplacer. Enlevez le marqueur de panne.

b. Un char intégrant à son bord un commandant de char peut utiliser son modificateur bonus de -1, à la fois lors du lancé initial de panne (d10), durant le lancé déterminant le type de panne (d6), mais aussi lors du lancé de réparation (d6).

c. Les autos blindées et les camions ne tombent jamais en panne lors d'un déplacement.

REGLE OPTIONELLE : Le joueur effectuant le lancé de panne peut garder secrète la nature de la faille (Permanente ou temporaire) aux yeux de son adversaire. Il peut effectuer un faux lancé de réparation pour les chars souffrant d'une panne permanente. Cela rajoute au suspense.

Errata 6.16 (addition) : Augmentez le modificateur de panne de l'A7V allemand à +0 dans tout scénario se déroulant en septembre 1918 ou plus tard. Cela reflète les changements techniques opérés vers plus de fiabilité.

6.2 Cas particuliers rencontrés lors du mouvement des véhicules

Certains types de terrain nécessitent de recourir à des règles spéciales lorsque des véhicules y sont confrontés.

6.21 Les hexagones contenant des barbelés

Lorsque des chars pénètrent un hexagone contenant des barbelés, enlevez tout bonnement le pion de barbelés. Les réseaux de fil de fer barbelés n'ont aucun effet sur les chars. Seuls les chars sont capables de détruire les barbelés en roulant dessus, offrant ainsi la possibilité aux groupes de fantassins ou de cavaliers de s'engouffrer dans la brèche.

a. Les voitures blindées et camions ne peuvent jamais pénétrer dans un hexagone contenant des barbelés.

6.22 Les hexagones de tranchées

Généralement, les chars peuvent franchir librement les hexagones de tranchée. Néanmoins, certains chars n'ont qu'une faible capacité de franchissement. Ceux-ci ont un « = » imprimé dans le coin inférieur gauche de leur pion. Ces chars doivent se soumettre à un test spécial de panne (voir règle 6.16) à la place du test normal, dès lors qu'ils pénètrent ou se déplacent au travers de chaque hexagone de tranchée ennemie (ce n'est pas le cas pour les tranchées amies). Lancez un dé dans la colonne « faible capacité de franchissement des tranchées » [« *Poor trench crosser* »] du tableau de panne concernant les chars. N'utilisez aucun modificateur à l'exception du bonus que peut représenter la présence à bord d'un commandant de char ou le malus inhérent au terrain difficile. Si le char tombe en panne, un deuxième lancé pour le type de panne est requis (voir 6.16a). Ainsi, un char peut aussi bien traverser sans problème l'hexagone de tranchée, ou bien y rester en panne, temporairement ou définitivement, en fonction du résultat du dé. Les pannes temporaires sont résolues normalement. Les autres chars peuvent librement tenter de franchir le même hexagone de tranchée, quand bien même d'autres chars s'y seraient hasardés et y seraient tombés en panne.

NOTE : Dans le contexte, un char faible en franchissement est un char incapable de surmonter une tranchée de 1m80 de profondeur. Plus tard durant la guerre, les tranchées atteignent souvent jusqu'à 3m60 de profondeur. Néanmoins, afin de contrer ceci, les chars transporteront des « fascines » (ponts transportables). Les chars ne font pas de test de panne lorsqu'ils traversent les tranchées amies car on considère que des passerelles ont été construites spécialement pour eux.

a. Les voitures blindées et camions ne peuvent jamais pénétrer dans un hexagone de tranchée.

6.23 les hexagones de terrain difficile

Si un scénario désigne tout ou partie du terrain clair comme terrain « difficile » [« *Rough* »] (indiquant un sol, bouleversé par une forte concentration de trou d'obus, détrempé ou encore vallonné, et plus généralement tout type de terrain défavorable au déplacement des chars), ajoutez un +1 additionnel à tout test de panne mécanique concernant les chars lorsque ceux-ci se déplacent dans un tel hexagone.

6.24 Les champs de mines

La carte 8 intègre des hexagones représentant un terrain miné. Dans les scénarios où le champ de mine est « actif », les véhicules ennemis entrant dans un hexagone miné doivent immédiatement se soumettre à une attaque engendrée par le déclenchement des engins explosifs. Chaque scénario indique la portée et les effets des attaques engendrées par un champ de mines sur les véhicules. Si un véhicule tombe en panne, faites à nouveau un test pour en déterminer la sévérité. Si le résultat est sans effet, les véhicules peuvent continuer à se déplacer.

a. Les champs de mines restent toujours actifs, quand bien même un véhicule aurait déjà été anéanti en y pénétrant. Une fois quitté le périmètre des hexagones minés, les véhicules n'ont plus à procéder au test (le champ de mines n'est vaste que d'un hexagone).

b. Les véhicules amis peuvent se déplacer au travers des hexagones minés sans pénalités (ils sont supposés savoir où se trouvent les mines).

6.3 Mouvement de la cavalerie

Les unités de cavaliers montés ne se déplacent qu'une fois par tour, durant la phase de mouvement des cavaliers et des véhicules du joueur assaillant, et uniquement après que les véhicules de son camp se soient déplacés. Les unités de cavaliers non montés se déplacent quant à elles durant les phases de mouvement des fantassins.

6.31 Les modes opératoires de la cavalerie

Les unités de cavaliers peuvent opérer en mode monté (les hommes sont en selle) ou en mode « démonté » (les cavaliers ont posé pied à terre). Changer de statut, monter en selle ou mettre pied à terre, peut être fait durant cette phase et coûte seulement 1 point de mouvement. Monter en selle ou mettre pied à terre peut ne pas être effectué volontairement, lorsque l'unité de cavalerie se trouve à portée d'une attaque d'armes légères ou de barrage direct. Pour représenter le statut monté d'une unité de cavaliers, utilisez simplement le pion du groupe de cavaliers tel qu'il est fourni dans la boîte. Afin de représenter le fait qu'un groupe de combat ne soit plus monté, placez un pion de fantassins ou de mitrailleuse aux caractéristiques identiques sur le pion de cavalerie. L'unité est ensuite considérée, dans tous les cas, exactement de la même manière qu'un groupe de fantassins ou de mitrailleuses.

6.32 Vitesses de déplacement de la cavalerie

Les unités de cavaliers, quelque soit le type de terrain sur lequel elles évoluent, disposent de deux vitesses de déplacement : le trot et la charge. Les cavaliers au trot disposent d'une capacité de mouvement de 10, les unités chargeant d'une capacité de mouvement de 20. Seul, un type de déplacement peut être choisi dans un même tour. Les unités progressant au trot n'ont pas de restriction concernant leur orientation, elles peuvent se déplacer dans toute direction librement. Les cavaliers effectuant une charge sont soumis à plus de restrictions (voir la règle 6.33 ci-dessous).

a. Les unités de cavaliers en mode monté, quelque soit leur vitesse de déplacement, peuvent pénétrer (ou sauter par-dessus) ou se déplacer le long d'un hexagone de tranchée en dépensant 3MPs par hexagone de tranchée pénétré. Elles peuvent aussi pénétrer les hexagones contenant des barbelés en dépensant 5MPs par hexagone de ce type. De même elles peuvent traverser les hexagones de rivière (mais pas se déplacer dans le lit de la rivière) pour 3MPs par hexagone de rivière pénétré, elles doivent alors utiliser la vitesse de trot pour cette phase de mouvement.

6.33 Les attaques menées en chargeant

Les unités de cavaliers peuvent espérer engager des unités ennemies en combat rapproché en les chargeant durant la phase de mouvement des cavaliers. Un joueur ne peut pas charger des unités ennemies qui ne sont pas repérées[«*spotted*»]. C'est la seule façon pour les unités de cavaliers montés de pouvoir attaquer des unités ennemies. Les unités de cavaliers désirant se déplacer à vitesse de charge doivent se trouver à une distance de moins de 20 MPs, d'une unité ennemie supposée subir la charge. La charge correspond à une course déchaînée et violente de la cavalerie, elle ne peut donc être menée que dans une seule direction et en ligne droite, le long d'une rangée d'hexagones.

EXCEPTION : Une unité chargeant et ayant l'intention d'engager un combat rapproché peut produire une avance finale dans l'un des trois hexagones se trouvant devant elle lors du mouvement bonus d'un hexagone permis durant la phase de combat rapproché.

6.34 Effroi provoqué par une charge de cavalerie

Une unité de cavaliers chargeant est un événement sensiblement perturbant pour qui se trouve en être la cible. Afin de simuler cela, toutes les unités ennemies représentant des cibles légères, à l'inclusion des servants et des observateurs avancés (mais pas les commandants de char), se trouvant en terrain clair (ou dans une tranchée ou un réseau fortifié en terrain clair) et étant la cible d'une charge doivent procéder à un test de moral individuel lorsque l'unité de cavaliers ennemis se trouve à deux hexagones de distance. Dès que l'unité de cavaliers se trouve dans l'hexagone adjacent au sien, l'unité concernée doit procéder à un deuxième test de moral, ajoutant +1 au résultat.

EXCEPTION : Si l'unité ennemie chargée se trouve dans un réseau fortifié ou une tranchée en terrain clair, soustrayez 1 aux dés lancés. Si les unités se trouvent dans tout autre type de terrain que terrain clair, elles ne sont pas sujettes à l'effroi provoqué par les charges de cavalerie.

a. Les unités se défendant contre une charge de cavalerie ne procèdent aux tests de moral qu'une fois par phase, quelque soit le nombre d'unités de cavalerie chargeant. Lancez un dé pour chaque unité soumise aux tests. Si le résultat est inférieur ou égal à son moral, l'unité réussit à contenir l'angoisse que suscite la charge. Les unités qui échouent à l'un de leurs tests de moral sont immédiatement considérées comme clouées au sol. Celles ayant réussi peuvent mener des attaques d'armes légères durant la phase de tir défensif.

b. L'unité de cavaliers ne pénètre pas dans l'hexagone du défenseur durant cette phase, mais doit le faire lors de la phase de combat rapproché.

NOTE : Pour récapituler, l'unité de cavaliers chargeant s'arrête simplement lorsqu'elle se trouve à deux hexagones, là où les unités ennemies procèdent à un premier test de moral, puis l'unité de cavaliers se déplace dans l'hexagone adjacent et un second test de moral est fait.

Errata 6.34 (Clarification) : Il n'y a pas de distance minimale pour qu'une unité de cavaliers puisse charger. Une charge peut partir d'un hexagone adjacent à celui de l'ennemi visé.

6.35 Les restrictions de mouvements des cavaliers

Une vitesse de déplacement doit être choisie pour chaque groupe de trois unités de cavaliers que le joueur possède, avant même de procéder aux déplacements des unités (déclarez la vitesse de déplacement pour le premier groupe de trois unités, puis pour les trois suivantes, etc.). Ces groupes de trois unités doivent s'efforcer de rester dans des hexagones adjacents ou d'être empilés et de manœuvrer ensemble.

- a. Aucune charge ne peut être conduite contre une colline. Les unités de cavaliers chargeant ne peuvent pas tourner ou changer leur orientation durant ce tour. Les unités de cavaliers évoluant au trot peuvent changer d'orientation ou tourner et grimper sur une colline.
- b. Les unités de cavaliers ne peuvent pas mettre pied à terre lorsqu'elles se déplacent à vitesse de charge, mais peuvent le faire après s'être déplacées au trot.
- c. Les unités de cavalerie ne peuvent pénétrer dans un hexagone occupé par des unités ennemies, sauf lors du mouvement gratuit de la phase de combat rapproché.

Errata 6.35 (addition) : Cette règle s'applique lorsqu'il existe au moins deux unités de cavaliers afin de former un groupe.

7.0 Les phases de mouvement des fantassins

Toutes les unités de fantassins (ce qui inclus les unités de cavaliers ayant mis pied à terre) se déplacent durant les deux phases de mouvement des fantassins du joueur assaillant. Aucun déplacement de véhicules ou d'unités de cavaliers ne peut avoir lieu durant ces phases. Les unités ennemies n'en ont pas non plus la possibilité.

7.1 Règle générale

Le mouvement est un terme générique par lequel sont désignés les déplacements des unités effectués par les joueurs, hexagone par hexagone, à la surface de la carte. Lors de son tour de jeu, le joueur assaillant peut déplacer ses unités de fantassins durant les deux phases appropriées. Le mouvement des fantassins est appréhendé de la même manière que pour les véhicules, à la différence que les fantassins ne possèdent pas de restrictions concernant leur orientation ou les changements de direction. Les fantassins, comme les véhicules, disposent d'une capacité de mouvement exprimée en points de mouvement (MP), mais elle n'est que de 1MP. La distance pouvant être parcourue dépend des facteurs de déplacement de l'unité, en fonction qu'elle se déplace sur route ou à l'intérieur d'une tranchée exigüe. Autrement, le terrain n'a aucun effet sur le mouvement des groupes de fantassins.

NOTE : Souvenez-vous que les unités de fantassins ont la possibilité de se déplacer deux fois par tour, mais ne possèdent qu'un seul PM par phase de mouvement.

7.11 Les coûts de mouvement en fonction du terrain

Les groupes de fantassins se déplacent en utilisant leur seul MP par phase de mouvement. De fait, tout hexagone n'étant pas une route ou une tranchée coûte 1MP pour être pénétré, ce qui signifie que dans pratiquement la majorité des cas, les unités de fantassins ne pourront se déplacer que d'un seul hexagone par phase. Néanmoins, si l'unité se déplace au sein d'un chemin continu formé par une route ou une tranchée, elle le fait à la vitesse de 1/2 MP par hexagone et peut donc se déplacer de deux hexagones par phase. Ainsi, pour pouvoir franchir deux hexagones, une unité de fantassins doit débiter et finir son mouvement dans un hexagone de route ou de tranchée. Les groupes de fantassins peuvent transporter des armes individuelles de soutien ou d'accompagnement (fusil antichar, lance-flammes, etc.) sans conséquence sur leur capacité de mouvement.

- a. Une rivière peut être désignée comme franchissable ou infranchissable par les fantassins dans les règles d'un scénario. Les rivières franchissables peuvent être traversées en y entrant lors d'une phase et en en sortant dans la suivante. Les rivières infranchissables ne peuvent l'être qu'en utilisant un pont.

7.12 Les hexagones occupés par l'ennemi

Les unités de fantassins amies ne peuvent pénétrer dans les hexagones occupés par l'ennemi, excepté lors de la phase de combat rapproché. Dès lors que des unités amies et ennemies débiterent un tour en occupant un même hexagone, elles sont considérées comme «bloquées dans la mêlée». Cela signifie qu'aucune des unités, de l'un ou l'autre des joueurs, ne peut quitter l'hexagone, et cela tant que toutes les unités ennemies ne sont pas éliminées. Néanmoins, d'autres unités alliées additionnelles peuvent pénétrer l'hexagone (mais sont dès lors bloquées dans la mêlée elles aussi). Les groupes de fantassins bloqués sur place doivent résoudre les combats durant la phase de combat rapproché jusqu'à ce qu'un des deux camps ait été éliminé.

NOTE : Cette règle s'applique aussi aux unités de cavaliers, mais non pas aux véhicules qui restent toujours libre de quitter un hexagone occupé par l'ennemi.

7.13 Les hexagones contenant des barbelés

Les groupes de fantassins qui pénètrent un hexagone contenant des barbelés souffrent d'une réduction de moitié de leur puissance de feu (toujours arrondie à l'inférieur) et leur moral est immédiatement réduit à une valeur de 3. Les unités de cavaliers prisent dans les barbelés souffrent des mêmes pénalités. Une fois que l'unité a quitté l'hexagone contenant les barbelés, elle recouvre l'intégralité de sa puissance de feu et son moral.

NOTE : Seuls les chars permettent de retirer les marqueurs de barbelés en se déplaçant dans ou au travers d'eux, ils créent ainsi un passage pour les fantassins ou les cavaliers qui les accompagnent (voir la règle 6.21).

7.14 Les champs de mines

La carte 8 intègre des hexagones représentant un terrain miné. Dans les scénarios où le champ de mine est « actif », les fantassins (ou unités de cavaliers) ennemis entrant dans un hexagone miné doivent immédiatement se soumettre à une attaque engendrée par le déclenchement des engins explosifs. Chaque scénario indique la portée et les effets des attaques engendrées par un champ de mine sur les cibles légères. S'il ne se produit aucun effet, les unités peuvent alors continuer à se déplacer, dans la mesure où il leur reste des points de mouvement (MP).

- a. Les champs de mines restent actifs, quand bien même des fantassins auraient déjà été anéantis en y pénétrant. Une fois traversé le périmètre des hexagones minés, les unités n'ont plus à procéder au test (le champ de mine n'est vaste que d'un hexagone).
- b. Les groupes de fantassins amis peuvent se déplacer au travers des hexagones minés sans pénalité (ils sont supposés savoir où se trouvent les mines!).

7.15 Le déplacement des armes de soutien

Les joueurs ne peuvent déplacer les canons AT, AA ou ART hors d'un hexagone qu'une fois ceux-ci déployés. Ils ne peuvent pas non plus changer l'orientation de ces armes de soutien durant la phase de mouvement du joueur qui les possède. Leur orientation peut être changée seulement lors de la phase de tir défensif de leur propriétaire.

- a. Concernant les armes de soutien individuelles, n'importe quel nombre de fusils antichars et jusqu'à trois lance-flammes peuvent être transportés par un groupe de fantassins ou de mitrailleuse, cela sans pénalité de mouvement. Les individus ne peuvent en aucun cas transporter des armes de soutien d'aucune sorte.

