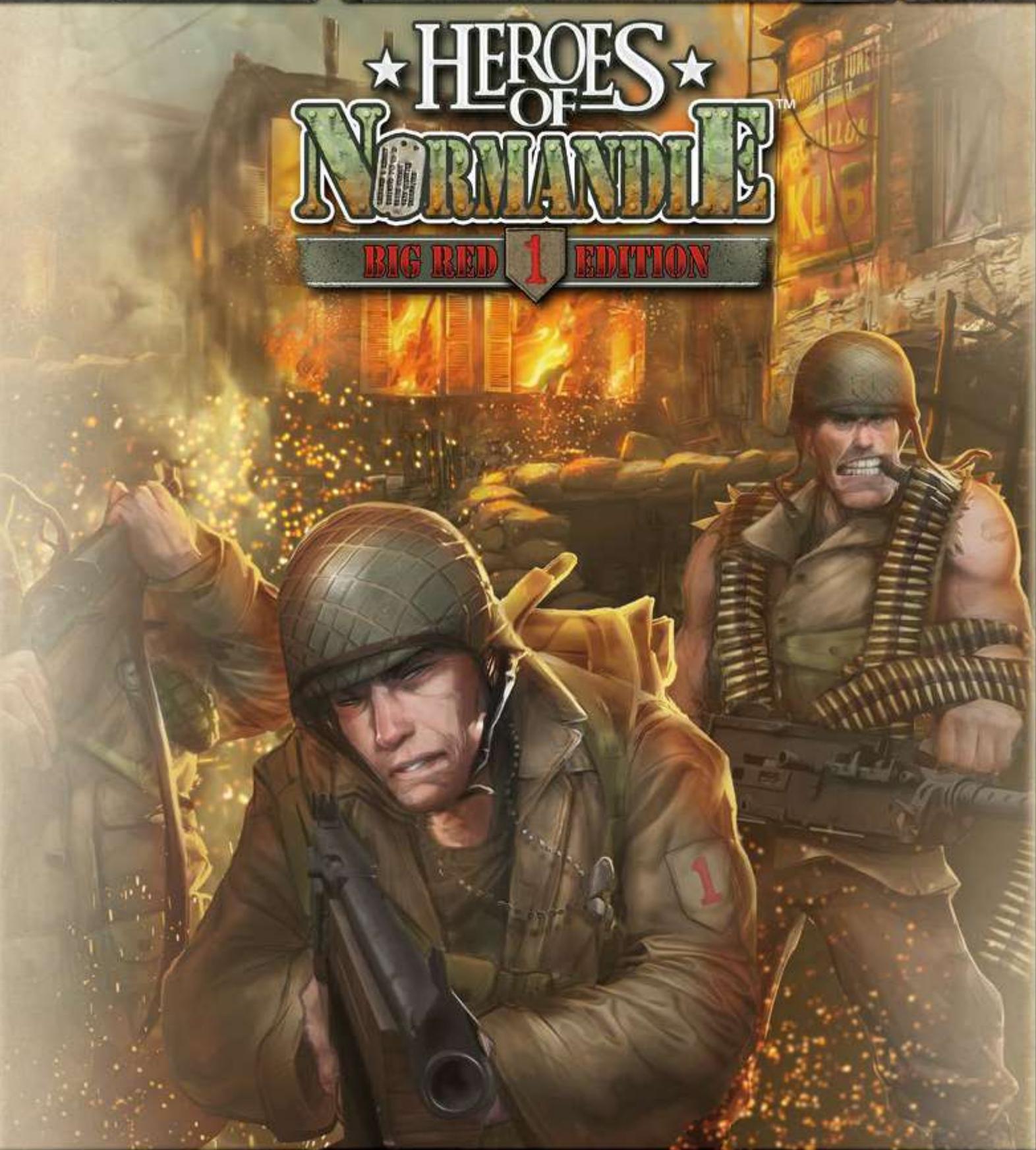




# ★ HEROES ★ OF NORMANDIE™

BIG RED 1 EDITION



LIVRET DE RÈGLES

# SOMMAIRE

## RÈGLES

### 1 - UNITÉS P.04

1.1 - UNITÉS D'INFANTERIES.....	P.04
1.2 - VÉHICULES LÉGERS.....	P.05
1.3 - VÉHICULES LOURDS.....	P.05

### 2 - RECRUTEMENT P.06

2.1 - TUILES DE RECRUTEMENT.....	P.06
2.2 - TUILES DE COMMANDEMENT.....	P.06
2.3 - HÉROS & PERSONNAGES.....	P.06
2.4 - OPTIONS DE RECRUTEMENT.....	P.06

### 3 - TOUR DE JEU P.07

3.1 - PHASE D'ORDRES.....	P.07
DÉROULEMENT DE LA PHASE D'ORDRE.....	P.07
PIONS ORDRES NUMÉROTÉES.....	P.08
PIONS ORDRES BLUFF.....	P.08
PIONS ORDRES SPÉCIAUX.....	P.08

#### 3.2 - PHASE D'ACTIVATION..... P.09

3.2.1 ACTION DE MOUVEMENT.....	P.09
- MOUVEMENT DES UNITÉS D'INFANTERIE.....	P.09
- MOUVEMENT DES VÉHICULES.....	P.10
- PERCUTER UNE UNITÉ D'INFANTERIE.....	P.10
- ÉCRASER LES ÉPAVES DE VÉHICULES.....	P.11
- POUSSER LES ÉPAVES DE VÉHICULES.....	P.11

#### 3.2.2 ZONE DE CONTRÔLE..... P.11

3.2.3 ACTION DE TIR.....	P.13
- TYPE D'ATTAQUE.....	P.13
- LIGNE DE VUE.....	P.13
- PORTÉE.....	P.14
- ARC DE TIR.....	P.14
- ACTION DE TIR ALTERNATIVE.....	P.14
- ARME DE VÉHICULE.....	P.14
- RÉSOUDRE UNE ACTION DE TIR.....	P.14
- DÉGÂT SUR UN VÉHICULE LOURD.....	P.15
- COUP DOUBLE.....	P.15

#### 3.3 - PHASE DE RÉSERVE..... P.16

DÉROULEMENT DE LA PHASE DE RÉSERVE.....	P.16
---	------

### 4 - MARQUEURS & CARTES ACTION P.16

#### 4.1 - MARQUEURS..... P.16

MARQUEURS SUPPRESSED.....	P.16
MARQUEURS ACTIVATED.....	P.16

#### 4.2 - CARTES ACTIONS..... P.17

EFFETS DES CARTES ACTIONS.....	P.17
- ÉVÉNEMENT DE BATAILLE.....	P.17
- BONUS ALTERNATIF.....	P.17
PRÉCISION SUR CERTAINES CARTES.....	P.17

### 5 - CHAMP DE BATAILLE P.18

#### 5.1 - EFFETS DE TERRAINS..... P.18

BONUS DÉFENSIF.....	P.18
EAU.....	P.18
INFRANCHISSABLE.....	P.18
INTERDIT A CERTAINES UNITÉS.....	P.18
OBSTACLES.....	P.18
PASSAGES DIFFICILES.....	P.18
STRUCTURE.....	P.19

#### 5.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN..... P.19

BOCAGE.....	P.19
BOSQUETS ET FORÊTS.....	P.19
ROCHERS.....	P.19
MARE.....	P.19

#### 5.3 - ÉLÉMENTS DÉFENSIFS..... P.19

POSITION DÉFENSIVE.....	P.19
-------------------------	------

#### 5.4 - BÂTIMENTS..... P.19

### 6 - CAPACITÉS SPÉCIALES P.21

#### 6.1 - CHANGEMENTS D'ÉTAT..... P.21

EMBUSCADE.....	P.21
ÉQUIPAGE.....	P.21
TRÉPIED.....	P.21

#### 6.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR..... P.22

ARMES JUMELÉES.....	P.22
CHASSEUR/DCA.....	P.22
DESTRUCTION.....	P.22
LANCE-FLAMME.....	P.22
OBSERVATEUR D'ARTILLERIE.....	P.22
PERFORANT.....	P.22
PORTÉE LIMITÉE.....	P.22
RAFALE.....	P.23
SNIPER.....	P.23
TIR EFFRAYANT.....	P.23
TIR DE SUPPRESSION.....	P.23
TIR EN MOUVEMENT.....	P.24
TIR DIRECT.....	P.24
TIR INDIRECT.....	P.24
TIR D'OPPORTUNITÉ.....	P.25

#### 6.3 - CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT..... P.25

ASSAUT.....	P.25
-------------	------

#### 6.4 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE..... P.27

ONDES POSITIVES.....	P.27
----------------------	------

#### 6.5 - CAPACITÉS SPÉ. DE COMMANDEMENT..... P.27

AUTONOME.....	P.27
ORDRE.....	P.27
ORDRE PERSONNEL.....	P.27
SCOUT.....	P.27

#### 6.6 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALE..... P.27

TRANSPORT.....	P.27
----------------	------

Le Heroes System tactical scale™, Heroes of Normandie™ toutes les images et illustrations, ainsi que le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de Devil Pig Games Ltd. Aucun usage commercial est autorisé sans l'accord de Devil Pig Games. © Devil Pig Games 2021.