Errata 7.15 (Clarification) : Les joueurs peuvent déployer des barbelés sur leurs propres hexagones de tranchée. Dans ce cas, les pénalités occasionnées par les barbelés sont cumulables avec les avantages accordés par la tranchée.

NOTE : Les joueurs peuvent souhaiter adopter cette tactique afin d'empêcher l'ennemi de profiter pleinement de la capture d'une tranchée amie. On considère que les barbelés sont présents des deux côtés de la ligne de tranchée, d'où la pénalité (ceux qui s'y trouvent se sentent piégés!).

8.0 Les attaques par armes à feu

Le combat est un terme utilisé lorsque chaque camp conduit des attaques contre des unités ennemies pouvant être vues et se trouvant à portée de tir. Les attaques peuvent soit être des attaques antichars [«*Anti-Tank Fire Attack*»(ATFA)] dirigées contre un véhicule (quelque soit la source de l'attaque), soit des attaques d'armes légères [«*Small Arms Fire Attack*»(SAFAs)] dirigées contre des cibles légères telles que les groupes de fantassins (ici aussi, sans tenir compte de la source). Afin de procéder à l'une ou l'autre de ces attaques, une unité doit auparavant vérifier qu'elle est correctement orientée. Elle doit ensuite être capable de repérer l'hexagone pris pour cible, puis on déterminera si une ligne de vue existe entre elle et la cible, et finalement on s'assurera que l'hexagone pris pour cible se trouve bien à portée de ses armes.

8.1 L'orientation et les arcs de tir

Les canons d'artillerie et antichars, ainsi que la plupart des véhicules équipés de canons sont concernés par les règles d'orientation. D'autre type d'unités (comme les canons antiaériens) ont une capacité de tir à 360° et ne sont pas soumises aux règles d'orientation.

8.11 Définitions

L'avant d'un véhicule est modélisé au moyen d'un petit triangle sur le pion. L'avant d'un canon d'artillerie (ART) ou antichar (AT) est représenté à la fois par un triangle et par la direction de la gueule du canon. L'avant des pions définit l'orientation d'une unité et par extension l'arc de tir de l'unité.

8.12 L'arc de tir

Pour les canons d'artillerie (ART) et antichars (AT), l'arc de tir est simplement un ensemble d'hexagones se trouvant en avant de l'unité et formant un « V », une forme de cône. Pour les véhicules, le/les canons principaux et chaque mitrailleuse dispose de son propre arc de tir, comme définis selon les diagrammes d'arc de tir imprimés au centre du livret de scénario. Les unités ennemies se trouvant dans l'arc de tir et à portée de tir peuvent être attaquées. Les unités à portée, mais hors de l'arc de tir ne peuvent pas être attaquées tant qu'elle ne rentre pas dans celui-ci. Une unité orientée fait face à l'un des six côtés de l'hexagone dans lequel elle se trouve, l'arc de tir débute nécessairement à partir de cette face de l'hexagone. Par conséquent, les arcs de tir d'un véhicule ou d'une arme de soutien peuvent se chevaucher.

8.2 Le repérage et les lignes de vue [LdV]

La distance à laquelle une unité peut repérer une cible ainsi que l'existence d'une ligne de vue entre elles deux déterminent si cette cible peut effectivement être attaquée.

8.21 La distance à laquelle une cible peut être repérée

Pour mener à bien une attaque, l'unité qui fait feu doit, non seulement être orientée correctement, mais aussi être capable de voir sa cible (voir tableau spécifiant la portée à laquelle une cible peut être repérée par une unité). Cette portée de « repérage » est comptée à partir de l'hexagone qu'occupe l'attaquant (exclus) jusqu'à l'hexagone pris pour cible (inclus dans le calcul).

Errata 8.21 (Clarification) : La distance de repérage représente la distance pour laquelle une unité peut voir une autre unité occupant un type de terrain particulier, et non pas, la distance à laquelle une unité peut distinguer un type particulier de terrain. Si vous visez une cible se trouvant dans un hexagone de bois ou de colline, utilisez les « limitations au repérage concernant les collines ».

8.22 Le repérage automatique

Une unité ennemie ouvrant le feu durant la phase de tir défensif est automatiquement repérée par les unités amies se trouvant dans un rayon de 10 hexagones de celle-ci, quand bien même celle-ci se trouverait normalement hors de portée de repérage. Cela est valable dans tous les cas, sauf s'il n'existe pas de ligne de vue. Une unité ainsi repérée peut subir le feu des unités du joueur assaillant lors de la phase de tir offensif de celui-ci, sauf si la ligne de vue jusqu'à cette unité se trouve bloquée ou que celle-ci est hors de portée des armes de l'attaquant. De la même façon, si une unité amie fait feu durant la phase de tir offensif, elle est automatiquement repérée par toutes les unités ennemies se trouvant dans un rayon de 10 hexagones lors du tour du joueur adverse, quand bien même celle-ci se trouverait normalement hors de portée, à moins qu'il n'existe pas de ligne de vue.

Errata 8.22 (astuce de jeu) : Afin de se remémorer quelles unités ont ouvert le feu défensivement ou offensivement, tourner leurs pions de 90° lorsqu'elles agissent de la sorte.

8.23 Les lignes de vue (LdV)

La LdV est définie comme étant une ligne entre l'hexagone dans lequel se situe l'unité faisant feu et l'hexagone pris pour cible. La ligne est tracée virtuellement, en considérant le centre des deux hexagones comme étant ses extrémités. La LdV est bloquée si la ligne ainsi tracée passe par un hexagone contenant l'une des choses suivantes :

- 1) Un ou plusieurs groupes de fantassins ou de cavaliers amis n'étant pas cloués au sol (la LdV n'est pas bloquée si elle passe à travers des unités amies clouées au sol ou des unités ennemies de fantassins ou de cavaliers), ou ;
- 2) Un ou plusieurs chars. Les autos blindées, les camions ou encore les armes de soutien ne bloquent pas la LdV, ou ;
- 3) Des fumigènes. Les unités ne peuvent en aucun cas avoir une ligne de vue dans, ou depuis ou à travers un hexagone pris dans les fumigènes, ou ;
- 4) Les hexagones de ville, de colline, de bois ou de réseau fortifié. La LdV est bloquée seulement si ces types de terrain se trouvent entre l'attaquant et le défenseur, ne prenez pas en compte le terrain dans lequel se trouve la cible. Notez que les barbelés ne bloquent pas la ligne de vue, et ;
- 5) Pour les terrains situés sur une colline, si la cible se trouve sur un terrain plus élevé que celui sur lequel se trouve l'attaquant ou vice et versa, la LdV n'est pas bloquée tant qu'un hexagone de ville, de colline, de bois, de ou réseau fortifié ne se trouve pas sur le chemin et soit adjacent à la cible, bloquant ainsi la LdV.

EXEMPLE : Si la cible se trouve sur un terrain plus élevé que l'attaquant et que la LdV chemine par un hexagone de bois se trouvant à la même hauteur que la cible et adjacent à celle-ci, la ligne de vue est bloquée. Il en aurait été de même si la situation avait été inversée, c'est-à-dire si la cible avait été située sur un terrain moins élevé et l'unité faisant feu sur un terrain plus élevé.

a. Si la LdV est bloquée par des unités amies ou par le terrain, on ne peut ouvrir le feu sur la cible.

Errata 8.23 (clarification) Si l'unité faisant feu ou l'unité prise pour cible occupe le terrain censé bloquer la LdV, la LdV n'est pas bloquée (Si, bien sûr, il n'y a pas d'autres terrains bloquant la LdV entre eux). La LdV peut être tracée le long d'une ligne intégrant le côté d'un simple hexagone de terrain « bloquant », mais pas le long de deux ou plus ou entre deux hexagones de terrains « bloquants » adjacents.

Cas 1 (Clarification). Les restrictions sur le tracé d'une LdV à travers des unités amies s'applique, quand bien même elles occupent un hexagone de tranchée se trouvant devant les unités ouvrant le feu.

NOTE : Cette restriction est incluse dans le jeu pour encourager les tactiques d'attaques par les flancs. Imaginez une ligne de quatre unités ennemies le long d'une rangée d'hexagones. Si elles étaient autorisées à faire feu tout autant sur les côtés que sur leur front, aucune attaque de flancs ne pourrait jamais réussir. Les joueurs souhaitant simuler les tactiques de tir indirect des mitrailleuses britanniques peuvent permettre aux sections de mitrailleurs britanniques (et elles seules) d'ouvrir le feu à travers les unités amies, cependant que le bonus des mitrailleuses (-1) sur le tableau de résolution des combats d'armes légères est perdu. La pénalité de moral concernant les unités prise sous le feu d'une mitrailleuse s'applique néanmoins.

Cas 6 (addition). Les joueurs ne peuvent tracer de LdV à travers un hexagone (et ainsi ne peuvent tirer au travers) qui subit un tir une attaque de barrage indirect durant le tour.

NOTE : cet ajout devrait permettre aux joueurs disposant d'une artillerie nombreuse de recréer la fameuse tactique d'artillerie du barrage roulant [« Barrage Box »], arrachant ainsi leurs unités à l'observation ennemie alors que celles-ci trottent à travers le No man's land.

8.24 Comment ne plus être repéré

Une unité reste repérée jusqu'à ce qu'elle élimine toutes unités ennemies l'ayant repérée ou alors en se déplaçant dans une nouvelle position depuis laquelle elle sera hors de portée de repérage, ou ne permettant plus d'avoir de LdV sur elle.

8.3 Les phases de tir défensif

Il est important de noter qu'il y a deux phases de tir défensif distinctes durant le tour du joueur défenseur. La première est une phase de tir défensif antichar, la seconde une phase de tir défensif d'armes légères. Lors de ces phases de tir défensif, les unités du joueur défenseur peuvent mener les types d'attaques appropriées contre les unités visées appartenant au joueur assaillant. Néanmoins, les unités ne peuvent ouvrir le feu que dans l'une ou l'autre des deux phases.

8.31 Les diverses cadences de tir

Durant la phase de tir défensif antichar, les unités ne peuvent mener que des attaques antichars contre les véhicules ennemis (si elles en ont la capacité). Si elles disposent bien d'une telle capacité, alors lors de la phase de tir défensif antichar, chaque fusil antichar ou canon d'artillerie, antichar, antiaérien peut faire feu jusqu'à trois fois chacun (cela reflète la cadence de tir dont disposaient ces armes). Les lance-flammes ne peuvent faire feu qu'une seule fois par phase.

NOTE : Les groupes intégrant des armes de soutien individuelles peuvent procéder à des attaques antichar durant cette phase, puis ouvrir le feu une fois de plus lors de la phase de tir défensif d'armes légères, en procédant à une attaque normale d'armes légères contre une cible légère ennemie (comme un groupe de fantassins par exemple).

EXEMPLE : Le joueur britannique dispose d'un char adjacent à un hexagone occupé par un groupe de mitrailleuses allemand, équipé en sus de deux fusils antichars. Lors de la phase de tir défensif antichar, le joueur allemand peut faire feu avec ces fusils antichars jusqu'à six fois (trois tirs chacun). Maintenant, supposons que lors de la première phase de mouvement des fantassins du joueur britannique, une section d'infanterie se déplace à portée de la section de mitrailleuses et se trouve repérée. Lors de la phase de tir défensif d'armes légères, le groupe de mitrailleuses allemand peut conduire une attaque d'armes légères contre le groupe de fantassins ennemi en utilisant sa valeur de puissance de feu (les fusils antichars sont alors inutilisables). Lors de la phase de tir offensif du joueur britannique, le char et la section d'infanterie pourront répliquer.

a. Lors de la phase de tir défensif d'armes légères, les canons d'artillerie (ART) présents sur la carte peuvent faire feu une seule fois. (Les canons AT et AA n'ont pas la capacité d'attaquer les cibles légères).

8.32 Changer d'orientation

Lors de l'une (et une seule) des deux phases de tir défensif, les canons (seulement) ART, AT, AA immobiles appartenant au joueur défenseur peuvent changer d'orientation (rotation sur place) avant de faire feu. Ces unités ne peuvent pas changer d'orientation durant leur propre phase de mouvement ou de tir offensif. Pour procéder au changement d'orientation, les servants manœuvrant l'arme de soutien ne doivent pas être cloués au sol et doivent être empilés avec l'arme de soutien en question. Les armes de soutien peuvent changer

d'orientation en dépit de la présence d'autres unités dans l'hexagone. Si elles procèdent à un changement d'orientation, le lancé pour toucher lors de l'attaque antichar est modifiée en lui ajoutant +2 (cumulable avec tout autre modificateur pouvant s'appliquer, comme par exemple l'acquisition de cible initiale, voir règle 8.56). Si la première cible venait à être éliminée, l'arme de soutien peut changer d'orientation immédiatement avant de faire feu à nouveau. Le second lancé pour toucher contre une autre cible sera encore modifié par +2 pour la rotation précédemment effectuée (et un autre +2 pour avoir acquis une nouvelle cible).

EXEMPLE : Deux tanks britanniques terminent leur phase de mouvement. Un canon antichar AT allemand devant changer d'orientation pour ouvrir le feu sur eux, procède à la rotation nécessaire. Le premier tir est modifié par +4 (+2 pour le changement d'orientation et +2 pour acquisition d'une nouvelle cible). S'il échoue, le deuxième tir sera modifié par +3 (+2 pour l'orientation et +1 pour un second tir sur une même cible) et s'il échoue encore le troisième tir est considéré comme ayant acquis la cible, de la sorte il n'est modifié que par +2, correspondant au changement d'orientation de l'arme de soutien.

NOTE : Les véhicules qui achèvent leur mouvement dans un hexagone occupé par des unités disposant d'armes antichars peuvent être attaqués par ces unités à bout portant durant la phase de tir défensif antichar. Notez qu'une unité d'accompagnement devra tout de même effectuer un changement d'orientation lorsqu'elle souhaite ouvrir le feu sur un véhicule qui ne pénètre pas dans l'hexagone par la zone couverte par son arc de tir.

- a. Il y a une pénalité de +1 lorsque l'on lance sur le tableau de résolution des combats d'armes légères, si un canon d'artillerie (ART) sur carte change d'orientation avant d'ouvrir le feu dans la phase de tir défensif d'armes légères. Aucune attaque antichar ne peut avoir été menée auparavant, lors de la phase précédente, et aucune ne peut se produire dans cette phase.

8.4 La phase de tir offensif

A la différence des phases de tir défensif, il n'y a qu'une seule phase de tir offensif par tour. C'est durant cette phase que toutes les attaques antichars et d'armes légères du joueur assaillant prennent place. De manière générale, le joueur assaillant peut mener ses attaques dans n'importe quelle séquence (ordre) tant que chacune de ses unités ou armes ne fait feu qu'une fois sur les unités ennemies durant la phase de tir offensif.

NOTE : Gardez à l'esprit que les canons d'artillerie (ART) présents sur la carte ou les éléments d'artillerie hors-carte ayant mené des attaques de barrage indirectes durant la phase de barrage ne peuvent pas faire feu durant la phase de tir offensif du joueur qui les contrôle.

8.41 Cadences de tir

Lors de la phase de tir offensif, les unités peuvent seulement conduire des attaques antichars contre les véhicules ennemis (si, bien entendu, elles en ont la capacité). Si elles disposent d'une telle capacité, alors, durant la phase de tir offensif chaque fusil antichar, canon AT, AA ou AT peut faire feu jusqu'à trois fois (cela correspond à la cadence de tir qu'elles pouvaient atteindre). Les lance-flammes ne peuvent faire feu qu'une seule fois.

- a. Chaque unité de fantassin possédant une valeur de puissance de feu [FS] peut alors mener une attaque - et une seule - d'armes légères.

NOTE : Les groupes intégrant des armes de soutien individuelles peuvent mener des attaques antichars durant cette phase et tirer de nouveau en procédant à une attaque d'arme légère contre une cible légère (un groupe de fantassins ennemi par exemple).

8.42 Changement d'orientation

Les véhicules ne peuvent pas changer d'orientation lors de la phase de tir offensif, pas plus que, individuellement, chacun des canons ou mitrailleuses qu'ils transportent ne peuvent faire feu sur plus d'un hexagone par phase. (Chaque canon ou mitrailleuse peut toutefois prendre pour cible un hexagone différent). Les canons AT, AA, et ART ne peuvent pas non plus changer d'orientation dans cette phase et ils ne peuvent faire feu que sur un seul hexagone durant la phase de tir offensif.

NOTE : Souvenez-vous qu'aucun véhicule ou canon AA, AT ou ART ne peut changer d'orientation durant la phase de tir offensif, quand bien même il s'agirait de mettre des cibles ennemies à portée de ses armes.

8.43 L'ordonnancement des tirs des véhicules

Lors de la phase de tir offensif du joueur assaillant, un véhicule peut faire feu à l'aide de certaines de ses armes contre des cibles légères et avec d'autres contre des cibles blindées (véhicules ennemis). Cependant, dans un même tour, le canon principal d'un véhicule ne peut pas ouvrir le feu contre deux types de cible à la fois. Les véhicules menant des attaques antichars contre des véhicules ennemis après s'être déplacé peuvent aussi faire feu sur d'autres unités ennemies, et cela aussi longtemps qu'ils utilisent leurs autres canons principaux ou mitrailleuses.

8.5 Les attaques antichars

Les attaques antichars sont menées contre les véhicules ennemis. Les véhicules alliés ainsi que les autres types d'unités peuvent mener ce genre d'attaque, mais à la seule condition d'être équipé d'un canon principal ou d'armes antichars de n'importe quelle sorte.

NOTE : Le dé à 10 faces fourni avec le jeu n'est utilisé que dans la résolution des attaques antichars (par exemple lorsqu'un char fait feu avec son canon principal contre un autre blindé) et lors du lancé initial déterminant si un char souffre d'une panne mécanique. Lorsque vous lancez le dé à 10 faces, le « 0 » correspond à 10.

8.51 La désignation d'une cible

Avant de mener des attaques antichars le joueur dont c'est le tour de faire feu doit désigner lesquelles de ses unités font feu sur quels véhicules ennemis se trouvant dans un hexagone cible. N'importe quel nombre d'unités alliées se trouvant à portée peut faire feu sur le même véhicule ennemi. Si l'unité prise pour cible se situe dans l'arc de tir de plusieurs unités, toutes les unités ayant la capacité de faire feu contre cet hexagone peuvent le faire effectivement.

8.52 Feu combiné

Lorsque les unités mènent des attaques antichars, elles font feu individuellement. Leurs puissances de feu ne peuvent pas être combinées en une puissance totale. Un véhicule peut donc être pris pour cible par de multiples attaques, mais chacune d'elles est résolue de façon individuelle.

8.53 Procédure de tir antichar

Lorsque vous résolvez une attaque antichar dirigée contre un véhicule, comptez le nombre d'hexagones entre celui où se trouve l'unités faisant feu (exclu) et celui contenant la cible (inclus). Pour faire feu, lancez le dé à 10 faces. Si le résultat du lancé (modifié en tenant compte de toutes les conditions particulières listées sous le tableau) est inférieur ou égal au «résultat nécessaire pour toucher»[«*To-Hit*»] indiqué sur le tableau de résolution des attaques antichars, le véhicule est touché, considéré comme détruit, et retiré du plateau de jeu.

EXCEPTION : Les lance-flammes, fusils antichars et mitrailleuses obéissent à une procédure « pour toucher » différente. Ils peuvent causer des pannes mécaniques à la place (voir section 13.1).

- a. Il est possible qu'une attaque contre un véhicule soit effectuée à bout portant. C'est le cas lorsque le véhicule pris pour cible se trouve dans le même hexagone que celui où se trouve les unités qui lui tirent dessus.
- b. Un résultat de « 1 » sur le tableau de résolution des attaques antichars est toujours un succès (un « Hit »), quelque que soit le score « pour toucher » ayant été calculé, il faut cependant que la cible soit repérée, à portée de tir des armes et que l'on dispose d'une LdV et d'un arc de tir sur elle (tout le monde peut avoir un coup de chance !).

NOTE : Si une approche expéditive des tirs antichars, du type « Pan ! t'es mort », apparaît globalement simpliste, il faut bien garder en mémoire que la plupart des véhicules de la période considérée, même les chars, ne disposaient que d'un blindage réduit, et brillaient par l'absence de systèmes mécaniques de secours. Aussi, simuler des dégâts partiels ne serait pas plus réaliste. Qui plus est, une fois atteint la plupart des équipages évacuaient leur véhicule, quand bien même celui-ci se trouvait encore être opérationnel.

8.54 Les armes antichars à tirs multiples

Les armes antichars suivantes disposent toutes d'une cadence de tir égale à trois tirs, lorsqu'elles mènent des attaques antichars : canons AA, AT, ART, et véhicules armés d'un canon principal.

8.55 Les restrictions concernant les attaques antichars

Lors d'une attaque antichar, tous les tirs doivent être dirigés contre un même véhicule jusqu'à que l'un d'entre eux touche au but ou que tous les tirs soient épuisés. Les joueurs ne peuvent pas changer de cible au beau milieu de la procédure de tir sans avoir au préalable détruit la cible initialement désignée. Chacune des armes participant à l'attaque antichar fait feu individuellement. Ce n'est que lorsqu'un tir atteint son but qu'une nouvelle cible peut être choisie (dans un nouvel hexagone si l'action de tirer a lieu durant la phase de tir défensif). Durant la phase de tir offensif, la cadence de tir de 3 coups s'applique uniquement si le tir se produit contre un véhicule se trouvant à l'intérieur du même hexagone. Si le véhicule initialement pris pour cible devait être détruit avant que tous les tirs antichars ne soient utilisés, les tirs restant sont alors considérés comme perdus, à moins qu'un autre véhicule ne soit présent à l'intérieur de l'hexagone.

EXCEPTION : Après avoir atteint leur première cible, les unités armées de fusils antichar peuvent librement sélectionner comme nouvelle cible n'importe quel véhicule se trouvant à portée et cela lors de n'importe quelle phase de tir.

- a. Les camions armés d'un canon AA, AT ou ART ne peuvent à la fois se déplacer et conduire des attaques antichars dans un même tour de jeu. Ils ne peuvent faire que l'une de ces deux actions.

8.56 L'acquisition d'une cible

Lorsque l'on fait feu sur une cible nouvellement désignée dans un hexagone (ou une nouvelle cible se trouvant dans le même hexagone) le jet pour toucher est modifié en ajoutant +2 par lancé. Cette modification s'applique seulement lorsque l'on acquiert une nouvelle cible pour la première fois. Si le tir échoue, le second tir sur cette même cible n'est modifié que par +1 (les servants acquièrent la cible et procèdent aux ajustements nécessaires). Le troisième tir et les tirs suivants contre la même cible se trouvant dans le même hexagone ne se voit appliquer aucun modificateur.

EXEMPLE : Lors de la phase de tir offensif du joueur britannique, celui-ci aperçoit trois chars A7V allemands situés dans un même hexagone. Pour son bonheur, le joueur britannique dispose d'un canon ART déjà orienté dans la direction de cet hexagone qu'il désire prendre pour cible (autrement il n'aurait pas pu tirer puisque les changements d'orientation ne peuvent se produire que lors de la phase de tri défensif). Il choisit de mener une attaque antichar contre l'A7V du dessus (utilisant pour cela un modificateur de +2 à son lancé de dé, puisqu'il s'agit du premier coup de feu dirigé contre une nouvelle cible). Le premier tir atteint sa cible et détruit le blindé laissant deux A7V. Le joueur britannique dispose encore de deux tirs et peut les utiliser contre les deux A7V puisqu'ils sont dans le même hexagone (il n'aurait pas pu tirer s'ils s'étaient trouvés dans un hexagone différent). Il prend pour cible le deuxième A7V et fait feu. Le lancé pour toucher est à nouveau modifié par +2 pour l'acquisition d'une nouvelle cible. Supposons que le tir rate sa cible (atteignant peut être une maison proche et épouvantant une vache). Le canon ART ouvre le feu pour la troisième fois (second tir sur une même cible), mais seulement avec un modificateur de +1, la cible se trouvant être partiellement acquise. S'il y avait eu un dernier tir consécutif contre cette même cible, cela n'aurait entraîné aucune modification du lancé.

Errata 8.56 (clarification) : Lorsqu'on fait feu contre un véhicule et qu'on le manque, aucun modificateur d'acquisition de cible ne s'applique si l'on retire sur la même cible. Le modificateur ne s'applique que si l'on tire sur une nouvelle cible.

8.57 Modificateurs dépendant de la taille du véhicule et du terrain

Pour les véhicules, le seul type de terrain ayant un impact est constitué par les hexagones de ville. Lorsqu'une attaque est menée contre un véhicule se trouvant dans une ville, on ajoute +1 au résultat du lancé.

- a. De même, lors d'attaques antichars dirigées contre des véhicules ennemis, ajoutez ou soustrayez le modificateur de taille indiqué sur le véhicule au lancé final pour toucher. Les véhicules n'ayant pas de modificateur indiqué ont une valeur de « 0 ».

EXEMPLE : Lorsque l'on fait feu contre un char Whippet situé dans un hexagone de ville, à une distance de trois hexagones, augmentez le résultat final du lancé pour toucher de plus deux, +1 car il se trouve dans une ville, et +1 pour la petite taille de ce char. Ainsi le résultat normal pour toucher de 7 ou moins à une portée de 3 hexagones requiert un lancé de 5 ou moins dans ce cas.

8.58 Le bonus de tir rapproché des canons AT

Lorsque des canons AT (et pas les fusils AT ou les canons AA ou ART) mènent une attaque antichar et que la distance est de 5 hexagones ou moins, le lancé est modifié de -1 par coup tiré.

NOTE : Historiquement, les canons AT étaient très efficaces à plus de 450 mètres.

8.59 Les canons d'artillerie (ART) utilisés contre les voitures blindées et les camions

Peu véloces, les canons ART n'étaient tout bonnement pas prévus pour engager de petites cibles se déplaçant rapidement. Lorsqu'une attaque antichar est menée à l'aide d'un canon ART contre une voiture blindée ou un camion, ajoutez +2 à chaque lancé, en addition de tout autre modificateur pouvant s'appliquer : terrain, taille, etc. Comme les autres types de véhicules, lorsqu'une attaque antichar atteint un camion ou une voiture blindé, ceux-ci sont détruits.

8.6 Les attaques d'armes légères

Les attaques d'armes légères sont généralement conduites contre des cibles légères ennemies. Groupes de combat et véhicules peuvent conduire ce type d'attaques.

8.61 La désignation des cibles

Avant de mener des attaques d'armes légères, le joueur actif doit désigner les hexagones et les cibles ennemies sur lesquels ses unités font feu. N'importe quel nombre d'unités amies se trouvant à portée peuvent faire feu sur un même hexagone.

8.62 Feu combiné

Les diverses puissances de feu dirigées contre une cible légère se trouvant dans un hexagone doivent toujours être combinées, formant ainsi une puissance de feu totale, incluant tout tir direct produit par un canon d'artillerie (ART) se trouvant sur la carte (par conséquent, une cible légère ne peut être attaquée qu'une seule fois). N'importe quel nombre d'unités peuvent faire feu contre un hexagone, additionnez simplement toutes les valeurs de puissance de feu pour parvenir à une seule.

EXCEPTION : Les lance-flammes attaquent toujours séparément (voir section 13.2).

a. Si l'unité ciblée se trouve dans l'un arc de tir de plus d'un véhicule, tous les autres véhicules étant en capacité de faire feu contre l'hexagone peuvent le faire.

8.63 La procédure d'attaque d'armes légères

Après avoir additionné toutes les valeurs de puissance de feu dirigées contre un hexagone en un total, trouvez la colonne correspondante sur le tableau de résolution des combats d'armes légères et lancez un dé à six faces, en prenant en compte les éventuels modificateurs de terrain et/ou d'armement. Si un « Hit » est obtenu, chaque cible légère se trouvant dans l'hexagone est considérée comme touchée. Effectuez un test de moral pour chacune des unités légères se trouvant dans l'hexagone. En conséquence de ce « Hit », les cibles légères seront soit immobilisées soit éliminées (voir module 9).

a. Lorsque des véhicules font feu sur des cibles légères, on applique la même procédure. Chacun des canons principaux d'un véhicule, d'un calibre de 75 mm ou supérieur possède une puissance de feu de 10. Les canons d'un calibre inférieur à 75mm ont une puissance de feu universelle de 8.

EXEMPLE : Un char britannique Mk.IV male et un groupe de fantassins 4-6-5 produisent une attaque d'arme légère contre un hexagone contenant groupe de fantassins allemands. L'un des canons de 47mm du Mk.IV ainsi qu'une de ses mitrailleuses peuvent ouvrir le feu. La puissance de feu totale du char est donc de 10 (8+2). La puissance de feu totale de la section d'infanterie est de 4. Comme toutes les unités menant une attaque d'armes légères, elles doivent combiner leurs valeurs de puissance de feu. Cela aboutit à une puissance totale de 14 (10+4). On lance ensuite le dé et l'on compare le résultat avec la colonne correspondant au 14 sur le tableau de résolution des combats d'armes légères. Supposons qu'un « Hit » soit obtenu. Chaque groupe de combat en posture défensive doit procéder à un test de moral.

8.64 Effets dus aux terrains

Le terrain qu'occupent les unités en défense modifie le lancé des attaques d'armes légères comme suit :

Pour une unité située dans un hexagone de ville ou un point fortifié : +2

Pour une unité située dans un hexagone de tranchée ou de bois : +1

Pour une unité située dans un hexagone de rivière : -1

Pour une unité située dans tout autre type de terrain : aucun effet.

EXCEPTION : les unités de cavalerie montées et les véhicules ne peuvent bénéficier des avantages de couverture offerts par une tranchée ou un réseau fortifié, lorsqu'elles se trouvent dans un hexagone de ce type. Elles doivent utiliser l'autre type de terrain de l'hexagone comme modificateur (s'il y en a un).

a. Les unités faisant feu depuis un hexagone contenant des barbelés voient leur puissance de feu divisée par deux (arrondie à l'inférieur).

b. Les unités se trouvant dans un hexagone de rivière ne peuvent pas conduire d'attaques d'armes légères du tout.

Errata 8.64 (clarification) : Les effets du terrain sont cumulatifs (ainsi un point fortifié dans une tranchée entraîne un modificateur d'armes légères de +3).

8.65 Les bonus relatifs aux tirs de mitrailleuses

Les mitrailleuses sont d'horribles machines de mort. Afin de refléter ceci, pour chaque groupe de mitrailleuses ou pour deux mitrailleuses (arrondir à l'inférieur), de véhicule conduisant une attaque d'arme légère contre un hexagone, soustrayez -1 au résultat de combat d'armes légères pour chaque groupe de mitrailleuses et chaque tranche de deux mitrailleuses de véhicule faisant feu. De même, les unités soumises à un test de moral causé par ces mitrailleuses doivent modifier leur lancé en ajoutant +1. Cette pénalité au test de moral n'est appliquée qu'une seule fois (elle n'est pas cumulative), quel que soit le nombre de mitrailleuses participant au tir qui a occasionné le test de moral.

8.66 Les attaques d'armes légères et les cavaliers

Contrairement aux films hollywoodiens, les groupes de cavaliers en selle ne peuvent en aucun cas produire d'attaques d'armes légères durant la phase de tir offensif. Ils ne peuvent procéder de la sorte qu'après avoir mis pied à terre.

a. Lorsque vous conduisez un tir défensif d'armes légères contre une ou plusieurs unités de cavaliers montés, soustrayez -1 au lancé sur le tableau de résolution des combats d'armes légères (donc, si une section de mitrailleuse procède à un tir défensif d'armes légères contre une ou plusieurs unités de cavaliers montés, soustrayez -2). Autrement, aucun autre modificateur ne s'applique. La cavalerie ne reçoit jamais de modificateur lors d'une attaque d'armes légères sauf si elle se trouve dans une ville, un bois ou une rivière.

b. Si un « Hit » se produit, l'unité de cavalerie se soumet à la procédure normale de test de moral résultant de ce « Hit ». Si elle n'est pas éliminée, lancé le dé une seconde fois pour chaque groupe de cavaliers se trouvant dans l'hexagone. Sur un résultat de « 1 », un nombre important de chevaux ont été tués lors de l'attaque. Le groupe est désormais considéré comme étant « à pied ». Remplacez le groupe de cavaliers par une section équivalente de fantassins ou de mitrailleuse (sur la face « cloué au sol », bien entendu).

ENCADRE (page R-10) :

EXEMPLE GLOBAL DE COMBAT : Le schéma montre comment un assaut britannique contre des allemands peut se dérouler. Toutes les décisions ne sont pas forcément indiquées. Les deux chars britanniques sont des MK.IV (males).

Lors de la phase de mouvement des véhicules, les deux chars britanniques se déplacent jusqu'aux positions indiquées. Lors de la phase de tir défensif antichars, si l'unité allemande A est équipée d'un fusil antichar, elle peut ouvrir le feu jusqu'à trois fois contre le char #1. Si ce n'est pas le cas, il n'est pas grand chose que le joueur allemand puisse faire. Lors de la première phase de mouvement des fantassins du joueur britannique, celui-ci déplace ces groupes de mitrailleuses d'un hexagone, comme représenté.

Lors de la phase de tir défensif d'armes légères, les sections d'infanterie allemandes A et B mènent une attaque d'armes légères contre le groupe de mitrailleuse britannique #3 en utilisant leurs puissances de feu combinées pour une valeur de 9 (4+5). Le char #2 bloque la ligne de vue du groupe de fantassins C sur la section de mitrailleuses #3. Le joueur allemand localise la colonne correspondant à cette puissance de feu sur le tableau de résolution des combats d'armes légères et résout l'attaque. Supposons qu'il échoue.

Lors de la phase de tir offensif, le joueur britannique dispose de diverses possibilités. Le char #1 tire sur l'unité allemande A. Il a une puissance de feu de 8 en utilisant le canon principal de 57mm sur son flanc gauche. Le groupe de mitrailleuses #3 fait aussi feu sur l'unité A avec une puissance de feu de 2. Le char #2 lui aussi, fait feu avec son canon de 57mm gauche sur l'unité A avec une puissance de feu de 8. Cette attaque d'armes légères est résolue dans la colonne 18 (8+2+8) sur le tableau de résolution des combats d'armes légères en retirant -1 au lancé de dé, du à l'unique groupe de mitrailleuses faisant feu. Le joueur britannique résout cette attaque d'armes légères. Si l'unité allemande A est atteinte, elle doit ajouter +1 au résultat du lancé de dé lors du test de moral, puisqu'un tir de mitrailleuse fait partie de l'attaque. Si l'unité allemande A avait été un char, le char britannique #1 aurait eut jusqu'à trois attaques antichars, à 1 hexagone de distance, pour l'atteindre, tout comme le char britannique #2 en aurait eut la possibilité, mais à une distance de 4 hexagones. Dans ce cas, les attaques antichars touchent ou ratent, et la valeur pour toucher peut être modifiée par le nombre de tirs atteignant leur cible.