## 7 - OPTIONS DE RECRUTEMENT

P.28

### 7.1 - OPTION DE SOUTIEN ..... P.28

### 7.2 - OPTION DE MATÉRIEL ..... P.28

AMMO ..... P.28

CULIN HEDGEROW CUTTER ..... P.28

PANZERFAUST ..... P.28

RIFLE GRENADE ..... P.29

STICKY BOMB / MAGNETIC MINE ..... P.29

GRENADES ..... P.29

### 7.3 - TRAIT DE CARACTÈRE ..... P.30

VETERAN ..... P.30

### 7.4 - OPTION D'ORDONNANCE ..... P.30

BLUFF ..... P.30

CONCEALED ..... P.30

IMPROVISATION ..... P.30

PLANNING ..... P.30

### 7.5 - PERSONNALISATION ..... P.31

BAZOOKA ..... P.31

FLAMER ..... P.31

KNIFE ..... P.31

MP40 ..... P.31

OVERWATCH ..... P.31

THOMPSON ..... P.31

PANZERFAUST ..... P.31

## 8 - AIDES DE JEU

P.32

### 8.1 - SÉQUENCE DE JEU ..... P.32

### 8.2 - RAPPEL DES RÈGLES DE BASE ..... P.33

### 8.3 - MOTS-CLÉS ..... P.34

## APERÇU DU JEU

Dans **Heroes of Normandie**, vous prenez le commandement des forces Américaines ou Allemandes, dans des escarmouches où tous les coups sont permis. Le scénario que vous choisirez déterminera les effectifs que vous aurez sous votre commandement, ainsi que vos objectifs, il ne vous restera plus qu'à obtenir la victoire!

Menez vos combats sur un **champ de bataille** constitué de **tuiles de terrain** qui présentent des **Éléments de Terrain** avec lesquels vos soldats devront composer. Sur le terrain, vos forces sont représentées à l'aide de **pions Unité**. Chaque pion présente l'intégralité des informations nécessaires pour jouer cette Unité: **Valeur de Combat**, **Valeur de Défense**, **Valeur de Mouvement**, ainsi que les **Capacités Spéciales** que cette Unité peut utiliser.

Afin de vous aider dans la constitution et l'organisation de votre armée, **Heroes of Normandie** propose un système de **Tuiles** et d'**Options de Recrutement**. Ces tuiles permettront un meilleur suivi de vos forces armées et de leurs capacités.

À chaque **Tour de Jeu**, vous utiliserez secrètement vos **Pions Ordre** pour commander certaines de vos Unités et déterminer l'ordre dans lequel elles agiront.

Chacune de ces Unités peut effectuer une **Action de Mouvement** – afin d'occuper une position stratégique ou de capturer un **objectif** – ou attaquer l'ennemi en réalisant une **Action de Tir**. Votre adversaire et vous activerez vos Unités l'une après l'autre, en alternance. Une fois tous vos pions Ordre activés, le reste de vos forces armées aura l'opportunité de manœuvrer. Vous vous préparerez ensuite au tour suivant.

Mais **Heroes of Normandie** n'est pas qu'un jeu de combats tactiques. Il s'agit également d'un **jeu d'action héroïque**. Car vous ne commanderez pas que de loyaux soldats, mais également de **courageux Personnages**, des leaders rusés dotés de talents propres. Les lubies et excentricités des dieux de la guerre sont représentées par les **Cartes Action**, qui peuvent vous accorder le petit avantage qu'il vous manquait, ou retourner complètement l'issue de la bataille à l'aide d'un stratagème bien planifié.

Au final, c'est au commandant qui aura le mieux dirigé ses troupes dans l'accomplissement de leurs objectifs que reviendra la victoire. Alors lis donc, soldat, et prépare-toi à l'épreuve de la guerre.

Auteurs: *Yann & Clem.*

Illustrations: *Maxime Simoneau, Pixel Vengeur, Olivier Derouetteau, Yann & Clem*

Édition & Graphisme: *Jules Kanou & Clem.*

Relecture: *Bart de Vuyst, Bob King & Moomer* Merci à eux!  
Merci à *Thia, Renaud* et toute *la Communauté.*



## 1 - UNITÉS

Les **unités** sont les éléments combattants de votre armée. Il peut s'agir de **groupes de fantassins**, de **véhicules** ou de **personnages seuls**. Elles ont en commun de présenter une ou plusieurs **Valeurs de Défense**, une **Valeur de Mouvement** et des **Valeurs de Combat**. Ces unités sont réparties en trois grandes familles, les **Unités d'Infanterie**, les **véhicules légers** et les **véhicules lourds**.

Chaque famille a un type de défense. **Jaune** pour les **Unités d'Infanterie**, **violet** pour les **Véhicules Légers** et **gris** pour les **Véhicules Lourds**.

### 1.1 UNITÉS D'INFANTERIE

Ces pions représentent des **groupes de soldats** ainsi que certaines unités dotées de matériel spécifique comme les **mitrailleuses**, les **armes antichars**, les **canons**, etc. Ces pions se reconnaissent à leur **Valeur de Défense** inscrite dans un **bouclier jaune**.

Ils possèdent **deux faces** qui contiennent toutes les informations dont vous aurez besoin. Le **verso** d'un pion représente, le plus souvent, la même unité que son **recto**, avec des **caractéristiques réduites** (quand l'unité a subi un **Pas de Perte**).

La **Valeur de Défense** y est souvent supérieure, reflétant une difficulté accrue pour toucher l'unité en raison de ses effectifs désormais réduits.

↓ Cette **unité d'infanterie** a subi un pas de perte.



Dans certains cas, comme les **mitrailleuses**, les **deux faces d'un pion représentent la même unité dans des états différents**. On parle alors d'une face « **active** » et d'une face « **inactive** ».



**TOUJOURS PLUS GROS :** Certaines **Unités d'Infanterie**, comme les **canons**, occupent un peu plus d'une case mais sont considérés comme **occupant une seule case**.

### RÔLE SUR LE CHAMP DE BATAILLE :

Les **Unités d'Infanterie** sont divisées en **trois groupes**, différenciés par la couleur du liseré qui encadre l'illustration. De la **couleur de l'armée** pour les **groupes de soldats**, en **rouge** pour les **armes lourdes** et en **jaune** pour les **officiers et sous-officiers**.

### UNITÉ D'INFANTERIE :

#### IT BLEAN

- BADGE DE DIVISION** : Ce pion fait partie de la 1<sup>re</sup> division d'infanterie.
- LISERÉ** : En **jaune**, il signifie que ce pion est un officier.
- CAPACITÉS SPÉCIALES** : Ce pion possède plusieurs capacités spéciales symbolisées par des symboles : **Ordre (x2)**, **Assaut** et **Portée limitée (4 cases)**.
- NOM DE L'UNITÉ** : En **rouge**, il signifierait que le pion a subi un **Pas de Perte**. Ici, le pion est sur sa **Face Intacte**.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS** : Ce pion ajoute 1 point au résultat de son jet de dé(s) contre un **véhicule léger** (toute cible dont la valeur de défense est inscrite dans un **bouclier violet**).
- VALEUR DE MOUVEMENT** : Ce pion peut se déplacer de **4 cases**.
- PAS DE PERTE** : Ce symbole signifie que le pion doit être retourné s'il subit un **Pas de Perte**.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE** : Ce pion ajoute **2 points** au résultat de son jet de dé(s) contre **infanterie** (toute cible dont la valeur de défense est inscrite dans un **bouclier jaune**).
- VALEUR DE DÉFENSE** : Ce pion possède une valeur de défense inscrite dans un **bouclier jaune** puisque c'est une unité d'infanterie. Lors d'une **Action de Tir**, pour lui causer un ou plusieurs **Pas de Perte**, un adversaire doit obtenir un résultat final de **6** ou plus en additionnant à son jet de dé sa **Valeur de Combat** correspondante.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LOURDS** : **X** signifie que ce pion ne peut causer aucun **Dégât** à un **véhicule lourd** (toute cible dont la **Valeur de Défense** est inscrite dans un **bouclier gris**).

## 1.2 VÉHICULES LÉGERS

Ces pions, souvent de plus grande taille que les **Unités d'Infanterie**, représentent des **véhicules de transport, de reconnaissance ou de soutien**. Ils ont comme caractéristique commune un blindage très léger, voire inexistant. Ces pions se reconnaissent à leur **Valeur de Défense** inscrite dans un **bouclier violet** . Ces pions possèdent **deux faces**, l'une représentant le véhicule en bon état, l'autre représentant généralement l'épave du véhicule détruit. Les **Véhicules Légers** peuvent être de tailles différentes et **occuper une ou deux cases**. Dans les deux cas, vous devez **centrer le pion** par rapport à la ou les cases qu'il occupe.

↓ Ce **Véhicule Léger** occupe plus d'une case, Il est centré sur la case qu'il occupe.



↓ Ce **Véhicule Léger** occupe deux cases.



### VÉHICULE LÉGER :

#### SDKFZ 251/1

- BADGE DE DIVISION** : Ce pion fait partie de l'armée allemande.
- NOM DE L'UNITÉ** : Le nom du véhicule.
- VALEUR DE MOUVEMENT** : Ce pion peut se déplacer de 6 cases.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES UNITÉS D'INFANTERIE** : Ce pion ajoute 4 points au résultat de son jet de dé(s) contre l'Infanterie (toute cible dont la valeur de défense est inscrite dans un bouclier jaune).
- VALEUR DE DÉFENSE** : Ce pion possède une Valeur de Défense inscrite dans un bouclier violet puisque c'est un Véhicule Léger. Lors d'une Action de Tir, pour lui causer un ou plusieurs Pas de Perte, un adversaire doit obtenir un résultat final de 6 ou plus en additionnant à son jet de dé sa Valeur de Combat correspondante.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS** : Ce pion ajoute 2 points au résultat de son jet de dé(s) contre un Véhicule Léger (toute cible dont la valeur de défense est inscrite dans un bouclier violet).
- PAS DE PERTE** : Ce symbole signifie que le pion doit être retourné s'il subit un Pas de Perte, laissant une épave sur le champ de bataille.
- VALEUR DE COMBAT CONTRE LES VÉHICULES LÉGERS** : X signifie que ce pion ne peut causer aucun Dégât à un Véhicule Léger (toute cible dont la valeur de défense est inscrite dans un bouclier gris).
- LISERÉ** : En gris, il signifie que ce pion fait partie de l'armée allemande.
- CAPACITÉS SPÉCIALES** : Ce pion possède plusieurs capacités spéciales symbolisées par des symboles : Transport (7), Rafale (☀), Tir de suppression (☠) et Tir en mouvement (-2).
- VALEUR DE DÉFENSE (ARRIÈRE)** : Ce pion possède quatre valeurs de défense inscrites dans des boucliers gris, puisque c'est un Véhicule Léger. Pour lui causer des Dégâts, un adversaire de face doit obtenir un résultat final de 9 ou plus en additionnant sa Valeur de Combat correspondante à son jet de dé. Il devra obtenir au moins 7 si le véhicule est touché sur le côté et 6 s'il est touché à l'arrière.