Le char #1 peut aussi faire feu à l'aide de la mitrailleuse se trouvant sur son flanc gauche (puissance de feu de 2) sur l'unité allemande B, et peut être supporté par les mitrailleuses britanniques #4 et #5 utilisant chacune leur puissance de feu de 2. Le char #2 tire lui aussi sur B, utilisant sa mitrailleuse avant pour une puissance de feu supplémentaire de 2. La puissance de feu totale est de 8 (2+2+2+2) avec un -3 au jet de dé correspondant à 2 groupes de mitrailleuse et deux mitrailleuses de véhicule faisant feu. Le combat est ensuite résolu en recourant à la colonne adéquate du tableau de résolution des combats d'armes légères. Si l'unité allemande B est touchée, elle doit ajouter +1 (une seule fois) au résultat du lancé de dé lors du test de moral puisqu'un tir de mitrailleuse fait partie de l'attaque.

Le char #2 attaque aussi l'unité allemande C avec son canon de 57mm et sa mitrailleuse de flanc droit. La puissance de feu totale est de 10 (8+2) sans aucun modificateur au lancé de dé, puisqu'une seule mitrailleuse de véhicule fait feu. Le combat est ensuite résolu en recourant à la colonne correcte du tableau de résolution des combats d'armes légères. Si l'unité C est touchée, elle n'ajoute pas +1 au résultat du lancé de dé lors du test de moral puisqu'un seul tir de mitrailleuse de véhicule fait partie de l'attaque (il en faut deux). Notez que le groupe de mitrailleuses britannique #5 aurait pu faire feu sur C à la place de B tout comme la section de mitrailleuse #3 aurait pu le faire. Cependant, le groupe de mitrailleuses #4 n'aurait pas pu tirer sur C puisque le groupe #5 se trouvait dans la ligne de vue du groupe de mitrailleuses #4, de façon qu'elle la bloquait. Si #5 avait été clouée au sol, #4 aurait alors pu faire feu sur C.

8.67 Les attaques d'armes légères contre les véhicules

Généralement, les chars sont immunisés aux attaques d'armes légères menées par les autres unités. Certains modèles précoces de chars sont néanmoins vulnérables aux attaques d'armes légères menées par des

mitrailleuses, et seulement par celles-ci. Ces chars ont un « ! » indiqué dans le coin inférieur gauche du pion les représentant (voir la section 13.14 pour plus de détails).

a. Toutes les voitures blindées sont considérées comme des cibles blindées [«*Hard target*»] et sont généralement immunisées contre les attaques d'armes légères. Cependant, les voitures blindées peuvent subir des dégâts aux roues causés par les tirs de fusils et de mitrailleuses. Pour simuler cela, toutes les voitures blindées sont susceptibles d'avoir leurs roues endommagées et ce, quelque soit le type d'unité conduisant une attaque d'armes légères contre elles. Si un « Hit » est obtenu, un second jet de dé est nécessaire. Lancez un dé à six faces, si le résultat est un 1, la voiture blindée a été atteinte à une roue d'une façon ou d'une autre. La voiture blindée doit s'arrêter dans la position où elle se trouve. Placez un marqueur de panne (dans sa version temporaire) au-dessus. Pour tout autre résultat, les attaques d'armes légères n'ont aucun effet. Les roues endommagées peuvent être réparées par l'équipage de la voiture blindée. Pour procéder ainsi, lors du tour suivant du joueur, placez un pion de servants sur la voiture blindée lors de la première phase de mouvement des fantassins pour indiquer que la roue est (heureusement) en passe d'être réparée. Cette unité d'équipage, pour pouvoir réparer la roue, ne doit pas mener d'attaques d'armes légères, tout comme elle ne doit pas être clouée au sol par des tirs ennemis. On peut bien sûr faire feu sur l'équipage. Après un tour à attendre, on considère que la roue est automatiquement réparée. L'unité d'équipage est retirée du jeu lors de la première phase de mouvement des fantassins suivante du joueur, on considère alors qu'elle se trouve à nouveau normalement à l'intérieur de la voiture blindée. La voiture blindée pourra de nouveau se déplacer lors du tour suivant, pendant la phase de mouvement des véhicules du joueur. Si l'auto blindée devait subir une autre avarie aux roues, on considère dès lors qu'elle est immobilisée de manière permanente par une panne, dans le dernier hexagone dans lequel elle a pénétré.

b. Tous les camions, à l'inverse des voitures blindées, sont vulnérables à tous les types d'attaques d'armes légères (qu'elles proviennent de véhicules ou de groupes de combat). Si un « Hit » est obtenu sur le tableau de résolution des combats d'armes légères, placez un pion d'équipage sur le camion. L'équipage doit faire un test de moral. Si l'équipage réussit le test et se trouve immobilisé, le camion doit ainsi rester dans le dernier hexagone pénétré. L'équipage et le camion sont considérés comme cloués au sol / immobilisés et traités comme tel jusqu'à ce que l'équipage recouvre ses esprits, après quoi le pion de servants est retiré et le camion peut se déplacer normalement. Si l'équipage échoue lors du test et est éliminé, alors le camion l'est aussi.

8.68 Les attaques d'armes légères et les camions

Les camions équipés d'armements de soutien ou de mitrailleuses ne peuvent pas, à la fois se déplacer et conduire des attaques d'armes légères durant le même tour. Ils peuvent choisir de faire l'un ou l'autre. Le mouvement n'a aucun effet sur les autres types de véhicules procédant à des attaques d'armes légères.

8.7 Les cibles de types divers

Dans un empilement mélangeant des véhicules et des cibles légères, les attaques antichars n'ont aucun effet sur les unités légères. Sauf indiqué dans le scénario, les attaques d'armes légères contre les chars n'ont aucuns effet, et n'affectent que les unités légères, les camions, et potentiellement les autos blindées.

EXEMPLE 1 : Lors de la phase de tir offensif, deux chars Mk. IV (male) et un groupe de mitrailleuses 4-9-5 engage un hexagone contenant deux groupes de fantassins allemands et un char A7V. L'un des Mk.IV conduit trois attaques antichars contre l'A7V, échouant toutes. Toutes les autres unités conduisent une attaque d'armes légères contre les groupes de fantassins. Le second canon de 57mm du Mk.IV et une mitrailleuse peuvent tirer, la puissance de feu totale du char est donc de 10 (8+2). La puissance de feu totale du groupe de mitrailleuse est de 4. Les deux sont additionnées pour former un total de 14 ainsi qu'un -1 au lancé de dé pour le groupe de mitrailleuse faisant feu. Supposons qu'un « Hit » soit obtenu. Les deux groupes de fantassins allemands doivent procéder individuellement à un test de moral avec un modificateur de +1 au résultat du lancé correspondant au tir de la mitrailleuse. Supposons que les deux groupes de fantassins soit cloués au sol. L' A7V n'est pas touché.

EXEMPLE 2 : Lors de la phase de déplacement des véhicules, le joueur britannique déplace deux Mk.IV dans un hexagone contenant deux sections d'infanterie alliées. Durant la phase de tir défensif antichar, un canon antichar allemand perché sur le sommet d'une colline fait feu. Un des chars « ramasse » et est retiré du jeu. Les groupes de fantassins ne sont pas affectés par les attaques antichars. Lors de sa première phase de mouvement, le joueur britannique déplace un groupe de mitrailleuses dans l'hexagone (qui contient déjà deux groupes de fantassins et un char). Supposons que le joueur allemand dispose de cinq groupes de mitrailleuses 3-9-4 se trouvant à portée de l'empilement britannique. Lors de la phase de tir défensif d'armes légères ceux-ci mènent une attaque d'armes légères d'une puissance de feu combinée de 15 et de -5 au résultat du lancé de dé (-1 pour chaque groupe de mitrailleuse faisant feu) et criblent l'hexagone, causant un « Hit » (il était difficile d'échouer). Les trois groupes de fantassins britanniques doivent, séparément, procéder à un test de moral avec un modificateur de +1 au résultat du lancé (seulement) du à la présence de

tir de mitrailleuses. Supposons qu'un groupe de fantassins soit éliminé, l'autre est cloué au sol, au même titre que le groupe de mitrailleuses. Le Mk.IV restant est indemne lui aussi, n'entendant que le ricochet cinglant des balles sur sa carlingue.

9.0 Appliquer les résultats du tableau de résolution des combats d'armes légères

Sur le tableau de résolution des attaques antichars, les résultats prennent la forme soit d'échecs (aucun effet), soit de « Hit » signifiant la destruction du véhicule (il est alors retiré du jeu). Ce tableau de résolution des combats d'armes légères conduit à des résultats de « Hits » obtenus contre les unités ennemies. Cependant, lorsqu'elles sont touchées, les unités ennemies doivent procéder à un test de moral avec différentes répercussions possibles, détaillées ci-dessous.

9.1 Le test de moral

Les unités devant se soumettre à un test de moral, après avoir été atteintes par une attaque d'armes légères, peuvent être clouées au sol, forcées à battre en retraite ou bien encore éliminées.

NOTE : Utilisez toujours un dé à six faces pour résoudre un test de moral.

9.11 La procédure de test

Pour faire un test de moral, lancez un dé à six faces pour chacune des unités concernées. Les résultats suivants sont appliqués :

- 1) Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de moral indiquée sur le pion, l'unité est clouée au sol. Retournez le pion de l'unité. Si une unité se trouve déjà être clouée au sol et qu'elle subit un second résultat d'immobilisation, elle doit alors battre en retraite sur une distance de deux hexagones et demeurer clouée au sol. Maintenez le pion de l'unité inversé.
- 2) Si le résultat du dé est supérieur à la valeur de moral de l'unité, celle-ci est éliminée (qu'elle soit déjà clouée au sol ou non) et retirée du jeu.

9.12 Les modificateurs de moral

En général, rien ne changera la valeur de moral indiquée sur le pion d'une unité. Deux exceptions existent cependant : il s'agit des attaques par gaz toxiques et des hexagones contenant des fils barbelés. Les cibles légères qui terminent leur mouvement dans un hexagone contenant des barbelés voient leur valeur de moral réduite à 3 jusqu'à ce qu'elles quittent l'hexagone. Les unités prises dans le rayon d'action de 3 hexagones d'un barrage de gaz toxiques voient leurs valeurs de morales réduites de -1, si elles sont atteintes et forcées de subir un autre test de moral (voir la règle 5.56).

9.2 Les résultats d'immobilisations [«Pins»]

Une unité est inversée consécutivement à un résultat d'immobilisation. Une unité clouée au sol ne peut pas se déplacer (sauf si déjà immobilisée, elle est forcée de battre en retraite) ni mener d'attaques d'armes légères. Les unités clouées au sol peuvent subir d'autres résultats d'immobilisation sans autres conséquences que d'avoir à battre en retraite (voir ci-dessus, la règle 9.11). Une unité demeure clouée au sol jusqu'à la phase de «*pin removal*» de son propriétaire. Elle redevient alors automatiquement, entièrement opérationnelle.

9.3 Le mouvement de retraite

Lorsqu'une unité doit battre en retraite, qu'il s'agisse d'une distance de deux hexagones ou de plus, elle doit toujours le faire dans la direction générale de ses positions de défense, c'est-à-dire toujours vers l'«arrière». Un mouvement de retraite ne peut s'effectuer en se projetant en avant, sauf en dernier ressort. Si une unité se retrouve encerclée par des unités ennemies, groupes de cavaliers ou de fantassins, elle est éliminée faute de pouvoir battre en retraite. Si l'unité est encerclée mais qu'un des hexagones ne contient que des véhicules, des servants ou des équipages et leurs armes de soutien, ou encore des observateurs avancés ou commandants de char, elle se replie en traversant cet hexagone sans autre pénalité (elle peut même terminer son mouvement dans un tel hexagone).

Errata 9.2 et 9.3 (clarification) : Si une unité subit un second résultat d'immobilisation et ne peut se replier (pour quelque raison que ce soit), elle est éliminée. Les unités peuvent se replier au travers d'un champ de mine mais doivent lancer un dé pour savoir si elles sont atteintes (aïe !) Des unités peuvent se replier hors de la carte mais ne peuvent plus revenir (cependant, elles ne comptent pas comme ayant été éliminé).

9.4 Mouvement d'avance après combat

A la différence de nombreux autres jeux, dans *Landships* ! il n'y a pas de mouvement d'avance des unités alliées dans les hexagones laissés vacants par l'ennemi.

10.0 La phase de «Pin removal »

Pour signaler qu'une unité sort d'un statut cloué au sol / immobilisé [*Pinned*], retournez le pion sur sa face opérationnelle lors de la phase de «*Pin removal* » appropriée dans la séquence de jeu. Le statut cloué au sol / immobilisé peut être enlevé automatiquement lors de la phase de «*Pin removal* ». Ni le terrain, ni la position d'une unité ou encore la présence d'une unité ennemie ne peuvent empêcher une unité de retrouver un état normal. Seul la présence d'un marqueur de gaz toxique forcera une unité à rester immobilisée.

Errata 10.0 (Rectification) : Les unités ne sortent pas automatiquement de leur statut immobilisé si elles se trouvent dans le rayon d'action de 3 hexagones d'un pion de gaz.

11.0 La phase d'engagement aérien

Lors de la phase d'engagement aérien, les deux joueurs ont l'opportunité d'utiliser leurs avions afin d'influencer les événements se déroulant au sol.

11.1 La procédure de mission

Avant de débiter le jeu, chaque joueur doit décider quelle type de mission aérienne ses avions CS et B vont mener, et assigner un marqueur de la mission correspondante sur chaque pion représentant les appareils (placez les dessous). Les divers types de missions sont limités par la quantité de marqueur fournis avec le jeu. Les types F ne peuvent engager le combat qu'avec d'autres avions et ne requièrent donc pas de marqueurs de missions aériennes. Les types CS peuvent conduire des missions d'observation pour l'artillerie, de bombardement ou d'attaque au sol. Les types B ne peuvent conduire que des missions de bombardement. Dans tous les cas, une unité aérienne ne peut être utilisée que trois fois pendant un scénario et ne pourra plus changer de mission une fois celle-ci sélectionnée. Pour les avions en mission d'observation d'artillerie, les trois usages sont définis pour trois attaques de barrages réussies, requête nommée, approuvée par l'état-major et atteignant l'hexagone visé (mais si elles se dispersent ...dommage !).

11.11 Faire entrer les avions en jeu

Lors de la phase d'engagement aérien d'un scénario, le joueur assaillant commence par placer le premier n'importe lequel des ses appareils disponibles sur n'importe quel hexagone de la carte (Les avions peuvent voler sur tout l'espace de la carte, placez les simplement sur l'hexagone souhaité). Une fois placés, ils ne peuvent plus se déplacer. Le joueur défenseur peut dès lors placer ses appareils de type F (et seulement ceux-ci) afin d'intercepter les appareils du joueur assaillant. Dans un combat aérien, les appareils de type B et CS ne peuvent que se défendre, ils ne peuvent être utilisés à des fins d'interception. Si des appareils ennemis et amis se trouvent ensemble dans le même hexagone, un combat aérien peut s'ensuivre, et cela avant que le joueur assaillant ne puisse procéder plus avant avec l'une des missions aériennes qu'il a projetées.

NOTE : Les types F peuvent se déplacer lors de chaque phase d'engagement aérien. Les types B et CS se déplacent uniquement lors de la phase d'engagement aérien de leur propriétaire.

11.12 Les combats aériens

Dans n'importe quel hexagone contenant au moins deux appareils appartenant à de camps opposés, si l'un est un type F, les joueurs doivent mener un tour de combat aérien, autrement aucun combat n'a lieu. Pour se faire, Les deux joueurs font feu l'un sur l'autre. Les appareils de type F utilisent la colonne 5-8 du tableau de résolution des combats d'armes légères. Les types B et CS utilisent quant à eux la colonne 2-4. Chaque joueur lance un dé par avions amis. Si un «Hit» est obtenu, un appareil ennemi est abattu. C'est seulement après que les deux joueurs aient jeté les dés que l'on peut retirer les appareils perdus au combat.

a. Lors d'un combat aérien, le lancé de dé sur le tableau de résolution des combats d'armes légères est modifié si au moins un des appareils de type F présent, possède un bonus aérien (le Fokker D7, le Spad 13, le SE5a). Lorsque au moins un de ces appareils est impliqué dans un combat aérien, il reçoit un bonus de -1 sur son lancé sur le tableau de résolution des combats d'armes légères.

b. Si tous les types F appartenant au joueur défenseur détruisent tous les types F du joueur assaillant, ils peuvent ensuite continuer à mener une attaque aérienne sur n'importe quel avion ennemi de type CS ou B, restant dans l'hexagone. Si aucune perte n'est enregistrée, ces types B et CS survivants continuent la phase en cherchant à remplir leurs objectifs de missions respectifs. Si les types B ou CS sont détruits, ils ne peuvent procéder ainsi. Si les intercepteurs de type F sont détruits, les appareils alliés restant appartenant au joueur assaillant peuvent, bien sûr, compléter leurs objectifs de missions aériennes. Les missions peuvent

être accomplies, quand bien même les appareils alliés échouent à abattre les intercepteurs ennemis, tant qu'un type B ou CS survit.

11.2 Les tirs antiaériens

Le joueur défenseur (seulement) peut tenter des tirs antiaériens contre les appareils appartenant au joueur assaillant. Les avions menant des missions d'observation d'artillerie ou de bombardement ne peuvent pas être sujets aux attaques d'armes légères des unités terrestres ennemies. Ils ne peuvent être atteints que par les canons antiaériens. Les appareils menant des missions d'attaque au sol sont sujets aux attaques d'armes légères provenant d'unités terrestres, comme des attaques provenant d'un canon AA.

11.21 La procédure de tir des canons antiaériens

Les canons AA sont tous des armes de soutien qui requièrent un équipage. Ils ont tous une portée maximale indiquée à droite du slache lorsqu'ils tirent contre un avion. Les tirs antiaériens sont menés par le joueur défenseur (seulement) lorsque tous les combats aériens ont été menés, mais avant que tout autre type de missions soient réalisées. Chaque canon AA peut tirer contre un avion lors de cette phase (même si il a déjà tiré précédemment dans le tour). Lorsqu'ils font feu sur un avion, pour chaque canon AA, on lance le dé à trois reprises. Un résultat de « 1 » correspond à un «Hit». Un Hit à pour conséquence d'ajouter un +1 au résultat du lancé de l'appareil touché, lorsque celui-ci mène une mission de bombardement ou d'attaque au sol, ou encore d'interdire à l'appareil de procéder à l'observation. Deux «Hits» obligent l'appareil à immédiatement abandonner sa mission, retirer-le du jeu (toutefois, il n'est pas considéré comme abattu). Trois «Hits» obtenus signifient la destruction immédiate de l'appareil.

a. Les «Hits» ne sont pas cumulés d'un tour sur l'autre. Un appareil ayant été touché lors d'un tour n'est pas considéré comme endommagé lors du tour suivant.

11.22 La procédure de tir depuis le sol

Toutes les unités terrestres de fantassins ennemis (à l'exclusion donc des véhicules) se trouvant à portée d'un avion menant une attaque au sol peuvent auparavant mener une attaque d'armes légères gratuite contre cet appareil, comme si elles attaquaient une unité terrestre. Ajoutez +2 au lancé afin de refléter que l'avion se déplace à grande vitesse, et ignorez tous les bonus de tir des mitrailleuses. Si l'appareil est atteint, la mission est interrompue, retirez l'appareil du jeu (il n'est cependant pas considéré comme abattu).

11.3 Les missions de soutien rapproché

Les missions d'observation d'artillerie, de bombardement et d'attaque au sol sont toutes considérées comme des missions de soutien rapproché. Le détail de ces missions est présenté ici.

11.31 Les missions d'observation d'artillerie

Après avoir survécu aux éventuels duels aériens et tirs antiaériens menés par les canons AA les appareils de type CS peuvent mener des missions d'observation pour le compte de l'artillerie et de ce fait, agir comme les observateurs avancés (voir règle 5.12). Ces appareils sont capables d'« observer » n'importe quel hexagone (un seul), dans un rayon de deux hexagones depuis celui dans lequel il se trouve. Placez un marqueur de barrage dans l'hexagone. L'appareil observant demeure dans l'hexagone choisit durant le jeu, jusqu'à la phase suivante de barrage de son propre camp. L'hexagone ainsi observé peut faire l'objet d'un tir de barrage indirect par tous les canons d'artillerie (ART) ou éléments hors-cartes. Les avions sont automatiquement «en communication» avec la batterie d'artillerie (n'effectuez pas de test), mais utilisent tout de même le tableau d'autorisation de tir et les règles de dispersion.

11.32 Les missions de bombardement

Les appareils de type B et CS peuvent mener des missions de bombardement contre les unités terrestres. Placez l'appareil dans l'hexagone choisit comme cible. Après avoir survécu à tous les éventuels duels aériens et tirs antiaériens des canons AA, l'appareil peut attaquer les unités terrestres. Les appareils attaquent en combinaison, on ne lance donc le dé sur le tableau de bombardement aérien qu'une seule fois par cible se trouvant dans l'hexagone. Additionnez les divers facteurs de bombardement des divers appareils. Pour résoudre l'attaque, localisez la colonne correspondant à ce facteur de bombardement total sur le tableau de bombardement aérien, puis lancez un dé pour chaque cible se trouvant dans l'hexagone et appliquez leur le résultat obtenu.

- 1) Un résultat « P » sur une cible légère ou un camion aura pour effet de clouer l'unité au sol, les autres «Hits» sont traités comme étant sans «aucun effet». Les résultats « P » n'ont aucun effet sur les chars ou les voitures blindées.
- 2) Si l'hexagone contient une arme de soutien et qu'un résultat « P » est obtenu, lancez une seconde fois le dé pour chaque unité de soutien présente. Un résultat de 1 ou 2 lors de ce

second lancer voit l'arme détruite, autrement on considère qu'il ne se produit aucun effet. Dans le cas où une unité de servants est présente, celle-ci n'est pas affectée par le résultat du second jet de dé (Néanmoins, elle est bien clouée au sol par le résultat « P » obtenu lors du premier jet de dé, puisqu'elle est considérée comme cible légère).

- 3) Un résultat « E » éliminera la cible, quelque soit son type, à l'inclusion des véhicules et des unités de soutien.

EXEMPLE : Le joueur assaillant place deux appareils de type B (chacune ayant un facteur de bombardement de 6) pour mener une mission de bombardement contre un hexagone de terrain clair, contenant un groupe de fantassin et un char ennemis. Le joueur défenseur tente une interception en plaçant un appareil de type F dans l'hexagone. Un duel aérien débute et le joueur assaillant lance le dé à deux reprises et échoue les deux fois. Le joueur assaillant, lance le dé une et une seule fois pour son appareil de type F et touche. Le joueur assaillant perd l'un de ses types B. le joueur assaillant peut dès lors conduire la mission de bombardement contre l'hexagone, mais avec un facteur de bombardement de 6. Contre le groupe de fantassins, il obtient un « 5 » et échoue ainsi à l'atteindre. Contre le char il obtient un « 1 », ce qui correspond à un résultat « P », mais dans la mesure où les chars ne peuvent être cloués au sol, l'attaque n'a aucune autre conséquence. Si seulement il avait pu disposer d'un bombardier lourd avec un facteur de bombardement de 12 ! Alors, ce jet de dé chanceux aurait signifié la destruction du char.

a. Les modificateurs listés sous le tableau de bombardement aérien s'appliquent lors des attaques contre les unités légères et les armes de soutien, mais pas contre les véhicules.

11.33 Les Missions d'attaque au sol

Dans tous les scénarios se déroulant durant l'année 1917 ou plus tardivement, les appareils de type CS peuvent mener des missions d'attaque au sol. Placez l'appareil dans l'hexagone pris pour cible. Si l'appareil n'est pas atteint par le feu des canons antiaériens ou par les attaques d'armes légères des troupes terrestres, celui-ci procède au mitraillage de l'hexagone cible. Une attaque au sol est résolue exactement de la même manière qu'une attaque menée par une unité au sol contre l'hexagone. Additionnez toutes les valeurs d'attaque au sol des divers appareils présents dans l'hexagone. Trouvez la colonne contenant ce total sur le tableau de résolution des combats d'armes légères et lancez un dé. Bien que ces avions fassent feu à l'aide de mitrailleuses lors des attaques en rase-mottes, ceux-ci ne peuvent bénéficier du bonus de tir des mitrailleuses. De la même façon, leurs cibles ne pâtissent pas du malus habituel au test moral affectant les unités touchées par un tir de mitrailleuses. Si un « Hit » est obtenu, utilisez la procédure standard de test de moral pour en déterminer les conséquences.

NOTE : Les avions se déplacent trop rapidement pour concentrer leurs tirs et ainsi espérer obtenir les bonus inhérents à l'utilisation de mitrailleuses.

12.0 La phase de combat rapproché

Lors de cette phase, les groupes de fantassins et de cavaliers appartenant au joueur assaillant ont l'opportunité d'avancer d'un hexagone afin de pénétrer un hexagone occupé par des unités ennemies et partant, d'engager un combat rapproché. Les unités adverses préalablement présentes dans l'hexagone doivent obligatoirement engager le combat. L'assaut rapproché est le type d'attaque le plus dangereux du jeu. Il agit comme un vortex engloutissant les unités des deux joueurs.

12.1 Règle Générale

Les unités alliées qui se trouvent ou se déplacent dans des hexagones tenus par l'ennemi, lors de la phase de combat rapproché, sont bloquées dans la mêlée jusqu'à ce que les unités de l'un des deux camps soient entièrement décimées ou forcées à fuir. Lors de cette même phase, dans les tours à venir, les unités amenées à pénétrer dans l'hexagone ne pourront plus dès lors le quitter. Les limites d'empilement dans l'hexagone ne sont plus prises en considération. De même, toutes les autres phases standard de la séquence de jeu sont ignorées par les unités concernées par le combat rapproché, et cela jusqu'à ce que l'un ou l'autre des belligérants soit éliminé. Cependant, les véhicules disposent toujours de la possibilité de quitter un hexagone après un round de combat rapproché. Seuls les unités de fantassins et de cavaliers sont bloquées dans la mêlée. Les unités engagées dans un combat rapproché ont recours au tableau de résolution des combats rapprochés [CACRT]. Souvenez-vous bien que le combat est obligatoire.

Errata 12.1 (Clarification) : Les joueurs n'ont pas la possibilité de prendre intentionnellement pour cible des hexagones verrouillés par un combat rapproché, que ce soit pour des attaques de barrage ou d'armes légères. Notez néanmoins qu'un tir de barrage indirect peut se disperser sur un hexagone de ce type. Les véhicules se trouvant seuls dans un hexagone contenant des unités ennemies : fantassins, cavaliers ou encore véhicules, peuvent produire des attaques d'armes légères ou antichars (à bout-portant) contre ceux-ci plutôt que d'engager la procédure de combat rapproché.

12.11 Le mouvement bonus

Au début de la phase de combat rapproché, après avoir survécu aux éventuels tirs défensifs d'armes légères, tout groupe de fantassins ou de cavaliers adjacents à un hexagone occupé par un ennemi, a la possibilité de pénétrer dans cet hexagone. Il s'agit d'un mouvement gratuit dont ne peuvent pas bénéficier les unités ne souhaitant pas engager un combat rapproché. Les chars et les autos blindées (mais pas les camions) peuvent s'être déjà déplacés dans l'hexagone occupé par l'ennemi lors de la phase de mouvement des véhicules. Mais dans tous les cas, la résolution des affrontements ne se produit que lors de la phase de combat rapproché.

12.12 Qui est affecté ?

Seuls les unités de fantassins et de cavaliers sont affectées par le combat rapproché. Les fantassins et les cavaliers ne peuvent en aucun cas initier un combat rapproché contre un char ou une voiture blindée (dans un but de simplification), alors que les chars possèdent la capacité d'engager des fantassins ou des cavaliers dans un combat rapproché, qu'ils soient ou non accompagnés d'unités de fantassins ou de cavaliers alliées (On utilise cependant une autre procédure). Les Fantassins et cavaliers peuvent engager les camions en combat rapproché. Les chars et autos blindées ne peuvent pas initier de combat rapproché contre d'autres véhicules ennemis, aussi des véhicules des deux camps peuvent coexister « pacifiquement » dans un même hexagone.

12.2 Les procédures de combat rapproché

La procédure exacte utilisée pour résoudre un combat rapproché varie en fonction de la présence de véhicules (ou de leur absence) dans les deux camps. Utilisez les règles ci-dessous :

Errata 12.2 (Changement) : Les unités ayant un moral de 5 ont désormais la capacité d'engager les chars en combat rapproché, mais uniquement dans les hexagones de ville.

12.21 Aucune présence de véhicules

Dans le cas où aucun véhicule n'est présent, chacun des deux joueurs comptabilise le nombre total de groupes de combat de son camp, présents dans l'hexagone. On soustrait alors **le total du défenseur au total de l'attaquant**. Si le défenseur dispose d'un plus grand nombre d'unités que l'attaquant, l'écart se trouve être à son avantage, aussi c'est lui qui effectue le lancé de dé sur le tableau de résolution des combats rapprochés. Notez que la puissance de feu des unités n'a absolument aucune incidence sur le déroulement et le dénouement du combat rapproché, seul compte le nombre. Localisez la colonne correspondant à l'écart calculé initialement, sur le tableau de résolution de combat rapproché puis lancez le dé. S'il y a lieu, appliquez tout modificateur ou changement de colonne listés sous le tableau. Le résultat établit les pertes en unités de chaque camp (s'il y en a). Les commandants de char, les observateurs avancés, et les servants ne peuvent être utilisés pour satisfaire les pertes dans un combat rapproché.

- a. Si l'hexagone ne contient aucune unité de fantassins ou de cavaliers amis, et que seuls sont présents un ou plusieurs FOs, TLs ou servants, alors ceux-ci sont tous éliminés. De même, si une ou plusieurs armes de soutien demeurent dans l'hexagone après élimination de toutes les unités de fantassins ou de cavaliers, celles-ci sont perdues.
- b. Si les pertes d'un camp excèdent le nombre total d'unités restantes, le nombre restant en excès est ignoré. Si après un combat, l'hexagone compte encore des unités antagonistes celles-ci demeurent bloquées dans l'hexagone jusqu'à la phase de combat rapproché suivante (celle-ci aura lieu lors du tour suivant du joueur adverse).

12.22 Présence de véhicules

Lorsque des groupes de fantassins ou de cavaliers engagent un hexagone en combat rapproché en combinaison avec des chars ou des autos blindées amis, utilisez la procédure précédemment évoquée, pour calculer l'écart à la différence que chaque char et voiture blindée compte comme un groupe de combat. S'il y a lieu, appliquez tout modificateur ou changement de colonne listés sous le tableau. Toutefois, concernant l'application des pertes, celles-ci ne sont jamais prises sur l'effectif des chars présents. Les autos blindées quant à elles sont toujours les dernières unités d'un camp à être perdues dans un combat rapproché. Les véhicules ont toujours la possibilité de quitter un hexagone dans lequel un combat rapproché fait rage. Seuls les fantassins et cavaliers sont bloqués dans la mêlée.

EXEMPLE : Le joueur allemand engage un combat rapproché contre un hexagone contenant un groupe de mitrailleuses et un char britannique à l'aide de quatre groupes de fantassins. Excepté pour le calcul de l'écart des forces en présence, le char est ignoré. La différence est de +2 (quatre moins deux). Cependant, la présence d'un char en défense a pour effet de décaler la colonne utilisée d'un cran vers la gauche (Voir la règle 12.31, un peu plus bas). La colonne du tableau de résolution de combat rapproché, utilisée en dernier ressort, est donc la colonne « +1 ». L'Allemand jette le dé et obtient un « 3 » transformé en « 4 » à cause de

la présence de la mitrailleuse britannique (voir 12.32), les deux joueurs perdent donc chacun une unité. Le joueur britannique doit obligatoirement retirer le groupe de mitrailleuses, tandis que le joueur allemand perd l'un de ces groupes de fantassins. Il ne reste donc dans l'hexagone que le char britannique et trois groupes de fantassins allemands. Aucun autre affrontement ne peut avoir lieu jusqu'à la prochaine phase de combat rapproché.

12.23 Véhicules seuls

Lorsque des chars ou des autos blindées amis pénètrent dans un hexagone contenant uniquement des groupes de fantassins ou de cavaliers ennemis (aucun fantassin ou cavalier ami n'est donc présent), effectuez un test de moral lors de la phase de combat rapproché pour chaque unité ennemie présente. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de moral de l'unité, celle-ci est immédiatement clouée au sol dans l'hexagone. Si le résultat dépasse la valeur de moral de l'unité, celle-ci échoue et doit alors battre en retraite à hauteur de deux hexagones et demeurer clouée au sol dans sa nouvelle localisation.

EXEMPLE : Lors de la phase de mouvement des véhicules, un char britannique pénètre un hexagone se trouvant aux mains de l'ennemi. L'hexagone contient un groupe de fantassins allemands. Il n'y a pas de combat rapproché.

Lors de la phase de combat rapproché, testez simplement le moral des fantassins afin de savoir si ceux-ci ne prennent pas la fuite. Notez néanmoins, que si une unité de fantassins britanniques avait elle aussi accompagné le char dans l'hexagone, aucun test de moral n'aurait eut lieu. Au lieu de cela, un combat rapproché se serait engagé.

12.24 Les restrictions

Les camions, servants, TLs et FOs ne peuvent pas être utilisés pour satisfaire aux pertes subies lors d'un combat rapproché. De par leur nature, ils ne contribuent nullement au combat et sont éliminés s'ils viennent à se trouver seuls dans un hexagone avec des unités ennemies.

12.3 Les modificateurs de combat rapproché

Les deux adversaires peuvent faire appel à un certain nombre de modificateurs de combat rapproché lorsqu'ils ont à résoudre les attaques de ce type d'affrontement. Ces modificateurs sont listés ci-dessous.

12.31 Décalages de colonne

Dans tout combat rapproché, s'il y a lieu, ayez recours aux décalages de colonne suivants :

- 1) Si le combat rapproché se déroule en ville, décalez la colonne utilisée d'un cran vers la gauche. Si la colonne utilisée initialement était « 0 », cela peut avoir pour effet de voir le défenseur devenir l'attaquant.
- 2) S'il se trouve au moins un char (cette règle ne vaut pas pour une voiture blindée) présent dans l'hexagone et accompagné de groupes de combat alliés, décalez la colonne utilisée au final d'un cran vers la droite (si le char est en position d'attaque), ou vers la gauche (si le char est en position de défense).