## 1.3 VÉHICULES LOURDS

Ces pions, de plus grande taille que l'**Infanterie**, représentent les **chars d'assaut** et les **véhicules lourdement équipés**. Ils ont comme caractéristique commune un épais blindage qui leur permet d'ignorer la majorité des armes individuelles utilisées par l'**Infanterie**.

Ces pions se reconnaissent à leur **Valeur de Défense** inscrite dans un ou plusieurs **boucliers gris** . Ce sont des pièces maîtresses sur le champ de bataille, mais elles restent vulnérables si elles ne sont pas accompagnées d'infanterie. Ces pions **possèdent deux faces**, l'une représentant le **véhicule en bon état**, l'autre représentant l'**épave** du véhicule **Détruit**.



Tous les **Véhicules Lourds** ont une **arme principale** dont les valeurs de combat et les capacités spéciales sont (encadrées en rouge). La plupart d'entre eux ont aussi une **arme secondaire** (encadrée en jaune). Certains peuvent avoir **plusieurs armes principales**. D'autres **Véhicules Lourds** n'ont qu'une seule arme. C'est à la fois leur arme principale et secondaire.

### VÉHICULE Lourd :

#### PANZER IV

- BADGE DE DIVISION** : Ce pion fait partie de l'armée allemande.
- VALEUR DE DÉFENSE (FRONTALE)**
- VALEUR DE DÉFENSE (LATÉRALE)**
- VALEUR DE DÉFENSE (ARRIÈRE)** : Ce pion possède quatre valeurs de défense inscrites dans des boucliers gris, puisque c'est un Véhicule Léger. Pour lui causer des Dégâts, un adversaire de face doit obtenir un résultat final de 9 ou plus en additionnant sa Valeur de Combat correspondante à son jet de dé. Il devra obtenir au moins 7 si le véhicule est touché sur le côté et 6 s'il est touché à l'arrière.
- VALEUR DE DÉFENSE (LATÉRALE)**
- VALEUR DE MOUVEMENT** : Ce pion peut se déplacer de 4 cases.
- NOM DE L'UNITÉ** : Le nom du véhicule.
- ARME PRINCIPALE** : Cette arme a un bonus de +3 contre les Unités d'Infanterie, de +5 contre les Véhicules Légers et de +4 contre les Véhicules Lourds. Elle a aussi la capacité spéciale Destruction (2).
- ARME SECONDAIRE** : Cette arme a un bonus de +4 contre les Unités d'Infanterie, de +2 contre les Véhicules Légers et ne peut rien faire contre les Véhicules Lourds. Elle a aussi les capacités spéciales Tir en mouvement (-2), Rafale (☀) et Tir de suppression (☠).
- LISERÉ** : En gris, il signifie que ce pion fait partie de l'armée allemande.

### DESTRUCTION DES VÉHICULES

Une fois **Détruit**, un **véhicule (Léger ou Lourd)** devient le plus souvent une épave qui fait office d'**Élément de Terrain**. Une épave peut être retirée du terrain en cours de jeu, dans certaines conditions.

### 2 - RECRUTEMENT

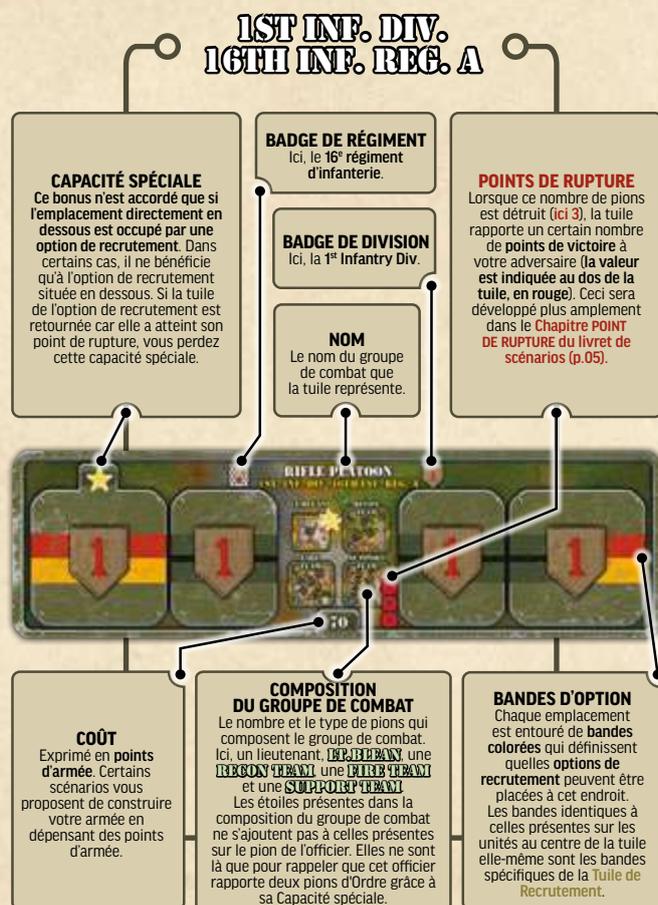
Grâce aux **Tuiles de Recrutement**, assembler une armée est un jeu d'enfants dans Heroes of Normandie. Elles peuvent représenter tout un **groupe de combat**, ou un **personnage unique** tel qu'un héros ou un leader important.

#### 2.1 TUILES DE RECRUTEMENT

Les **Tuiles de Recrutement** sont la base de votre armée, autour de laquelle toutes vos **options de recrutement** vont s'articuler. Une **Tuile de Recrutement** représente un groupe de combat ou un personnage seul (officier ou héros). Les illustrations vous indiquent quels **pions et marqueurs** vous pouvez déployer lors d'une bataille si cette tuile est présente dans votre composition d'armée. La grande majorité des tuiles de recrutement ont un ou plusieurs **emplacements** pour pouvoir y ajouter des **options de recrutement**. Certains peuvent débloquer des **capacités spéciales** s'ils sont remplis.

**ATTENTION :** Ces **capacités spéciales** ainsi **débloquées ne bénéficient qu'aux unités de l'option située dans l'emplacement correspondant**. S'il s'agit de la **capacité spéciale Ordre**, elle bénéficie à **toute l'armée**.

#### TUILE DE RECRUTEMENT :



Les **Tuiles de Recrutement** ont un coût en **points d'armée**. L'utilisation des **points d'armée** sera détaillée dans le

**Chapitre 3 - AFFRONTEMENTS LIBRES (Livret de scénarios p.05)**. Si la **Tuile de Recrutement** apporte des marqueurs, ils peuvent être utilisés par toutes les unités de la tuile (y compris les **options de soutien**) partageant les **bandes colorées** spécifiques à la **Tuile de Recrutement**.

#### 2.2 TUILES DE COMMANDEMENT

Les tuiles dont le titre est encadré par des badges sur fond de lauriers, sont appelées **Tuiles de Commandement** et disposent de règles particulières. Il s'agit le plus souvent de la tuile d'un **personnage**, représentant un **officier supérieur** par exemple, mais parfois de la tuile d'un **groupe de combat**.



Certaines de ces tuiles ne contiennent aucune unité. Elles représentent les **états majors** qui ne sont pas présents sur le **champ de bataille**.

#### 2.3 HÉROS & PERSONNAGES

Heroes of Normandie est un jeu de stratégie mais aussi un jeu d'aventure. Et c'est pourquoi, des **personnages** vont jouer un rôle important lors de vos batailles. Les **personnages** peuvent être de simples soldats, de célèbres héros, historiques ou fictifs, ou des officiers de terrain. Comme dans les films, il y a deux sortes de personnages : les premiers rôles et les rôles secondaires. Cette distinction n'entraîne aucune règle particulière. Les **rôles principaux** sont les seuls dont le portrait apparaît sur leur tuile de recrutement. Ils sont le plus souvent seuls mais peuvent parfois être accompagnés d'autres unités. Les **rôles secondaires** sont le plus souvent les officiers du groupe de combat d'une tuile de recrutement.



#### 2.4 OPTIONS DE RECRUTEMENT

Des **options de recrutement** peuvent s'ajouter aux **Tuiles de Recrutement**. Ces options seront des **Unités d'Infanterie**, des **véhicules**, de l'**équipement supplémentaire**, des **traits de caractère** ou des **ordonnances (voir chapitre 7 - OPTIONS DE RECRUTEMENT p.28)**. Tout comme les **Tuile de Recrutement**, les **options de recrutement** ont elles aussi un **coût en points d'armée**.

↓ Elles peuvent être spécifiques à une tuile de recrutement et arborer les mêmes bandes colorées que celle-ci.

### BANDES COLORÉES SPÉCIFIQUES À UNE TUILE DE RECRUTEMENT

*Américains (1ST ID - 16th Inf.Reg) / Allemands (II. Bat. PZGR.-RGT.304-2.Panzer div)*



### BANDES COLORÉES COMMANDEMENT

*Américains / Allemands*



↓ Elles peuvent être génériques et présenter des bandes aux couleurs génériques.

### BANDES COLORÉES GÉNÉRIQUES

*Américains / Allemands*



- l'option choisie doit être de la bonne taille pour pouvoir correspondre à l'emplacement de la **Tuile de Recrutement**.
- les bandes colorées présentes de chaque côté de l'option doivent correspondre au moins à l'une de celles qui encadrent l'emplacement.



## 3 - TOUR DE JEU

Heroes of Normandie se joue en plusieurs tours. Chaque tour se compose de **trois phases** :

- **3.1 PHASE D'ORDRE** — au cours de laquelle vous assignez des **Pions Ordre** à vos **Unités** (voir p.07).
- **3.2 PHASE D'ACTIVATION** — au cours de laquelle les **Unités** avec un **Pion Ordre** se **déplacent** et **attaquent** (voir p.09).
- **3.3 PHASE DE RÉSERVE** — au cours de laquelle vos autres **Unités** peuvent se **déplacer**, et vous vous préparez au prochain tour (voir p.16).

**IMPORTANT** : À l'issue de la **Phase de Réserve**, vérifiez si l'un des joueurs remporte le scénario, ou si vous avez atteint la limite de temps du scénario. Dans le cas contraire, commencez le tour suivant.

### INITIATIVE

À chaque tour de jeu, l'un des joueurs aura l'**Initiative** pour ce tour. L'**Initiative** est indiquée par le **marqueur Initiative** présent sur la case adjacente au n° du tour en cours, sur la **piste Compte-Tour**. Le joueur ayant l'**Initiative** agit en premier lors de toutes les phases du tour. À la fin du tour, l'**Initiative** passe au joueur suivant.

### 3.1 PHASE D'ORDRE

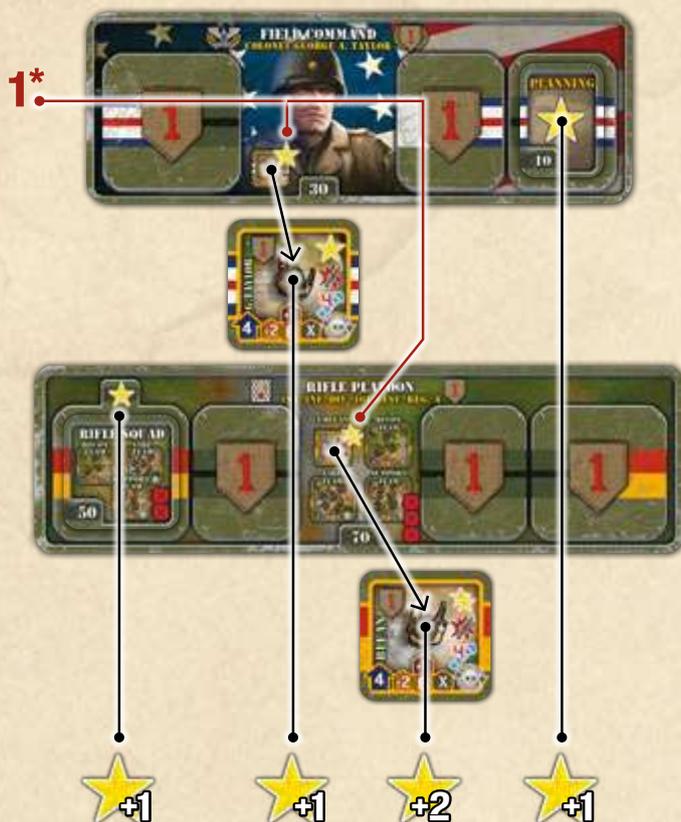
#### DÉROULEMENT DE LA PHASE D'ORDRE

Pendant la **Phase d'Ordre**, les joueurs assignent des **Pions Ordre** à leurs **Unités**. Seules les Unités se voyant attribuer un **Pion Ordre** seront en mesure de **se déplacer** et **d'attaquer** pendant la **Phase d'Activation** (les autres auront une chance d'agir lors de la **Phase de Réserve**, n'ayez crainte). La **Phase d'Ordre** se décompose en **quatre étapes** :

**ÉTAPE 1** **Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase d'Ordre** : Certains effets en jeu sont résolus au Début de la **Phase d'Ordre**. La première chose que vous devez faire chaque tour est de résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 2** **Prenez des Pions Ordre** : Pour déterminer le nombre de **Pions Ordre Numérotés** auquel vous avez droit, comptez le nombre d'**Étoiles d'Ordre** (quelle que soit leur couleur) présentes sur vos **Tuiles de Recrutement**, sur certaines Unités et sur certaines Options de Recrutement. Prenez toujours ces **Pions Ordre** dans l'ordre croissant des numéros (d'abord le 1, puis le 2, puis le 3, etc.).



↑ Si vous avez 5 étoiles présentes sur vos **Tuiles de Recrutement**, **options** et **héros**, prenez les **Pions Ordre Numérotés** d'1 à 5. Cinq unités pourront donc agir pendant la phase d'Activation.

**1\* - IMPORTANT :** Notez que lorsqu'une Étoile d'Ordre est présente à proximité d'une Unité sur une **Tuile de Recrutement**, Il s'agit d'un rappel de la **Capacité Spéciale** de l'Unité et non d'un **Pion Ordre** supplémentaire.

**MORT SUBITE :** Si un joueur n'a pas de **Pion Ordre** à assigner à ses Unités (**Pion Ordre Bluff** excepté), il perd immédiatement la partie.

### PERTE D'ORDRE...

Quand vous perdez une Unité qui vous apportait un ou plusieurs **Pions Ordre**, vous devez réduire d'autant le nombre de **Pions Ordre Numérotés** que vous prenez au début de la **Phase d'Ordre** suivante (jamais pendant le tour en cours).

#### ÉTAPE 3 Placez les pions Ordre :

Le joueur qui a l'**Initiative** place tous ses **Pions Ordre** sur des Unités lui appartenant de façon à pouvoir lire les numéros inscrits dessus. Puis son adversaire fait de même. Les Unités ayant « reçu » un **Pion Ordre Numéroté** ou **Spécial** pourront donc agir pendant la **Phase d'Activation**. Toutes les autres Unités pourront réaliser une **Action de Mouvement** pendant la **Phase de Réserve** si elles n'ont pas reçu de **Marqueur Activated**.

### POUR GAGNER DU TEMPS

Les joueurs peuvent décider de placer leurs **Pions Ordre** simultanément.

**CONSEIL :** Choisissez les Unités auxquelles vous souhaitez assigner des **Pions Ordre**, puis placez ces derniers de façon à ce que vous soyez le seul à pouvoir lire les numéros inscrits dessus. Prêtez attention aux numéros : vos Unités s'activeront dans l'ordre croissant !

**ATTENTION :** Un **Pion Ordre** par Unité, pas plus !

### PIONS ORDRE NUMÉROTÉS

Les **Pions Ordre Numérotés** permettent d'activer ses unités pendant la phase d'Activation. Ils sont numérotés de 1 à 10 et leur nombre dépend des tuiles de recrutement et des capacités spéciales présentes dans votre armée. Une face présente le numéro du pion Ordre, l'autre le symbole de votre armée. C'est cette face que votre adversaire verra. Il ne saura donc pas dans quel ordre vos unités agiront.

### PIONS ORDRE BLUFF

En plus des **Pions Ordre** auxquels vous avez droit, vous disposez aussi d'un **Pion Ordre Leurre** pour surprendre votre adversaire. Ce pion, dont le **dos ressemble à un Pion Ordre Numéroté**, ne porte aucun numéro, est placé en même temps que vos **Pions Ordre Numérotés**. Le **Pion Ordre Bluff** ne permet pas d'activer une Unité, mais sème la confusion chez votre adversaire en laissant croire à l'activation possible de cette Unité.

### PIONS ORDRE SPÉCIAL

Les **Pions Ordre spécial** peuvent être obtenus à l'aide de la **carte Action Haut Commandement**, avec une **ordonnance** ou une **capacité spéciale**. Les **Pions Ordre spécial** peuvent être activés avant ou après n'importe quel autre **pion Ordre**.

Ils peuvent donc être joués comme un **Pion Ordre** ayant une valeur de 0. Ils ne peuvent toutefois pas interrompre une activation en cours. Si les joueurs veulent activer un **Ordre Spécial** en même temps, le joueur qui a l'**Initiative** révèle son Ordre spécial en premier et le joue. Son adversaire joue ensuite le sien. Pour certaines règles particulières, on considère qu'un **Pion Ordre Spécial** a la même valeur que le dernier **Pion Ordre Numéroté** révélé.

### LIMITE DE PIONS ORDRE

Vous ne pouvez jamais disposer de plus de **10 Pions Ordre Numérotés**, de **2 Pions Ordre spécial** et de **2 Pions Ordre Bluff**.

**ÉTAPE 4 Résolez tous les effets liés à la Fin de la Phase d'Ordre :** Certains effets en jeu sont résolus à la Fin de la Phase d'Ordre. Une fois tous les **Pions Ordres** placés, vous devez résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

## 3.2 PHASE D'ACTIVATION

Pendant la **Phase d'Activation**, les joueurs activent leurs Unités et réalisent des actions chacun à leur tour.

En temps normal, seules les Unités ayant reçu un **Pion Ordre Numéroté** ou **Ordre Spécial** peuvent être activées pendant cette phase, mais certaines **Cartes Action** ou **Capacités Spéciales** peuvent permettre à une Unité d'agir malgré tout.

- Le joueur ayant l'**Initiative** joue en premier. Il dévoile tout d'abord son Pion Ordre portant le numéro 1 et peut ensuite activer l'Unité sur laquelle le pion était posé en réalisant 1 action.

**ATTENTION :** N'oubliez pas de prendre en compte les Unités avec des **Pions Ordre Spécial** et les **capacités spéciales Autonomie** (voir p.27) de certaines unités.