12.32 Les modificateurs appliqués au jet de dé

Dans tout combat rapproché, s'il y a lieu, ayez recours aux modificateurs du jet de dé suivants :

- 1) Pour chaque groupe de mitrailleuses, en attaque ou en défense, présent dans l'hexagone, modifiez le résultat du dé par -1 ou +1 selon le cas (toutefois, les groupes de mitrailleuses de cavaliers montés ne sont pas comptabilisés pour établir ce bonus).
- 2) Pour chaque Lance-flammes présent dans l'hexagone, modifiez le jet de dé par -2 s'il est en position d'attaque ou par +2 s'il est en défense.

NOTE : L'utilisation d'un lance-flammes en combat rapproché ne consomme pas de charge de tir.

12.33 Les unités clouées au sol dans un combat rapproché

les unités qui sont clouées au sol ne sont pas prises en compte pour établir le total des forces en présence dans l'hexagone, mais peuvent néanmoins servir à satisfaire aux pertes subies au cours de l'affrontement. Les unités clouées au sol ne peuvent bénéficier des bonus d'un lance-flammes ou d'une mitrailleuse, quand bien même elles en sont normalement pourvues, car elles ne peuvent se servir de tels armements dans leur situation. De plus, si une unité est clouée au sol dans un hexagone où se déroule un combat rapproché, le joueur en position d'attaque peut soustraire -1 au résultat du dé pour chaque unité ennemie clouée au sol. Un hexagone contenant à la fois une unité clouée au sol et une unité en état de combattre voit le modificateur de -1 appliqué au résultat du jet de dé. Si ces deux unités avaient été clouées au sol il aurait été de -2.

EXEMPLE : Un groupe de fantassins britannique pénètre dans un hexagone contenant une section de mitrailleuses allemande clouée au sol. Lors de la phase de combat rapproché, le joueur britannique utilise la

colonne « +1 » pour résoudre le combat et il peut soustraire un au résultat du jet de dé. Le joueur allemand ne bénéficie pas du bonus de sa mitrailleuse. Si cette unité n'avait pas été clouée au sol, on aurait utilisé la colonne « 0 » avec un modificateur du jet de dé de +1(MG en défense).

NOTE : Tous les décalages de colonne et modificateurs du jet de dé listés sont cumulatifs. Ces modificateurs s'appliquent aux deux camps lors de la phase de combat rapproché.

13.0 Les armes de soutien en combat

Les armes de soutien présentes dans le jeu, représentent le moyen le plus efficace de contrer les attaques menées par les blindés de toutes sortes. Le terme d'armes de soutien désigne aussi bien des armements individuels mis en œuvre par les fantassins, que des armes lourdes nécessitant des servants spécialisés dans leur maniement.

13.1 Les armements individuels

Les fusils antichars et les lance-flammes peuvent équiper les unités de fantassins (mais pas les servants, les individus ou les cavaliers).

13.11 Règle générale

Les fusils antichars et les lance-flammes ne peuvent équiper et être utilisés que par les groupes de fantassins et de mitrailleuses allemands. Les unités de cavaliers et de servants allemandes ne peuvent utiliser ces deux types d'armes de soutien, pas plus que ne le peuvent les individus. Une simple section peut être équipée d'un nombre quelconque de fusils antichars et posséder jusqu'à trois lance-flammes. De même, à chaque tour et lors des phases de tir adéquates, une unité a la possibilité de faire feu avec l'ensemble des armes de soutien à sa disposition, en plus de la puissance de feu habituelle de ses armes légères.

EXEMPLE : Un groupe de fantassins allemands dispose de 3 fusils antichars et d'un lance-flammes. Lors de la phase de tir offensif, ce groupe de combat peut mener une attaque d'armes légères en utilisant sa puissance de feu normale, tirer jusqu'à trois fois par fusils AT contre les véhicules ennemis (soit un total de neuf tirs), et utiliser le lance-flammes, le tout contre des cibles différentes.

a. Un groupe de combat cloué au sol conserve son équipement en fusil antichars et/ou lance-flammes. Si jamais une unité transportant ce type d'armement est éliminée, le pion représentant l'arme de soutien reste dans l'hexagone. Seules les groupes de combat allemands pénétrant dans l'hexagone peuvent les récupérer et les utiliser. Dans le cas où une unité de l'Entente pénètre un hexagone contenant des lance-flammes ou des fusils antichars abandonnés, ces armes de soutien sont éliminées.

13.12 Les règles concernant les fusils antichars

Lors des phases de tir défensif antichar ou des phases de tir offensif, les fusils antichars peuvent faire feu jusqu'à trois fois contre les véhicules ennemis. Ces fusils ont une portée maximale d'un hexagone, aussi doivent-ils se trouver dans l'hexagone même ou dans un hexagone adjacent à la cible qu'ils engagent. Un groupe de combat équipé de plusieurs fusils antichars peut concentrer l'ensemble des tirs à sa disposition contre un seul et même véhicule. A la différence des autres armes de soutien, les fusils antichars ne sont pas soumis aux modificateurs « pour toucher » [To-Hit]. Au lieu de cela, lors d'un tir de fusil antichar, un résultat de 1-2 sur un dé à six faces indique qu'un « Hit » est obtenu. Dans le cas où un « Hit » est obtenu, un autre résultat de 1-2 lors d'un second lancé (sur un d6) signifie que le véhicule souffre d'une panne. Tout autre résultat lors du lancé signifie qu'aucun effet ne se produit. Faites un jet sur le tableau des types de pannes pour déterminer la gravité de la panne. Les fusils antichars ne peuvent changer de cible qu'une fois un « Hit » obtenu, même si celui-ci n'a aucune conséquence. Les fusils antichars n'ont aucuns effet sur les cibles légères.

13.13 Les règles concernant les lance-flammes

Les lance-flammes peuvent tout aussi bien produire des attaques antichars que des attaques d'armes légères. Comme pour les fusils antichars, la portée maximale d'un lance-flammes est de un hexagone, aussi doit-il se trouver dans l'hexagone même, ou dans un hexagone adjacent à la cible qu'il souhaite atteindre. Une unité équipée d'un lance-flammes peut attaquer un hexagone à deux reprises lors d'une phase de tir d'armes légères. Une première fois à l'aide du lance-flammes (une opération qui nécessite deux à trois hommes) et une seconde fois avec sa puissance de feu normale dans une attaque d'armes légères standard. Un lance-flammes ne peut cependant pas tirer deux fois lors d'une phase de tir antichar ou d'armes légères, pas plus qu'il ne peut être combiné à d'autres unités (ou lance-flammes) pour résoudre une attaque. Un lance-flammes ne peut être utilisé, en tout et pour tout, que deux fois dans une partie. Afin de refléter cette limite, retournez le pion du lance-flammes après une première utilisation. Après une deuxième utilisation, retirez le pion.

a. Lorsqu'un lance-flammes est utilisé pour mener une attaque d'armes légères, l'attaquant a recours automatiquement à la colonne « 30+ » du tableau de résolution des combats d'armes légères. Si un « Hit » est obtenu, le test de moral de l'unité affectée par ce tir est ajusté de +1.

EXEMPLE : Un groupe de fantassins allemands est équipé de deux lance-flammes. Lors de la phase de tir offensif, l'utilisation d'un premier lance-flammes contre une unité se trouvant dans un réseau fortifié adjacent à pour effet de clouer cette dernière au sol. Une seconde attaque utilisant l'autre lance-flammes échoue. Aussitôt après, le même groupe de fantassins et une mitrailleuses combinent leurs puissances de feu initiales pour une attaque d'armes légères, toujours contre la même unité ennemie. Particulièrement chanceux, ils obtiennent un « Hit » qui oblige l'ennemi à battre en retraite (second résultat clouant l'unité au sol = retraite).

b. Lorsque les lance-flammes sont utilisés pour mener des attaques antichars contre des véhicules, une seule utilisation par phase de tir et par lance-flammes est autorisée. Un résultat de 1-3 sur un dé à six faces signifie l'obtention d'un « Hit » et l'élimination du véhicule. Dans ce cas précis, aucuns des autres modificateurs ne s'appliquent.

13.14 Les mitrailleuses et les chars faiblement blindés

A cause de la faiblesse de leur blindage, certains modèles précoces de chars présents dans le jeu sont vulnérables aux attaques d'armes légères produites par les groupes de mitrailleuses. Cette faiblesse est indiquée sur les pions des chars concernés par un « ! » dans le coin inférieur gauche. Les mitrailleuses des véhicules et groupes de mitrailleuses peuvent faire feu sur ce type de char. Chacun de ces groupes de mitrailleuses (et chaque combinaison de deux mitrailleuses de véhicules) peut espérer obtenir un « Hit » pour un résultat de 1-4 sur un dé à six faces. Aucun autre modificateur ne s'applique. Si un « Hit » est obtenu, lancez à nouveau le dé à six faces. Sur un résultat de 1 le char tombe en panne. Faites un jet sur le tableau des types de pannes pour déterminer la gravité de la panne.

NOTE : Sur les pions des camions est indiqué un « ! » pour rappeler que ceux-ci sont vulnérables non seulement aux attaques d'armes légères menées par des MG, mais à toutes attaques d'armes légères. Qu'il s'agisse de MG, de groupe de fantassins ou encore de mitrailleuses de véhicules.

13.2 Les armes de soutien nécessitant des servants

Tous les canons AT, AA, et ART doivent obligatoirement disposer d'un pion de servants empilé avec eux pour pouvoir faire feu. Le rôle des servants est de faire fonctionner le canons auxquels ils sont attachés. Aussi, les groupes de servants cloués au sol sont incapables de remplir leur fonction.

13.21 Les canons antichars [AT]

Lors des phases de tir défensif antichar ou des phases de tir offensif, chaque canon antichar doté d'un équipage de servants peut faire feu jusqu'à trois fois contre les véhicules se trouvant à une distance maximale de 10 hexagones. Lorsqu'un canon antichar mène une attaque antichar contre une cible située à une distance de 5 hexagones ou moins, le résultat du jet de dé est modifié par -1. Les canons antichars ne peuvent en aucun cas produire des attaques de barrage ou d'armes légères.

NOTE : Historiquement, les canons AT étaient très efficaces au delà de 450 mètres.

13.22 Les canons d'artillerie [ART]

Lorsque l'on tire avec un canon ART sur carte contre un véhicule, la procédure est exactement la même que si l'on utilisait un canon antichar. Chaque canon d'artillerie doté d'un équipage de servants peut faire feu jusqu'à trois fois contre les véhicules ennemis. Dans le cas d'une attaque antichar menée par un canon d'artillerie contre un camion ou une auto blindée, ajoutez +2 lors de chaque lancé, en plus de tout modificateur de taille ou autres modificateurs pouvant intervenir dans la résolution. Les canons d'artillerie peuvent mener des attaques de barrage directes ou indirectes (voir module 5.0). Un canon d'artillerie appartenant au joueur assaillant peut produire, une attaque de barrage indirecte lors de la phase de barrage, puis une attaque d'armes légères lors de la phase de tir défensif (uniquement) se déroulant pendant le tour du joueur opposé. S'il ne fait pas feu pas pendant la phase de barrage, il peut alors être utilisé lors de la phase de tir offensif du joueur.

13.23 Les canons antiaériens [AA]

Les canons antiaériens possèdent la particularité de ne pas être soumis aux règles d'orientation. Pour toute autre tâche que le tir antiaérien, ceux-ci sont considérés comme des canons antichars. Ainsi, disposent-ils d'une capacité antiaérienne sur 360° et de la possibilité d'ouvrir le feu contre les véhicules, dans n'importe quelle direction. Lors des phases de tir défensif antichar ou des phases de tir offensif, chaque canon antiaérien doté d'un équipage de servants peut donc faire feu jusqu'à trois fois contre les véhicules se trouvant à une distance maximale de 10 hexagones. Ils peuvent tout aussi bien produire des tirs antiaériens

contre les avions, pendant la phase aérienne. La capacité de tir sur 360° des canons antiaériens leur évite la pénalité de +2 appliquée aux changements d'orientation lors de la phase de tir défensif (Mais ils restent soumis à la pénalité occasionnée par l'acquisition d'une nouvelle cible). Les canons antiaériens ne peuvent pas mener d'attaque de barrage ou d'armes légères de quelque nature que ce soit.

NOTE : Pendant cette période, la plupart des canons antiaériens consistaient simplement en pièces d'artillerie de campagne montées sur des plates-formes particulières afin de permettre un large angle de tir contre les appareils ennemis. De par cette modification, les canons n'étaient plus à même de servir pour les tirs de barrage. Les puristes souhaiteront peut être n'accorder une capacité antichar qu'au canon allemand de 88mm remorqué. Dans ce cas, les autres canons antiaériens ne peuvent plus, dès lors, qu'engager le tir contre des avions.

13.24 Les tirs provenant d'unités non-spécialistes

Les canons d'artillerie, antiaériens, antichars, se trouvant seuls dans un hexagone, sans groupe de fantassins ou de cavaliers alliés, peuvent être éliminés par simple déplacement d'un groupe de fantassins ou de cavaliers ennemis dans l'hexagone. Dans le cas où toutes les unités ennemies sont contraintes de quitter l'hexagone, les canons peuvent aussi être capturés et utilisés par le joueur adverse afin de mener des attaques antichars (et uniquement celles-ci). Si cette situation se produit, ajoutez un +2 au jet pour toucher, en plus de tout autre modificateur pouvant s'appliquer (ceci reflète le manque d'entraînement dans le maniement de cette arme). De même, cette règle interviendra vraisemblablement si un groupe de combat allié essaye de faire fonctionner une arme de soutien en lieu et place des servants (que ces derniers soient absents, cloués au sol ou battant en retraite). Seuls les servants sont donc considérés comme spécialement entraînés au maniement des armes de soutien. Toute autre type unité faisant feu avec une arme de soutien se verra appliqué le modificateur de +2 pour toucher. Ce modificateur s'ajoute à tous ceux pouvant intervenir en cas de changement d'orientation ou de cible. C'est seulement lorsqu'un groupe de servants opérationnel reprend les commandes de l'arme de soutien que le modificateur n'a plus lieu d'être appliqué.

14.0 Les commandants de char, les observateurs avancés et les servants

Chaque camp peut posséder un certain nombre de ces cibles légères assurant des fonctions particulières ou spécialisées dans le jeu. Les règles gouvernant à leur utilisation sont décrites ici.

14.1 Règle générale

Toutes les unités présentées dans cette section sont des cibles légères et sont donc vulnérables aux attaques d'armes légères et de barrage (à l'exception des commandants de char).

14.11 Les commandants de char [TLs]

Les commandants de char présent dans le jeu sont des hommes reconnus historiquement pour leurs prouesses dans le commandement d'un char (et uniquement pour cela). Si jamais le char dans lequel se trouve initialement un commandant venait à tomber en panne et que le commandant est transféré vers un autre char, alors seul ce nouveau tank bénéficie des avantages octroyés par un commandant. Les commandants de char ont deux effets sur le jeu :

- 1) Lorsque les canons principaux d'un char sont utilisés et que celui-ci est dirigé par un commandant, le jet pour toucher sur le tableau de résolution des attaques antichars est modifié par -1 (comme indiqué sur pion du commandant de char).
- 2) Le commandant peut faire bénéficier son char du modificateur de -1 indiqué sur son pion, pour tout test de panne, qu'il s'agisse du test initial, du jet de dé déterminant la gravité d'une panne ou encore d'un test de réparation. Ainsi, un char intégrant un commandant à son bord a moins de chance de tomber en panne. Si un incident se produit, il a aussi plus de chance qu'il s'agisse d'une panne temporaire et surtout, quelque soit la panne, celle-ci sera réparée plus rapidement.
 - a. Si le char dans lequel se trouve un commandant est détruit, il en est de même du commandant. Hors de leur char les commandants se comportent comme des cibles légères normales et se déplacent comme n'importe quelle autre unité de fantassins. Ils ne possèdent ni valeur de portée, ni puissance de feu et ne sont pas soumis au test de moral. Ils sont immunisés aux « Hit » obtenus sur les tableaux de résolution de combat d'armes légères et de barrage. De plus, les commandants n'ont aucune incidence sur le déroulement des combats rapprochés au milieu desquels ils pourraient se retrouver. Néanmoins si un ou plusieurs commandants de char se retrouvent seuls dans un hexagone avec des fantassins ennemis, alors ils sont retirés du jeu. Les commandants ne peuvent pas servir à satisfaire aux pertes d'un combat rapproché.

14.12 Observateurs avancés [FOs]

Les observateurs avancés se comportent de la même manière que n'importe quelle cible légère et se déplacent tout comme les fantassins. Ils ne possèdent pas de valeur de puissance de feu ou de portée. S'ils sont seuls dans un hexagone, utilisez leur valeur de moral de 5. Lorsqu'un observateur avancé est empilé avec d'autres unités alliées, il utilise la plus haute valeur de moral parmi celles-ci.

a. Comme les autres cibles légères, les observateurs avancés sont affectés par les attaques d'armes légères et de barrage et doivent effectuer un test de moral s'ils sont atteints par celles-ci. Ils n'ont aucune incidence sur le combat rapproché, mais sont néanmoins éliminés s'ils se retrouvent seuls avec des fantassins ennemis dans un même hexagone. Un observateur avancé ne peut pas non plus satisfaire aux pertes d'un combat rapproché.