- Une fois que l'Unité a terminé son activation, le **second joueur** dévoile son **Pion Ordre 1** et active son Unité, et ainsi de suite en respectant l'ordre croissant jusqu'à ce que toutes les Unités avec des **Pions Ordre Numérotés** ou **Ordre Spécial** aient été activées. Laissez les **Pions Ordre** à côté des Unités pour bien différencier celles qui ont été activées durant cette phase de celles qui pourront agir durant la **Phase de Réserve**.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de **Pion Ordre Numéroté** ou **Ordre Spécial** à dévoiler, son adversaire active l'une après l'autre ses Unités en respectant l'ordre croissant.
- Si un **Pion Ordre** a été défaussé avant d'être résolu (parce que l'Unité qui en était dotée a été **Détruite**, qu'elle a reçu un **Marqueur Activated**, etc.), le joueur doit le révéler au moment de son activation sans que rien ne se passe puis c'est à son adversaire d'activer son **Pion Ordre Numéroté** suivant.

### ACTIONS D'UNITÉ

L'Unité peut entreprendre l'une des **2 actions suivantes** quand elle est Activée :

- 3.2.1 - **Action de Mouvement** (voir p.09).
- 3.2.3 - **Action de Tir** (voir p.13).

Votre unité peut ne rien faire, mais elle ne pourra pas agir plus tard dans le tour.

### 3.2.1 ACTIONS DE MOUVEMENT

- Lorsqu'une Unité effectue une **Action de Mouvement**, elle peut parcourir un nombre de cases égal ou inférieur à sa **Valeur de Mouvement**.
- Cette **Action de Mouvement** peut être de 0 case. On parle alors de **Mouvement Nul**.
- Les déplacements s'effectuent de manière **orthogonale et diagonale**.
- À la fin d'une **Action de Mouvement**, deux Unités ne peuvent pas partager la même case.

### TERRAIN ET MOUVEMENT

Certains **Éléments de Terrain** affectent le mouvement. Ils sont décrits dans le **Chapitre 5-CHAMP DE BATAILLE p.18**.

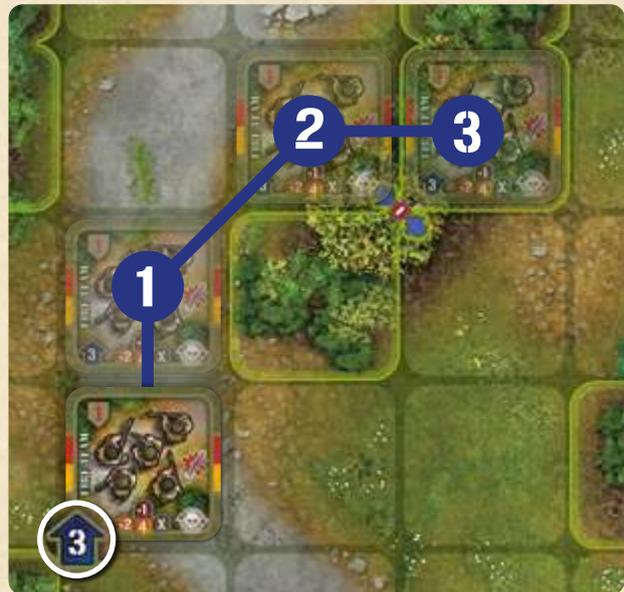


### PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED :

(voir p.16). Chaque marqueur inflige un **malus de -2** à la **Valeur de Mouvement**. Si cette Valeur tombe à zéro ou moins, l'Unité est **Immobilisée**.

### - MOUVEMENT DES UNITÉS D'INFANTERIE

Une **Unité d'Infanterie** ne peut pas traverser les **Unités d'Infanterie ennemies** ni les **Véhicules**, qu'ils soient alliés ou ennemis. Les **Unités d'Infanterie** peuvent traverser les **Unités d'Infanterie alliées** tant qu'elles ne partagent pas la même case à la fin de l'**Action de Mouvement**.



Une **Unité d'Infanterie** peut finir son **Action de Mouvement** (qu'il soit nul ou non), en diagonale dans la case. Positionnez-la à 45° et de sorte que son centre coïncide avec celui de la case.



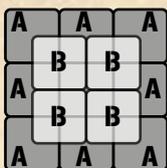
### VALEUR DE MOUVEMENT X

Une Unité ayant une **Valeur de Mouvement X** ne peut pas se déplacer. Elle ne peut pas bénéficier de bonus liés à une **Action de Mouvement**. Aucune **Carte Action** ne peut lui faire faire une **Action de Mouvement**. Elle est **Détruite** en cas de **Mouvement Forcé**. Une unité ayant une **Valeur de Mouvement** notée X peut toujours **se réorienter**. C'est une **Action de Mouvement**, appelée **Mouvement X**.

**ATTENTION :** Une **Unité d'Infanterie** peut changer de face au début ou à la fin de son **Action de Mouvement**, même s'il a un **Mouvement Nul** ou X (voir **Changements d'état p.21**).

# RÈGLES

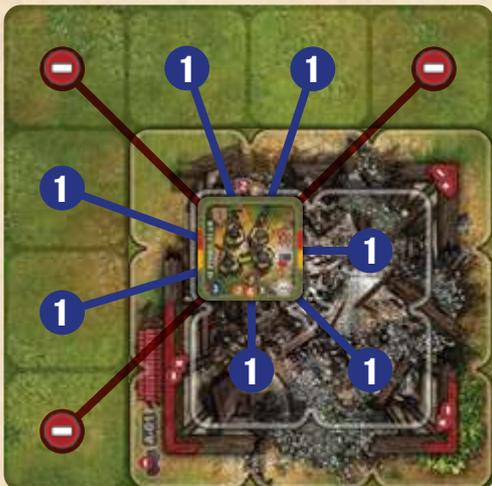
## TOUR DE JEU



### CASES DÉCALÉES

Seules les **Unités d'Infanterie** peuvent pénétrer des cases décalées (B). Ces cases ne sont pas alignées sur la grille générale (A).

Si aucun élément interdit à l'unité ou obstacle infranchissable ne vient empêcher l'**Action de Mouvement**, une **case décalée** n'est accessible de la grille générale que par les cases complètes lui faisant face (**hors diagonales**), et par les autres cases décalées lui étant adjacentes et inversement.



↑ Cases décalées :  
mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.

### - MOUVEMENT DES VÉHICULES

La manière dont se déplacent les Véhicules Lourds et Légers dépend du nombre de cases qu'ils occupent.

#### MOUVEMENT DES VÉHICULES D'1 CASE

Un véhicule qui occupe 1 case (une jeep Willys par exemple) se déplace de la même manière qu'une **Unité d'Infanterie**, bien que les **Éléments de Terrain** puissent avoir des effets différents sur les Véhicules (voir p.18). Il peut aussi **changer d'orientation** durant son déplacement, comme une **Unité d'Infanterie**. Un Véhicule peut finir son **Action de Mouvement** (qu'il soit Nul ou non), en diagonale dans la case. Positionnez-la à 45° et de sorte que son centre coïncide avec celui de la case. C'est particulièrement utile pour les Unités avec un **Arc de Tir Limité** (voir p.14).

#### MOUVEMENT DES VÉHICULES DE 2 CASES

➤ Pour effectuer le déplacement d'un véhicule occupant 2 cases, comptez le nombre de cases en partant du bord Avant du pion. Si vous souhaitez effectuer un recul, comptez alors le nombre de cases en partant du bord Arrière du pion. Les deux peuvent se combiner dans une même **Action de Mouvement**. Durant son Action de mouvement, un véhicule peut pivoter de 45° gratuitement à chaque case parcourue.



← Un Véhicule peut aussi pivoter sur lui-même à l'arrêt (par l'avant ou par l'arrière). Cela lui coûte 1 case de mouvement par tranche de 45°.

↘ Il est possible à un Véhicule d'effectuer ou de terminer son mouvement en diagonale, même si les deux cases de part et d'autre sont Interdites.



➔ Si un Véhicule termine son **Action de Mouvement** en diagonale, il est alors considéré comme n'occupant que deux cases. Il se peut que des pions se chevauchent dans ce cas de figure.



### MOUVEMENTS FORCÉS

Certaines situations ou **Cartes Action** peuvent obliger une Unité à se déplacer. Il s'agit de **Mouvements Forcés**. Contrairement au mouvement normal, les **Mouvements Forcés** ne déclenchent pas d'actions spéciales liées au mouvement, telles que **Tir d'Opportunités** (voir p.24). Si une Unité est sur sa **Face Active** (voir **Changement d'état**, p.21) est forcée de se déplacer, elle est retournée sur sa **Face Inactive** d'abord.

Si l'Unité est forcée de se déplacer hors du plateau ou dans un **Élément de Terrain Interdit**, elle est **Détruite**.

### - PERCUTER UNE UNITÉ D'INFANTERIE

Les Véhicules peuvent traverser une case contenant une **Unité d'Infanterie** alliée ou ennemie. Si un Véhicule stoppe son **Action de Mouvement** dans une case occupée par une **Unité d'Infanterie**, celle-ci doit faire un **Mouvement Forcé** vers une case adjacente libre choisie par son propriétaire puis elle recevra un **Marqueur Suppressed**. Si l'**Unité d'Infanterie** n'a aucune case libre où être repoussée (bord de plateau, autre Unité, Zone de Contrôle, case Interdite, etc.) ou qu'elle a une **Valeur de Mouvement nulle** (0 ou X), elle est immédiatement **Détruite** et retirée du jeu.

## - ÉCRASER LES ÉPAVES

Si un Véhicule Lourd entre dans une case occupée par une Unité sur sa Face Épave, il lui inflige automatiquement 1 point de Destruction ✨ (voir p.22). Si, lors de son Action de Mouvement, un Véhicule Lourd traverse plusieurs cases occupées par une Unité sur sa Face Épave, il lui inflige 2 points de Destruction ✨.

**ATTENTION :** Certaines Faces Épaves interdisent l'entrée de toutes les Unités dans leurs cases, Infanterie comme Véhicule.

## - POUSSER LES ÉPAVES DE VÉHICULE

→ Lors de son Action de Mouvement, un Véhicule Lourd peut pousser d'une seule case les épaves des véhicules détruits. Un Véhicule Léger occupant 2 cases peut pousser de la même façon l'épave d'un véhicule occupant 1 case. Le joueur doit l'annoncer avant de réaliser son Action de Mouvement. Déplacez l'épave dans la direction du mouvement du véhicule. Une fois l'épave déplacée, le véhicule doit arrêter son Action de Mouvement. Vous ne pouvez pas pousser une épave si la case libérée par elle (et donc nouvellement occupée par le véhicule qui pousse) est interdite au véhicule qui la pousse.



Si l'épave est poussée dans une case occupée par une Unité d'Infanterie, cette dernière doit se déplacer dans une case adjacente. Ceci est un Mouvement Forcé. Si l'Unité d'Infanterie n'a aucune case libre où être repoussée (bâtiment où elle ne peut entrer, bord de plateau, autre unité, zone de contrôle, case interdite, etc.) ou qu'elle a une valeur de mouvement nul (0 ou X), elle est immédiatement Détruite et retirée du jeu.

**Vous ne pouvez pas pousser une épave dans un Élément de Terrain interdit aux véhicules, légers comme lourds à l'exception des cases eau (rivières, marais...). Si la totalité de l'épave se retrouve dans des cases eau, retirez-la du jeu (elle a coulé).**



↑ Ici, l'épave du Véhicule Léger est poussé dans l'eau et coule.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DE MOUVEMENT

Certaines Capacités Spéciales peuvent modifier une Action de Mouvement, en particulier les deux suivantes



**ASSAUT :** elle vous permet d'essayer de vous déplacer dans la case d'une Unité ennemie afin d'initier un combat au corps-à-corps (voir p.25)



**TIR EN MOUVEMENT :** elle vous permet de réaliser une Action de Tir au début, pendant ou à la fin de votre Action de Mouvement.

Vous trouverez le détail concernant ces Capacités Spéciales dans le Chapitre 6 : Capacités spéciales p.21.

## 3.2.2 ZONE DE CONTRÔLE

Toute Unité exerce une Zone de Contrôle (ZdC) sur les 8 cases qui lui sont adjacentes et sur lesquelles elle a une Ligne de Vue (LdV) Dégagée ou Réduite (voir Ligne de vue, p.13). Si une des cases lui est Infranchissable (voir p.18), même si l'Unité a une LdV dessus, elle ne fait alors pas partie de sa ZdC.



← Dans cet exemple, la haie est infranchissable, donc l'espace en haut à droite ne fait pas partie de la ZdC de l'unité.

Une Unité d'Infanterie peut entrer ou sortir librement d'une ZdC adverse, même si cela la fait entrer dans une autre ZdC, mais elle ne peut pas se déplacer d'une case de cette ZdC directement vers une autre case de celle-ci.

**EXCEPTION :** Elle peut tenter d'entrer dans la case occupée par l'adversaire, mais doit pour cela remporter un Assaut ✨ (voir Assaut p.25).

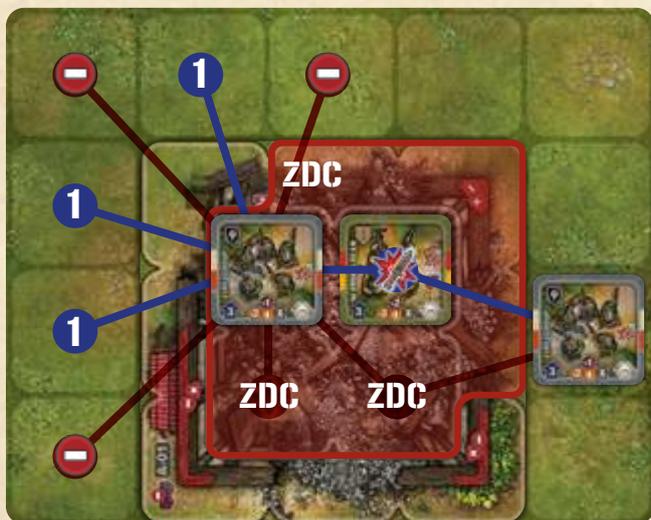


↑ **ZdC et mouvement** :  
mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.

### ZdC & CASES DÉCALÉES



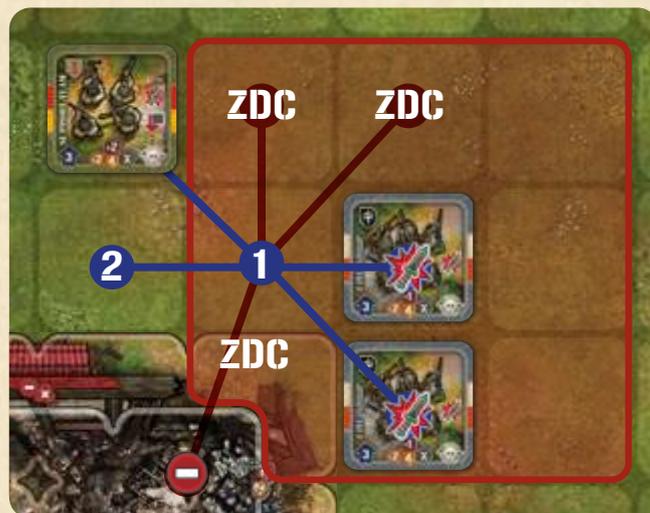
↑ La **ZdC** d'une unité présente dans une cases décalée par rapport à la grille générale ne s'étend qu'aux cases décalées adjacentes **A** et aux cases de la grille de base recouvertes par sa propre case **B**.



↑ **ZdC et mouvement** :  
mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.



↑ La **ZdC** d'une unité présente dans une case de la grille générale s'étend aux cases de la grille générale, qu'elles soient complètes **A** ou incomplètes **B**.



↑ **ZdC et mouvement** :  
mouvements autorisés en bleu, interdits en rouge.

### ZdC & VÉHICULES

Les Véhicules, qu'ils soient **Légers** ou **Lourds** possèdent eux aussi une **Zone de Contrôle (ZdC)**, mais elle est ignorée par les Unités adverses lors de leur **Action de Mouvement**. Des Unités ennemies peuvent donc se déplacer librement dans les cases adjacentes à un Véhicule. Contrairement aux **Unités d'Infanterie**, les Véhicules ne sont pas affectés par les ZdC des **Unités d'Infanterie**.



### PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED :

(voir p.16). Les **Unités d'Infanterie** adverses ignorent la **Zone de Contrôle** d'une Unité ayant un marqueur **Suppressed**.

### 3.2.3 ACTIONS DE TIR

Pendant la **Phase d'Activation**, une **Unité Activée** qui ne se déplace pas peut effectuer une **Action de Tir**. Pour attaquer, l'Unité doit remplir 4 conditions :

- **TYPE D'ATTAQUE**
- **LIGNE DE VUE**
- **PORTÉE**
- **ARC DE TIR.**

#### - TYPE D'ATTAQUE

Chaque Unité possède une ou plusieurs Valeurs de Combat. Pour pouvoir effectuer une **Action de Tir**, il faut que l'Unité attaquante possède une **Valeur de Combat** de la même couleur que la couleur de la **Valeur de Défense** de la cible. Un "X" indique que le tir n'est pas possible contre une cible ayant ce type de Défense. Par exemple, les **Véhicules Lourds** ont une **Valeur de Défense grise**, les Unités attaquantes doivent donc utiliser une **Valeur de Combat grise** pour les attaquer, et ainsi de suite. Si la **Valeur de Combat grise** de l'Unité est marquée d'un "X", cette Unité ne peut pas du tout attaquer les **Véhicules Lourds**.

**ATTENTION :** Si l'unité se déplace, vous devez vérifier que ses armes ont bien la **capacité spéciale Tir en mouvement** (voir p.24), ce qui est, pour les véhicules, souvent le cas des **armes secondaires**, mais pas des **armes principales**.

#### - LIGNE DE VUE

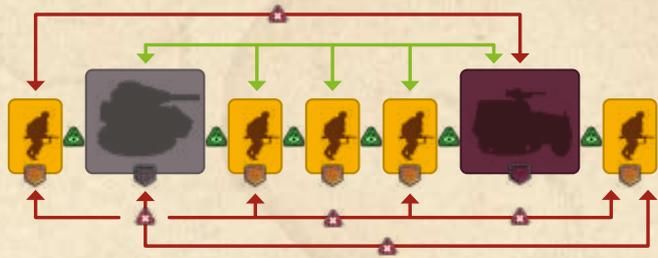
Une Unité a besoin d'une **Ligne de Vue (LdV) Dégagee** ou **Réduite** sur une cible pour l'attaquer. Pour vérifier que le tir est possible, il suffit de tracer une ligne droite entre le centre de la case de l'Unité attaquante et le centre de la case de la cible :

- Une **LdV Dégagee** est une LdV qui ne traverse aucun **Obstacle** (voir p.18).
- Une **LdV Réduite** est une LdV qui traverse une ou plusieurs cases avec des **Obstacles** qui réduisent la LdV (voir p.18).
- Une **LdV Bloquée** est une LdV qui traverse une ou plusieurs cases avec des **Obstacles** qui bloquent la LdV.

La LdV peut aussi servir dans d'autres cas (**Capacités Spéciales, Personnalisations...**) qui seront expliqués plus loin.

#### OBSTACLES

Un **Obstacle** est tout ce qui peut bloquer ou réduire une LdV. Les **Unités d'Infanterie** bloquent les LdV si l'Unité attaquante et sa cible sont toutes deux des **Unités d'Infanterie**. Tous les **Véhicules** bloquent les LdV.



↑ Effets des différents types d'Unités sur la LdV : les Unités reliées par des **flèches vertes** peuvent s'attaquer, tandis que celles reliées par des **flèches rouges** ne le peuvent pas.