14.13 Servants [Crews]

Dans le jeu, l'unique rôle des servants de faire fonctionner des armes de soutien ainsi que certains types de véhicules. Ils ne possèdent pas de valeur de puissance de feu ou de portée, mais disposent tous d'une valeur de moral de 4. Les servants se déplacent de la même façon que les fantassins. Une fois installés aux commandes d'une arme de soutien, ils n'ont pas la possibilité de la déplacer dans un nouvel hexagone, sauf si celle-ci est montée sur un véhicule. Lors de la phase de tir défensif antichars, les servants peuvent néanmoins changer l'orientation d'une arme de soutien à l'intérieur d'un même hexagone.

a. Comme les autres cibles légères, les servants sont affectés par les attaques d'armes légères et de barrage et doivent effectuer un test de moral s'ils sont atteints par celles-ci. Ils n'ont aucune incidence sur le combat rapproché, mais sont néanmoins éliminés s'ils se retrouvent seuls avec des fantassins ennemis dans un même hexagone. Les servants ne peuvent pas non plus satisfaire aux pertes d'un combat rapproché.

b. Les servants n'obtiennent aucun avantage défensif lors d'un combat en se protégeant derrière leur arme de soutien.

14.14 « Overrun » [«Débordement»]

Les commandants de char, observateurs avancés et servants sont retirés du jeu dès lors qu'ils se retrouvent isolés dans un hexagone investi ou occupé par des groupes de fantassins ou des véhicules ennemis. Ceux-ci ne restent donc sur le plateau de jeu que si l'hexagone contient des fantassins ou des cavaliers alliés.

15.0 Les règles spécifiques aux chars allemands

A la différence du second conflit mondial, les Allemands de la grande guerre se montraient particulièrement médiocre dans l'usage des chars de combat. Lors des batailles impliquant des chars, les équipages allemands se montraient souvent un peu trop sensibles aux premiers impacts de balles ennemies sur la carlingue de leur machines.

15.11 Le moral des équipages de char allemands

Bien que la majorité des chars n'aient pas de pions de servants qui leurs soient associés, lors d'un scénario faisant intervenir des chars allemands, chacun d'entre eux doit disposer d'un pion de servants représentant l'équipage, empilé sous son pion. Du fait de la grande sensibilité des équipages allemands, chaque tir de mitrailleuse (de quelque nature que ce soit) heurtant le char est susceptible de déclencher la panique à son bord (Les chars sont normalement immunisés aux tirs des mitrailleuses). Pour chaque « Hit » obtenu par une mitrailleuse (ou tranche de deux mitrailleuses de véhicules), effectuez un test de moral pour l'équipage (n'oubliez pas l'éventuelle règle 13.14). Si le résultat est égal ou inférieur au moral de l'équipage (MR de 4), aucun effet ne se produit. Le char peut continuer à faire feu normalement, à l'aide de toutes ses armes. Si jamais la valeur de moral de l'équipage est dépassé par le résultat du test, le char est immédiatement orienté vers le côté de la carte par lequel il est entré sur le champ de bataille (ce mouvement d'orientation est gratuit et doit être effectué immédiatement). Un second jet de dé doit alors avoir lieu (voir règle 15.12 ci-dessous).

15.12 Les pénalités subséquentes

Lorsqu'un équipage échoue à son test de moral, lancez à nouveau le dé et appliquez les résultats comme suit :

- 1) Si le second résultat est de 1-3, l'équipage a abandonné le véhicule. Placez un marqueur d'abandon de véhicule [« Bail Out »] sur le char, puis placez l'unité de servants dans l'un des hexagones voisins du char. L'équipage doit obligatoirement faire mouvement vers le couvert le plus proche (répond à cette définition tout terrain offrant un modificateur positif contre les attaques d'armes légères ou de barrage). Après s'être mis à couvert, l'équipage peut tenter de recouvrer ses esprits lors de la phase de « pin removal » sur un résultat de 1-2. Notez cependant que l'équipage n'est pas considéré comme étant cloué au sol suite à l'échec au test de moral. Toutefois, d'autres attaques peuvent entre-temps avoir réussi à le clouer au sol. Si

l'équipage parvient à reprendre le dessus sur lui-même, il peut de nouveau se déplacer et même espérer réintégrer le char lors des tours à venir. Si jamais le char est réoccupé par son équipage, et qu'aucune unité ennemie n'est présente dans l'hexagone même ou dans un rayon de deux hexagones, alors les moteurs peuvent être remis en route (dans le cas contraire, l'équipage attend). Dès lors, le char doit emprunter le chemin le plus court pour quitter la carte, par le bord allié par lequel il est entré (il prend la fuite pour ainsi dire). Aucune attaque ne peut plus être produite par le char.

- 2) Si le résultat obtenu est de 4 ou 5, l'équipage s'est plaqué au plancher du char. Dans cette situation, le char ne peut plus se déplacer pour un tour entier. Il peut encore faire feu à l'aide de toutes ses armes, mais si les canons principaux sont actionnés un malus de +2 s'applique au jet pour toucher, en plus de tout autre modificateur éventuel. Ce malus de +2 au tir des canons principaux persiste même lors des tours suivants l'échec au test de moral de l'équipage. Le malus ne s'applique jamais aux mitrailleuses du char.
- 3) Su un résultat de 6, aucun autre effet ne se produit et le char peut librement continuer sa mission (évidemment, celui-ci doit avoir repris un cap correct !)

EXEMPLE : Lors de la phase de mouvement des véhicules un A7V allemand arpente bruyamment une route. Pendant la phase de tir défensif d'armes légères, le joueur britannique qui possède un groupe de mitrailleuses fait feu contre le char (il doit obtenir un résultat de 1-4 pour toucher). Supposons qu'un « Hit » est obtenu. L'équipage du char doit effectuer un test de moral. Nous supposons qu'il outre passe sa valeur de moral de 4. Le char est donc immédiatement orienté vers son bord de carte d'origine. Un second résultat de 2 indique que l'équipage abandonne le char et est placé dans un hexagone adjacent à celui-ci. Lors de la première phase de mouvement du joueur allemand, l'équipage se dirigera vers le couvert le plus proche.

a. Si le char a déjà subit une panne, il ne se réoriente pas mais le second lancé (Pénalités résultants d'un échec de moral) est modifié par -1.

NOTE : Souvenez-vous que les tirs de MG n'obligent jamais les chars alliés à effectuer un test de moral. Sauf dans le cas de chars faiblement blindés ou spécifié par des règles spéciales lors d'un scénario.

16.0 Les règles optionnelles

Comme leur nom le laisse entendre, ces règles sont parfaitement optionnelles. Les deux joueurs doivent s'accorder avant le début de la partie sur l'usage de celles-ci. Une partie des règles additionnelles mettent en lumière certaines données spécifiques du conflit, tandis que d'autre reflètent plus particulièrement les mutations intervenues dans le cours de la guerre.

16.1 Les règles optionnelles concernant les fantassins

Les diverses normes définissant l'infanterie variaient grandement entre les divers belligérants. Ces règles cherchent à refléter ces différences.

16.11 La préparation des troupes

Au début de la Grande Guerre, les groupes de fantassins en présence témoignent de l'extrême variété de doctrines et de méthodes présidant à leur formation. Afin de modéliser ceci, modifiez la portée des armements des groupes de combats de fantassins (et uniquement ceux-ci) en fonction de leur nationalité. On utilisera à cet effet le tableau suivant :

Nationalité	Portée de l'armement
Britanniques, ANZAC, canadiens	6
Tous les autres	4
Français	3

Doublez la puissance de feu d'une unité lorsque sa cible se trouve à un hexagone de distance et réduisez-la de moitié (arrondis à l'inférieur) lorsque la distance qui la sépare de sa cible est supérieure à la moitié de portée maximale indiquée ci-dessus.

EXEMPLE : Un groupe de fantassins britanniques Possédant une puissance de feu basique de 5 (imprimée sur son pion), disposera d'une puissance de feu de 10 si sa cible se trouve à une distance de un hexagone, de 5 si celle-ci se trouve à 2 ou 3 hexagones de distance, et enfin de 2 si la cible est entre 4 et 6 hexagones de distance.

EXCEPTION : Les groupes de mitrailleuses conservent leur portée de 9 et doublent leur puissance de feu à une distance d'un hexagone. Leur puissance de feu reste la même à toute autre distance. Les groupes de cavaliers ne peuvent toujours pas faire feu en étant montés.

a. La compétence de l'infanterie déclinait grandement au fur et à mesure que la guerre faisait rage. En 1916, la majorité des professionnels et des hommes hautement entraînés avait été décimée. Afin de représenter ceci, diminuez la portée de tout groupe de fantassin de un par années après 1915 (-1 si le scénario a lieu en 1916, -2 en 1917, etc.). Aucune unité ne peut néanmoins descendre sous la barre d'une portée de 2. Les groupes de mitrailleuses ne sont pas affectés par cette règle.

b. En 1914, le corps expéditionnaire britannique était virtuellement une des armées les mieux préparées que l'histoire ait connue. Les joueurs qui le désirent peuvent simuler ceci en considérant que dans tout scénario se déroulant en 1914, tout groupe de fantassins britanniques, quelque soit les valeurs indiquées initialement sur son pion, est un groupe 5-6-5.

16.12 Le moral

En 1918, la plupart des combattants n'étaient plus concernés que par leur propre survie et beaucoup ressentent une profonde irritation dans la continuation de la guerre. Afin de simuler ceci, dans tout scénario se déroulant en 1918, aucune unité ne peut posséder une valeur de moral supérieure à 4, quelque soit la valeur initiale indiquée sur son pion. Cette limitation ne s'applique pas aux unités spécifiquement identifiées comme les américains, les troupes de choc allemandes [Stosstruppen] ou encore les canadiens et ANZAC.

16.13 Les grenades à fusil

Cette règle prend vraiment sens lorsqu'elle est combinée avec la règle 16.11, située un peu plus haut. Lors d'un scénario se déroulant en 1917 ou plus tardivement, pour chaque tranche de trois groupes de fantassins sous son contrôle (à l'exclusion des servants et groupes de mitrailleuses), le joueur a la possibilité de désigner une de ces unités comme étant équipée de grenades à fusils. Dans le cadre d'une attaque d'arme légère, ces unités peuvent utiliser leurs grenades à fusils contre un hexagone adjacent, quel qu'en soit le type de terrain. Les unités ainsi désignées mènent normalement leurs attaques d'armes légères, mais le résultat obtenu sur le tableau de résolution des armes légères est modifié de -1 par unité équipée de grenades à fusils participant à l'attaque. Les modificateurs de cette règle sont parfaitement cumulatifs avec les autres modificateurs existants. Lorsqu'elle mène des attaques d'armes légères contre des objectifs éloignés de plus d'un hexagone, une unité équipée de grenades à fusil utilise la puissance de feu et la portée initialement indiquée sur son pion. Lors de la résolution de l'attaque, un résultat naturel de « 1 » (donc non modifié) signifie que l'unité a épuisé son stock de grenades. Dès lors, elle n'utilise plus que sa puissance de feu initiale.

16.14 Les options concernant les mitrailleuses

Certains trouveront peut-être que le modificateur de moral des mitrailleuses lors d'une attaque d'arme légère est trop destructeur. Il représente pourtant la capacité des mitrailleuses à clouer au sol ou tuer la grande majorité des cibles qu'elles accrochent. Si les joueurs estiment que le malus de moral causé par une mitrailleuse est excessif, ils peuvent décider de l'ignorer.

a. Si l'on s'en tient à un point de vue réaliste, à l'échelle que simule le jeu, les tirs d'un groupe de mitrailleuse sont capables d'affecter plusieurs hexagones à la fois. Afin de représenter ceci, il est permis à un groupe de mitrailleuses (mais pas aux mitrailleuses qui équipent les véhicules) d'utiliser sa puissance de feu contre deux hexagones adjacents lors d'une attaque. Si un groupe de mitrailleuses tire contre deux hexagones adjacents, on résout les attaques séparément sur le tableau de résolution des combats d'armes légères. Le bonus de -1 dont bénéficie normalement une mitrailleuse pour toucher n'est pas appliqué lorsque celles-ci tirent sur deux hexagones. Néanmoins, la pénalité au test de moral infligé par un tir de mitrailleuse continue de s'appliquer.

16.15 Les troupes de choc [Stosstruppen]

La solution développée par l'Allemagne pour sortir de l'impasse que constituait l'inextricable réseau de tranchées fut l'élaboration de tactiques reposant sur l'utilisation de stosstruppen. Cette approche révolutionnaire de l'utilisation de l'infanterie au combat se basait notamment sur une forte concentration du feu, sur la vitesse de déplacement et l'effet de surprise ainsi suscité, mais aussi sur le harcèlement et de contournement multiple. Contrairement à une idée reçue, très peu d'unités étaient formées en tant que troupe de choc. Bien souvent, un bataillon par division (Les autres sous-officiers recevaient une notice condensant la théorie de ces techniques). Les joueurs voulant faire l'expérience du combat avec les stosstruppen peuvent utiliser les règles suivantes :

a. Puissance de feu améliorée : Les unités de stosstruppen font la synthèse des groupes des fantassins et de mitrailleuses, auparavant nettement séparés. De ce fait, seuls les groupes de fantassins peuvent représenter des troupes de choc, mais pas les groupes de MG. Dans tout scénario, afin de simuler l'important nombre

d'armes automatiques que possède une unité de stossgruppen, augmentez la puissance de feu initialement indiquée sur le pion, de tout groupe d'infanterie représentant des troupes de choc, par +1. De même, Tout comme les groupes de mitrailleuses, chaque groupe de stossgruppen bénéficie du bonus de -1 pour toucher sur le tableau de résolution des combats d'armes légère et ses cibles sont soumises à la pénalité de +1 à leur test de moral. En combat rapproché, les groupe de stossgruppen sont considérés comme des MG. Dans le cas où la règle 16.11 est utilisée, les groupes de stossgruppen conservent la valeur de portée de 6 indiquée sur leurs pions, cela reflète les nombreuses mitrailleuses légères dont ils sont pourvus.

b. Bonus défensif : Dans l'optique de refléter l'abandon des tactiques linéaires au bénéfice des petits groupes de combats autonomes et mobiles, toute unité de troupe de choc bénéficie d'un bonus de défense en terrain clair de +1 lors des attaques de barrage ou d'armes légères dirigées contre elle. Ce modificateur s'ajoute à tout autre modificateur pouvant intervenir. Ce bonus défensif supplémentaire n'est pas accordé lorsque l'unité se trouve dans un autre type de terrain, les modificateurs habituels s'appliquent en lieu et place.

c. Canon d'infanterie en soutien : Afin de disposer d'un soutien direct, les unités de stossgruppen étaient dotées de canons d'infanterie. Ceux-ci sont traités comme des canons d'artillerie sur carte, à ceci près qu'ils ne peuvent engager leur cible (quelque soit son type) qu'à l'aide d'attaques de barrage directes (portée maximum de 10 hexagones). Les observateurs avancés et les avions ne peuvent leur servir à des fins d'observation. A la différence des canons d'artillerie normaux, les canons d'infanterie empilés avec une unité de servants possèdent une capacité de mouvement de 1 et peuvent être déplacés par leur équipage lors de la seconde phase de mouvement.

16.2 Les Règles optionnelles concernant les véhicules et le terrain

Les règles présentes dans cette section modifient quelques-uns un des mécanismes de base du jeu.

16.21 Le changement d'orientation des armes de soutien

La restriction obligeant les armes de soutien à changer d'orientation uniquement lors de la phase de tir défensif cherche à refléter les nombreuses activités supplémentaires auxquels doivent se livrer des servants pour ajuster la visée d'une pièce d'artillerie. Si les joueurs le désirent, ils peuvent accorder aux armes de soutien la capacité de changer d'orientation même pendant la première phase de mouvement.

16.22 Les restrictions concernant l'artillerie

Historiquement, avant le début d'une bataille, chacun des belligérants établissait une planification très rigide concernant l'utilisation de son artillerie. La flexibilité des radios portatives et autres systèmes électroniques de contrôle de tir étaient tout bonnement inimaginable à ce moment là. Aussi, afin de simuler ceci et avant qu'un scénario ne débute, chaque camp devra définir à l'avance les attaques de barrage qu'il entend effectuer. Les joueurs doivent donc préalablement spécifier sur une feuille les caractéristiques de ces attaques, c'est-à-dire : les tours durant lesquels elles interviennent, les hexagones pris pour cible, la quantité d'éléments d'artillerie qui y participent, le type de barrage et de munition choisis. Afin d'éviter la dispersion des tirs, un ou plusieurs observateurs avancés (ou avions) doivent avoir la possibilité d'observer les hexagones sur lesquels un barrage à été planifié au tour où celui-ci se produit. Les observateurs doivent aussi être « en communication » avec la batterie. Dans le cas contraire, procédez à la dispersion. Dans le cadre d'une planification d'artillerie, le tableau des ordres de tir n'est pas utilisé. Tout au long d'une partie (voir règle 5.14), les hexagones considérés comme automatiquement observés (voir 5.13) ne requièrent ni observateurs avancés en communication, ni avions, pour être pris pour cible par une attaque de barrage. Vérifiez tout de même que le tir ne disperse pas. Schématiquement, ces hexagones représentent des cibles dont la positions est renseignée sur les cartes d'état-major.