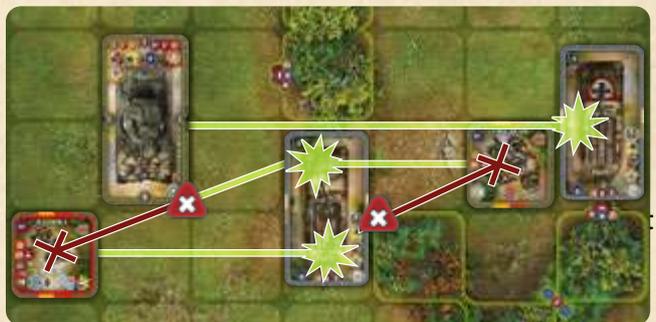
Les **Éléments de Terrain** avec un "X" dans le symbole bloquent totalement les LdV qui les traversent. Il n'est pas possible de tirer sur une cible si un **Élément de Terrain** de ce type se trouve entre les deux Unités.



1 2 3 Ceux avec une valeur négative réduisent les LdV qui les traversent (même partiellement). Pour chaque case qui réduit la LdV et qui est traversée par celle-ci, retranchez la valeur inscrite dans le symbole du résultat final du jet de dé. Ces malus sont cumulatifs.



**ATTENTION :** Les cases de l'Unité ciblée et de l'Unité attaquante ne comptent pas.



Lorsqu'un Véhicule occupant au minimum deux cases est la cible d'une **Action de Tir**, l'attaquant peut viser le centre d'une des deux cases ou tout point compris entre ces deux centres.

# RÈGLES

## TOUR DE JEU

Les **véhicules lourds** opposent une **Valeur de Défense** différente selon l'angle du tir (utilisez les marquages de côtés pour déterminer quelle **Valeur de Défense** est prise en compte). Vous pouvez donc cibler la case de votre choix de manière à profiter de la **Valeur de Défense** la plus faible.



### - PORTÉE

La plupart des armes n'ont pas de limite de portée (voir **Portée Limitée**, p.22), mais au-delà de 7 cases, les tirs sont considérés comme étant faits à Longue Portée et subissent un malus de -2 au résultat final de leur jet de dé. Pour compter le nombre de cases vers votre cible, vous pouvez utiliser les diagonales et vous devez toujours prendre le chemin le plus court. Ne comptez pas la case de l'Unité qui tire.



**ATTENTION :** Si le calcul est litigieux quand il s'agit de viser un véhicule occupant deux cases, considérez la distance la plus courte.

### - ARC DE TIR

Une Unité peut uniquement tirer sur une Unité présente dans son Arc de Tir. Lorsque rien n'est précisé, les unités ont un angle de tir de 360°.



← Certaines armes possèdent un **angle de tir limité**. L'angle de tir est représenté sur le pion via un marquage rouge. Pour déterminer si une unité est dans l'angle de tir, la ligne tracée entre le tireur et sa cible doit être comprise entre les deux marques qui délimitent l'angle de tir.



**ATTENTION :** L'Arc de Tir et la LdV sont deux choses différentes : l'Arc de Tir est uniquement appliqué sur les **Actions de Tir** car une Unité a une LdV dans toutes les directions mais peut seulement tirer dans son Arc de Tir!

### - ACTIONS DE TIR ALTERNATIVES

Certaines **Capacités Spéciales**, **Options de Recrutement** et **Cartes Action** peuvent modifier une **Action de Tir** ou peuvent s'utiliser en remplacement d'une **Action de Tir**. Dans ce cas, on parle d'**Action de Tir Alternative**. À moins que cela ne soit indiqué, elle n'utilise pas les **Capacités Spéciales** et **Valeurs de Combat** présentes sur l'Unité, mais celles liées à la **Capacité Spéciale** ou celles inscrites sur l'**Option**. Les **Capacités Spéciales** pouvant déclencher une **Action de Tir** peuvent être utilisées pour déclencher une **Action de Tir Alternative**.

### - ARMES DE VÉHICULES

En restant immobiles, les **Véhicules** possédant plusieurs armes peuvent utiliser toutes leurs armes durant une **même Action de Tir** et choisir la même cible ou des cibles différentes. Si plusieurs armes sont utilisées, les Action de Tir ne sont pas effectuées simultanément, mais l'une après l'autre, vous permettant de déclarer votre cible à chaque attaque. Si l'Unité se déplace, vous devez vérifier que ses armes ont bien la **Capacité Spéciale Tir en Mouvement** (voir p.24), car vous ne pourrez utiliser que les armes possédant cette **Capacité Spéciale**. Typiquement, les armes de support comme les mitrailleuses la possèdent tandis que des armes plus imposantes comme les canons ne l'ont pas.

### - RÉSOUDRE UNE ACTION DE TIR

Pour résoudre un tir, le joueur lance un dé. Il ajoute au résultat obtenu la **Valeur de Combat** indiquée sur son Unité en fonction du type de Défense dont dispose sa cible (celle de la même couleur que la **Valeur de Défense** de la cible). Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (**Capacité Spéciale**, **Carte Action**, **Options de Recrutement**, etc.) puis il soustrait les pénalités. Si le résultat final est supérieur ou égal à la **Valeur de Défense** de l'Unité visée, cette dernière subit un Pas de Perte. 7



**PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED :** (voir p.16). Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé de l'unité, dont l'**Action de Tir**.



$$\begin{array}{c}
 \text{D6} + \text{+2} \text{+1} \text{X} + \text{AMMO} = 7 \\
 \text{+2} \text{+2} \text{+4} \text{X} + \text{DÉGÂT} = 6
 \end{array}$$

↑ L'unité **Allemande** fait une action de tir contre l'unité **Américaine**. Elle obtient 4 à son jet de dé, y ajoute sa **Valeur de Combat** contre les **Unités d'Infanterie** (+2) et un bonus de +1 apporté par une option de matériel (Ammo) pour un résultat de 7.

L'unité **Américaine** a une **Valeur de Défense** de 4 et se trouve dans un élément de terrain qui lui apporte un bonus de défense de +2 pour un total de 6. **L'Action de Tir est donc un succès.**

### LES EFFETS D'UN PAS DE PERTE

- Si la cible présente ce symbole, l'Unité est **Détruite** et retirée du champ de bataille.
- Si la cible présente ce symbole, l'Unité subit un **Pas de Perte**, c'est-à-dire que son pion est retourné.
  - Si la cible est une **Unité d'Infanterie**, elle n'est pas **Détruite**.
  - Si un **Véhicule Léger** subit un **Pas de Perte**, il est **Détruit**. Le pion Véhicule est retourné sur sa **Face Épave** (s'il n'en a pas, le pion est retiré du champ de bataille) et devient un **Élément de Terrain**.

Si un **Véhicule Lourd** subit un **Pas de Perte**, il est nécessaire de déterminer quelle partie du Véhicule subit un **Dégât** en faisant un **Jet de Localisation**.

### UNITÉS DÉTRUITES

Lorsqu'une **Unité d'Infanterie** est **Détruite**, retirez-la du champ de bataille et placez-la sur la **Tuile de Recrutement** ou l'Option de Recrutement correspondante.

Lorsqu'un Véhicule (**Léger** ou **Lourd**) est **Détruit**, il n'est pas retiré du jeu sauf s'il ne possède pas de **Face Épave**. À la place, il est retourné sur sa **Face Épave** et devient un **Élément de Terrain** (voir p.19). Une Épave peut être retirée du jeu en lui infligeant suffisamment de **Points de Destruction** (voir p.22).

### POINT DE RUPTURE

Lorsqu'une Unité est **Détruite**, cela a un impact sur le groupe de combat dont elle fait partie. Si le nombre total d'Unités **Détruites** est égal ou supérieur au Point de Rupture de la tuile, ce groupe de combat est "cassé". Retournez la **Tuile de Recrutement** ou l'**Option de Recrutement** sur son verso (voir **POINT DE RUPTURE** du livret de scénarios p.05).

### TIR SUR UN VÉHICULE

Certaines règles spéciales ne s'appliquent qu'aux Véhicules lors d'une **Action de Tir** contre eux.

### - DÉGÂTS SUR LES VÉHICULES LOURDS

Quand vous infligez un **Pas de Perte** à un **Véhicule Lourd**, il n'est pas automatiquement **Détruit**. Vous devez réaliser un **Jet de Localisation** afin de déterminer quelle partie du Véhicule est endommagée.

Pour déterminer la localisation des **Dégâts** subis par un **Véhicule Lourd**, l'attaquant lance un dé et place le Marqueur **Dégât** correspondant sur le Véhicule.

L'effet de chaque Marqueur **Dégât** est indiqué par le symbole présent sur celui-ci.



**1: Équipage**  
vous ne pouvez tirer qu'avec une seule arme de votre choix à chaque tour.



**2: Chenilles**  
le véhicule ne peut plus réaliser d'**Action de Mouvement** de la partie. S'il est en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.



**3 ou 4: Coque**  
posez deux **Marqueurs Suppressed** sur le véhicule en plus de ce marqueur **Dégât**. S'il est en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.



**5: Arme principale**  
L'**Arme Principale** du véhicule est **Détruite**.



**6: Destruction**  
Le véhicule est **Détruit**. Retournez-le sur sa **Face Épave**.

**IMPORTANT** : Si le Véhicule reçoit un second Marqueur **Dégât** du même type, il est **Détruit**, de même s'il reçoit un **Coup Double** ↓, Retournez le Véhicule sur sa **Face Épave**.

### - COUP DOUBLE

Si le résultat du tir est supérieur ou égal au double de la **Valeur de Défense** de l'unité visée (majorée de bonus le cas échéant), l'unité ciblée est immédiatement détruite et est retirée du jeu ou retournée sur sa **Face Épave**. Cette règle s'applique aussi aux véhicules lourds.

$$\text{D6} + \text{+2} \text{+1} \text{X} = 7 \text{ VS } 4 = \text{+2} \text{+4} \text{X} = \text{Pas de Perte}$$

↑ 1 Pas de Perte.

$$\text{D6} + \text{+2} \text{+1} \text{X} + \text{AMMO} = 8 \text{ VS } 4 = \text{+2} \text{+4} \text{X} = \text{Destruction}$$

↑ Coup Double (2 Pas de Perte).