16.23 La portée lors d'un tir direct

Les diverses valeurs concernant la ligne de vue et la portée lors d'un tir direct qui sont indiquées sur les pions des canons d'artillerie ou antiaériens représentent la distance raisonnable à laquelle ces armes peuvent atteindre une cible dans le cadre d'un terrain aux reliefs modérés. Lorsqu'un scénario se déroule sur un terrain particulièrement plat, doublez la portée des unités se trouvant dans un hexagone de terrain clair (uniquement) et doublez la valeur de portée lors d'un tir direct des canons d'artillerie et antiaériens jusqu'à un maximum de 20 hexagones. Les unités qui font feu sont toujours considérées comme automatiquement repérées, cela quel que soit le type de terrain dans lequel elles se trouvent, à la condition qu'une LdV existe. De plus, la distance à laquelle celles-ci sont automatiquement repérées est doublée, passant à 20 hexagones (au lieu de 10). La capacité d'observation des observateurs avancés est, elle aussi, doublée (passant à 20 hexagones). Les canons antichars conservent leur portée maximale de 10 hexagones.

a. De manière identique, pour simuler l'avantage que confère une position surélevée dans le jeu, augmentez la portée maximale lors d'un tir direct, la capacité d'observation ainsi que la faculté de repérage, de 10 hexagones par niveaux d'élévation supplémentaires, et vice-versa.

EXEMPLE : Un observateur avancé se trouvant sur une colline de deux niveaux d'élévation peut observer tout hexagone sur lequel il possède une LdV dans un rayon de 30 hexagones. Un équipage et un canon d'artillerie situés sur une colline de deux niveaux d'élévation peuvent mener une attaque de barrage directe, sur un terrain clair, contre des unités de fantassins ennemis se trouvant jusqu'à 29 hexagones de distance (s'il possède toutefois une portée de tir indirect suffisante).

16.24 Les défenses améliorées

Les techniques de retranchement et de fortification ont grandement évolué durant la guerre. En conséquence, dans chaque scénario débutant en 1916 ou plus tard, augmentez les modificateurs inhérents aux hexagones de tranchées et réseaux fortifiés en cas d'attaque d'armes légères ou de barrage de +1. Ainsi, lors d'un scénario se déroulant en 1917, un hexagone de tranchée modifie le résultat obtenu sur le tableau de résolution des combats d'armes légères par +2. Un réseau fortifié aurait quant à lui ajouté +3.

NOTE : L'importance des lance-flammes et autres armes de soutien puissantes prend tout son sens lorsque cette règle est appliquée. Essayez donc !

16.3 Les règles optionnelles concernant les véhicules

Les règles optionnelles concernant les véhicules apportent une nuance supplémentaire de réalisme en contrepartie d'un léger surcroît de complexité.

16.31 Les chars de mauvaise conception

Bien évidemment, la portée indiquée sur le pion d'un véhicule ne représente pas une distance maximale au-delà de laquelle son armement ne pourrait espérer atteindre une cible. Il s'agit plutôt d'une limite de portée définissant une utilisation optimale de cet armement. Néanmoins, une mauvaise conception interne, des postes d'équipages abusivement éloignés, des fentes d'observation inadéquates ou encore l'absence ou la médiocrité des suspensions avaient pour conséquence de limiter considérablement la portée que l'on pouvait espérer des armements d'un véhicule. Afin de simuler ceci, réduisez la portée des chars comme suit :

Type	Portée
Chars britanniques de la série « Mk. » I – VIII	7/4
Schneiders français	2/4
St-Chamonds français	6/4
A7V allemands	8/5

Le chiffre situé à gauche du slash représente la portée maximum du/des canons principaux du véhicule, s'il en dispose. Celui de droite correspond à la portée maximum des mitrailleuses du véhicule, s'il en est équipé. Les chars et autos blindés qui ne sont pas listés ici possèdent tous une portée maximale de 7 hexagones pour leurs canons principaux et de 5 hexagones pour leurs MGs.

a. Un commandant de char à bord augmente la portée de toutes les armes de 1.

16.32 La doctrine d'utilisation des chars

Pendant cette période, la doctrine prévalant à l'utilisation des chars sur le champ de bataille préconisait que chacun d'entre eux achève son mouvement dans un rayon de trois hexagones, au maximum, d'un autre char allié (sauf si celui-ci était victime d'une panne).

NOTE : Les chars fonctionnaient habituellement selon un paradigme de support mutuel avec les autres blindés de leur groupe de combat.

16.4 Les règles optionnelles concernant les avions

Ces règles ont pour objectif de souligner la vaste palette de caractéristiques et de rôles attribués à l'aviation.

16.41 L'attaque en rase-mottes des chasseurs

Bien que la plupart des aviateurs répugnaient à l'idée de mener des attaques au sol, ceux-ci étaient bien souvent requis en urgence pour y procéder. Pour simuler cela, permettez aux appareils de type F de mener des attaques au sol dans n'importe quel scénario. On considère alors que chacun de ces appareils possède une valeur d'attaque au sol de 2.

16.42 Les restrictions concernant les appareils de type CS

Le Sopwith Salamander et le DH5 étaient des monoplaces. Aussi dans une optique de réalisme, ne leur permettez pas de mener de mission d'observation pendant le jeu. A la différence des autres appareils de type

CS, ceux-ci peuvent interrompre leur mission et intercepter les appareils ennemis (on les considère dès lors comme des types F). Le Bristol Fighter de type CS peut lui aussi décider à tout moment d'agir en tant que type F.

16.43 Les tirs défensifs des bombardiers

Nombres de bombardiers étaient lourdement armés. Pour simuler ceci, permettez à chaque appareil de type B de faire feu contre chacun des appareils de type F l'attaquant (le type B peut donc tirer contre tous les chasseurs se trouvant dans son hexagone, mais une seule fois contre chacun d'entre eux). Pour ce faire, on utilise la colonne 2-4 du tableau de résolution des combats d'armes légères.

16.44 La supériorité de l'armement germanique

Globalement et tout au long de la guerre, les appareils allemands bénéficiaient d'un meilleur armement que leurs adversaires. Ainsi, dans tout scénario se déroulant avant juillet 1917, les appareils alliés de type F utilisent la colonne 2-4 du tableau de résolution des combats d'armes légères. Les appareils allemands continuent pour leur part à utiliser la colonne 5-8. A partir de juillet 1917, tous les appareils de type F utilisent la colonne 5-8.

16.5 Les unités additionnelles

Les unités portant un « * » sur leur pion ne sont pas utilisées dans les scénarios fournis avec le jeu. Les règles et scénarios incluant ces unités particulières seront distribués dans la newsletter de Clash of Arms. N'oubliez pas de renvoyer la carte contenant vos impressions et critiques sur le jeu !

19.0 Les auteurs originaux du jeu

Conception : Perry Moore

Développement : Stephen Rawling

Commentaires historiques : Perry Moore assisté d'Eric et Jane Lawson

Edition du Corpus de règle : Stephen Rawling

Mise en page et saisie : Paul Dangel

Coordination de la production : Stephen Rawling

Dessin de couverture : John Rota

Cartes : Rick Barber

Pions : Paul Dangel et Rick Barber

Testeurs et collaborateurs : Walter Dippel, Fran Kiger, Bill Koff, Eric Lawson, John Leonard, Perry Moore, Geoffrey Rawling, George Rawling, Stephen Rawling, Tim Tynan, Jim Werbaneth et Ed Wimble

Remerciements particuliers : David Isby, qui le premier développa un wargame tactique sur la première guerre mondiale. C'était en 1972 avec «*Soldiers*».

Landships ! est un jeu de Perry Moore édité en 1994 sous copyright de la société américaine «Clash of Arms Games».

Traduction française : Bertrand Dujardin (barbecue@mageos.com) avec l'aide précieuse de Bruno Moal et Julien Busson (relecture, corrections et beaucoup, beaucoup d'améliorations :p). Les images proviennent de l'excellent site web de Rob Ruggenberg : « The Heritage of the Great War » (<http://www.greatwar.nl/>), et ont été retouchées par Thierry Toth. Ce dernier a aussi « commis » le logo de cette traduction, modification obtenue à partir du logo original. Que chacun soit ici remercié pour son soutien à cette traduction.

SOMMAIRE

1.0 Introduction	1
1.11 Echelle de jeu :	1
2.0 Eléments de jeu	1
2.1 Les cartes	2
2.2 Les unités considérées comme des <i>cibles légères</i>	2
2.21 Les fantassins [«Foot Troops»(FTs)]	2
2.22 Les servants [«Crews»]	2
2.23 Les individus	3
2.24 Les cavaliers [«Cavalry Troops»(CTs)]	3
2.3 Les armes de soutien	3
2.4 Les véhicules	4
2.41 Les types de véhicules	4
2.42 Les armes des véhicules et leur portée	4
2.43 La mobilité des véhicules	5
2.44 La taille des véhicules	5
2.45 Indicateurs spécifiques aux véhicules	5
2.46 Les équipages des véhicules	5
2.5 Les unités aériennes	5
2.51 Les différents types d'appareil	5
2.52 La valeur d'attaque au sol	6
2.53 Le facteur de bombardement	6
2.54 Le bonus de combat aérien	6
2.55 L'immunité aux tirs venant du sol	6
2.56 La capacité de mouvement des avions	6
3.0 Concepts importants avant que vous débutiez	6
3.1 L'empilement [«Stacking»]	6
3.11 Règle générale	6
3.12 Les limites d'empilement	6
3.13 L'empilement lors d'un combat rapproché	6
3.14 Empilement et retraite	6
3.2 Zones de contrôle	7
3.3 Règles d'approvisionnement	7
4.0 La séquence de Jeu	7
5.0 La phase de barrage	9
5.1 Le rôle des observateurs avancés	9
5.11 La procédure d'utilisation des observateurs avancés	9
5.12 Les avions en tant qu'observateur avancé	10
5.13 l'Observation automatique	11
5.14 Les attaques de barrages au premier tour	11
5.2 Les différents types de barrages d'artillerie	11
5.21 Le barrage «drumfire»	11
5.22 Le barrage «hurricane»	11
5.3 La sélection des munitions	12
5.31 Les obus hautement explosifs	12
5.32 Les shrapnels	12
5.33 Les fumigènes	12
5.34 Les obus contenant des gaz toxiques	12

5.4 Résoudre les attaques de barrage indirectes	13
5.41 Test de dispersion	13
5.42 Puissance de feu d'une attaque de barrage	13
5.43 Déterminer le résultat d'une attaque de barrage	13
5.5 Les diverses conséquences des attaques de barrage indirectes	13
5.51 « Hits » obtenus contre des fantassins	13
5.52 « Hits » obtenus contre des cavaliers	14
5.53 « Hits » obtenus contre des armes de soutien	14
5.54 « Hits » obtenus contre des véhicules	14
5.55 « Hits » obtenus contre des barbelés	14
5.56 Les conséquences des attaques par gaz toxique	14
5.6 Les restrictions au tir indirect	15
5.7 Les attaques directes	15
6.0 La phase de mouvement des véhicules et des cavaliers	15
6.1 Le déplacement des véhicules	15
6.11 La procédure de mouvement	15
6.12 Le mouvement sur route	16
6.13 Changer l'orientation d'un véhicule	16
6.14 Les véhicules difficiles à manœuvrer	16
6.15 Les restrictions de mouvement des véhicules	17
6.16 Les pannes mécaniques des chars	17
6.2 Cas particuliers rencontrés lors du mouvement des véhicules	18
6.21 Les hexagones contenant des barbelés	18
6.22 Les hexagones de tranchées	18
6.23 les hexagones de terrain difficile	18
6.24 Les champs de mines	18
6.3 Mouvement de la cavalerie	18
6.31 Les modes opératoires de la cavalerie	19
6.32 Vitesses de déplacement de la cavalerie	19
6.33 Les attaques menée en chargeant	19
6.34 Effroi provoqué par une charge de cavalerie	19
6.35 Les restrictions de mouvements des cavaliers	20
7.0 Les phases de mouvement des fantassins	20
7.1 Règle générale	20
7.11 Les coûts de mouvement en fonction du terrain	20
7.12 Les hexagones occupés par l'ennemi	20
7.13 Les hexagones contenant des barbelés	21
7.14 Les champs de mines	21
7.15 Le déplacement des armes de soutien	21
8.0 Les attaques par armes à feu	21
8.1 L'orientation et les arcs de tir	21
8.11 Définitions	21
8.12 L'arc de tir	22
8.2 Le repérage et les lignes de vue [LdV]	22
8.21 La distance à laquelle une cible peut être repérée	22
8.22 Le repérage automatique	22
8.23 Les lignes de vue (LdV)	22
8.24 Comment ne plus être repéré	23
8.3 Les phases de tir défensif	23
8.31 Les diverses cadences de tir	23

8.32	Changer d'orientation.....	23
8.4	La phase de tir offensif.....	24
8.41	Cadences de tir.....	24
8.42	Changement d'orientation.....	24
8.43	L'ordonnancement des tirs des véhicules.....	24
8.5	Les attaques antichars.....	25
8.51	La désignation d'une cible.....	25
8.52	Feu combiné.....	25
8.53	Procédure de tir antichar.....	25
8.54	Les armes antichars à tirs multiples.....	25
8.55	Les restrictions concernant les attaques antichars.....	25
8.56	L'acquisition d'une cible.....	26
8.57	Modificateurs dépendant de la taille du véhicule et du terrain.....	26
8.58	Le bonus de tir rapproché des canons AT.....	26
8.59	Les canons d'artillerie (ART) utilisés contre les voitures blindées et les camions..	26
8.6	Les attaques d'armes légères.....	26
8.61	La désignation des cibles.....	26
8.62	Feu combiné.....	27
8.63	La procédure d'attaque d'armes légères.....	27
8.64	Effets dus aux terrains.....	27
8.65	Les bonus relatifs aux tirs de mitrailleuses.....	27
8.66	Les attaques d'armes légères et les cavaliers.....	27
8.67	Les attaques d'armes légères contre les véhicules.....	28
8.68	Les attaques d'armes légères et les camions.....	29
8.7	Les cibles de types divers.....	29
9.0	Appliquer les résultats du tableau de résolution des combats d'armes légères.....	30
9.1	Le test de moral.....	30
9.11	La procédure de test.....	30
9.12	Les modificateurs de moral.....	30
9.2	Les résultats d'immobilisations [«Pins»].....	30
9.3	Le mouvement de retraite.....	30
9.4	Mouvement d'avance après combat.....	30
10.0	La phase de «Pin removal».....	31
11.0	La phase d'engagement aérien.....	31
11.1	La procédure de mission.....	31
11.11	Faire entrer les avions en jeu.....	31
11.12	Les combats aériens.....	31
11.2	Les tirs antiaériens.....	32
11.21	La procédure de tir des canons antiaériens.....	32
11.22	La procédure de tir depuis le sol.....	32
11.3	Les missions de soutien rapproché.....	32
11.31	Les missions d'observation d'artillerie.....	32
11.32	Les missions de bombardement.....	32
11.33	Les Missions d'attaque au sol.....	33
12.0	La phase de combat rapproché.....	33
12.1	Règle Générale.....	33
12.11	Le mouvement bonus.....	34
12.12	Qui est affecté?.....	34
12.2	Les procédures de combat rapproché.....	34
12.21	Aucune présence de véhicules.....	34

12.22	Présence de véhicules	34
12.23	Véhicules seuls	35
12.24	Les restrictions	35
12.3	Les modificateurs de combat rapproché.....	35
12.31	Décalages de colonne	35
12.32	Les modificateurs appliqués au jet de dé.....	35
12.33	Les unités clouées au sol dans un combat rapproché	35
13.0	Les armes de soutien en combat.....	36
13.1	Les armements individuels.....	36
13.11	Règle générale	36
13.12	Les règles concernant les fusils antichars	36
13.13	Les règles concernant les lance-flammes	36
13.14	Les mitrailleuses et les chars faiblement blindés	37
13.2	Les armes de soutien nécessitant des servants	37
13.21	Les canons antichars [AT].....	37
13.22	Les canons d'artillerie [ART].....	37
13.23	Les canons antiaériens [AA]	37
13.24	Les tirs provenant d'unités non-spécialistes.....	38
14.0	Les commandants de char, les observateurs avancés et les servants.....	38
14.1	Règle générale	38
14.11	Les commandants de char [TLs]	38
14.12	Observateurs avancés [FOs].....	39
14.13	Servants [Crews]	39
14.14	« Overrun » [«Débordement»]	39
15.0	Les règles spécifiques aux chars allemands	39
15.11	Le moral des équipages de char allemands	39
15.12	Les pénalités subséquentes	39
16.0	Les règles optionnelles	40
16.1	Les règles optionnelles concernant les fantassins	40
16.11	La préparation des troupes	40
16.12	Le moral	41
16.13	Les grenades à fusil	41
16.14	Les options concernant les mitrailleuses	41
16.15	Les troupes de choc [Stosstruppen].....	41
16.2	Les Règles optionnelles concernant les véhicules et le terrain	42
16.21	Le changement d'orientation des armes de soutien	42
16.22	Les restrictions concernant l'artillerie.....	42
16.23	La portée lors d'un tir direct.....	42
16.24	Les défenses améliorées	43
16.3	Les règles optionnelles concernant les véhicules	43
16.31	Les chars de mauvaise conception	43
16.32	La doctrine d'utilisation des chars	43
16.4	Les règles optionnelles concernant les avions.....	43
16.41	L'attaque en rase-mottes des chasseurs.....	43
16.42	Les restrictions concernant les appareils de type CS	43
16.43	Les tirs défensifs des bombardiers	44
16.44	La supériorité de l'armement germanique	44
16.5	Les unités additionnelles	44
19.0	Les auteurs originaux du jeu	44