### 3.3 PHASE DE RÉSERVE

Durant cette dernière phase de jeu, les Unités qui n'ont pas reçu de **Pion Ordre** (autre qu'un **Pion Ordre Bluff**) et qui n'ont pas de **Marqueur Activated**  peuvent effectuer une **Action de Mouvement** (voir p.09). Certaines **Capacités Spéciales** ou autres effets permettent d'autres actions particulières. Puis les joueurs sont prêts à passer au tour suivant.

**ATTENTION :** Règle immuable de la **Phase de Réserve**, aucune **Action de Tir**, ou d'**Assaut** ne peut être effectuée pendant cette phase ! La **Phase de Réserve** permet seulement aux Unités n'ayant pas encore agi de réaliser une **Action de Mouvement**.

#### DÉROULEMENT DE LA PHASE DE RÉSERVE

**ÉTAPE 1** Résolvez tous les effets liés au début de la phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 2** Défaussez les pions Leurre placés sur les unités de chaque joueur.

**ÉTAPE 3** Le joueur qui a l'initiative joue en premier. Il doit réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

- Déplacer tout ou partie de ses unités n'ayant pas de **Pion Ordre** (autre qu'un **Leurre**) ou de **Marqueur Activated** .
- Défaussez un (et un seul) **Marqueur Suppressed**  par unité.

**ÉTAPE 4** Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.

**ÉTAPE 5** Résolvez toutes les actions liées à la fin de la phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 6** Défaussez tous les pions Ordre.

**ÉTAPE 7** Défaussez autant de cartes que vous le voulez puis piochez-en autant que nécessaire pour compléter votre main à concurrence du nombre de cartes indiqué par le scénario.

**ÉTAPE 8** Déplacez le marqueur d'Initiative d'un cran sur le compteur de tour et retournez-le pour définir la nouvelle initiative →  .

## 4 - MARQUEURS & CARTES ACTION

### 4.1 MARQUEURS



**MARQUEURS SUPPRESSED**



Ces marqueurs représentent l'état temporaire, physique ou psychologique, d'une unité. Ils peuvent représenter le fait d'être pris sous un tir nourri, de subir une perte de moral, de repousser ses limites ou tout simplement d'avoir eu chaud aux fesses...



Chaque **Marqueur Suppressed** inflige un malus de -2 à tous les jets de dés de l'Unité.



Chaque **Marqueur Suppressed** inflige un malus de -2 à sa **Valeur de Mouvement**. Si la **Valeur de Mouvement** tombe à zéro ou moins, l'Unité est Immobilisée.

#### IMPORTANT :

- Les **Unités d'Infanterie** ayant reçu au moins un **Marqueur Suppressed** n'exercent plus de **Zone de Contrôle**.
- Une Unité qui reçoit un **Marqueur Suppressed** durant son **Action de Mouvement** termine celui-ci sans prendre en compte la pénalité liée à ce **Marqueur Suppressed**.



**MARQUEUR ACTIVATED**



Certaines **Cartes Action** ou **Capacités Spéciales**, comme **Tir d'opportunité** , activent les Unités qui n'ont pas de **Pion Ordre**, qui n'ont pas de **Marqueur Activated** ou qui ont reçu un **Pion Ordre** mais n'ont pas encore été Activées. Placez, quand il vous l'est demandé, un **Marqueur Activated** sur l'Unité concernée.

**ATTENTION :** Une Unité qui reçoit un tel marqueur perd, si elle en avait un, le **Pion Ordre** qui lui était attribué (sans le révéler) et ne peut plus être Activée, ni effectuer d'action, sauf se défendre lors d'un **Assaut** pendant ce tour. Elle ne pourra pas non plus faire d'**Action de Mouvement** pendant la **Phase de Réserve**.

#### MARQUEURS ET GABARITS

Ils seront détaillés dans les chapitres appropriés.



## 4.2 CARTES ACTIONS



Les **Cartes Action** pimement le jeu et rendent vos combats plus héroïques. **Chaque joueur possède son propre deck de Cartes Action** spécifiques à la faction qu'il mène à la bataille, représentant les tactiques uniques et les avantages de cette faction.

Au début de la partie, vous allez piocher un certain nombre de Cartes Action. À la fin de chaque **Phase de Réserve**, vous piocherez autant de cartes que nécessaire pour compléter votre main, vous n'avez donc aucune raison de les économiser ! Il est même plus avantageux d'en utiliser autant que possible à chaque tour.

**CONSEIL :** Si deux joueurs veulent jouer une Carte Action  au même moment, c'est le joueur qui a l'Initiative qui résout sa carte en premier.

### EFFETS DES CARTES ACTION

Chaque **Carte Action** peut être jouée de deux façons différentes : en tant qu'**Événement de Bataille** ou pour un **Bonus Alternatif**. L'effet de la carte dépend de la façon dont vous la jouez. Vous ne pouvez pas utiliser à la fois l'Événement de Bataille et le Bonus Alternatif d'une carte lorsque vous la jouez.

#### - ÉVÉNEMENT DE BATAILLE

Chaque **Carte Action** décrit une action spéciale ou un événement que vous pouvez appliquer en jouant la carte. Vous ne pouvez jouer un **Événement de Bataille** que pendant les phases indiquées dans la description; en revanche, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez pendant un même tour. Vous pouvez même jouer plusieurs cartes dans le cadre d'une seule et même action. Lorsque vous jouez un **Événement de Bataille**, suivez les instructions imprimées sur la carte, puis défaussez-la. Si le texte de la **Carte Action** contredit une règle du jeu, c'est toujours le texte de la carte qui prime, sauf pour la **Règle Immuable de la Phase de Réserve**.

#### - BONUS ALTERNATIF

Les **Cartes Action** présentent un **Bonus Alternatif**. Il s'agit d'un modificateur qui peut s'appliquer à une action. Jouez simplement la carte, appliquez son bonus, puis défaussez-la.

**ATTENTION :** Vous ne pouvez pas combiner différents types de **Bonus Alternatif** pendant une même action, mais vous pouvez en jouer plusieurs du même type.

**CONSEIL :** Si vous décidez d'utiliser un **Bonus Alternatif**, vous devez l'annoncer et jouer la Carte Action avant de lancer les dés ou d'entamer une **Action de Mouvement**.

 Accorde un bonus de +X pendant un Assaut, en attaque ou en Défense.

 Accorde un bonus de +X sur une **Action de Tir** ou sur une **Action de Tir Alternative**.

 Accorde un bonus de +X cases sur la **Valeur de Mouvement** d'une Unité au cours d'une **Action de Mouvement**.

 Accorde un bonus +X à n'importe quel jet de dé.

### PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES

**ACTION D'ÉCLAT :** Un **véhicule lourd** peut tirer avec toutes ses armes sans malus. Une unité ayant déjà la **capacité spéciale Tir en mouvement**  ne peut pas faire deux actions de tir.

**DÉSERTION (US) :** Cette carte peut être jouée sur une unité ayant déjà au moins un  uniquement quand l'unité reçoit un  supplémentaire.

**GO GO GO! / SCHNELL :** Ce mouvement de **2 cases** est un **Mouvement Forcé** et n'est pas soumis aux malus liés aux .

**INITIATIVE :** Cette carte ne permet pas de prendre l'**Initiative** sur un **Ordre Spécial**.

**RÉACTIF :** Vous pouvez jouer cette carte avant de retirer du jeu une unité qui vient d'être **Détruite**. Vous ne pouvez pas déplacer un **Ordre** qui a déjà été joué.

**RENOI :** Cette carte permet de renvoyer n'importe quel type de grenade, y compris la Geballte Ladung.

**SECONDE CHANCE :** Dans le cas où vous aviez lancé plusieurs dés, vous devez tous les relancer.

**SURPRISE :** Cette carte permet également de sortir des bâtiments même lors d'un **Mouvement Forcé** suite à un assaut perdu. Pour entrer et sortir d'un bâtiment par les fenêtres pendant la même **Action de Mouvement**, il faut utiliser deux cartes Surprise. Si une unité lance un assaut sur une unité située derrière une fenêtre, elle n'a pas besoin d'une seconde carte Surprise pour retourner sur sa case en cas de défaite.

**FUITE :** Si l'unité est sur sa **Face Active**, elle doit se retourner sur sa **Face Inactive** avant de se déplacer. Son mouvement est un **mouvement forcé**. Il prend en compte les malus liés au terrain mais pas ceux liés à d'éventuels . Si ce mouvement oblige l'unité à quitter le plateau de jeu, elle est **Détruite**.

**MINE (ALL) :** Cette carte peut être utilisée lors de la **Phase de Réserve**.

**FUREUR DU FÜHRER (ALL) :** Toutes les unités gagnent la capacité assaut +2  et non un bonus de +2 sur leur jet d'assaut.

**HITLERJUGEND (ALL) :** Si l'unité que vous remettez en jeu complète une tuile qui avait atteint son **point de rupture**, retournez-la sur sa face sans points de victoire. Vous pouvez regagner l'Ordre (ou la capacité spéciale) que la tuile débloquait le cas échéant et votre adversaire ne marque plus les **points de victoire** correspondants.

### 5 - CHAMP DE BATAILLE

La nature du champ de bataille est un élément clé de votre stratégie, **affectant le mouvement autant que le combat**. Le champ de bataille est créé à l'aide d'une combinaison de **Plateaux de Terrain** et de **Tuiles de Terrains**, tel qu'indiqué dans les scénarios que vous jouerez. Tout ce qui est sur le champ de bataille et qui a un impact sur les affrontements, tels que des **BOCAGES** ou des **FORÊTS**, est appelé **Éléments de Terrain**.

↙ Les grands **Plateaux de Terrain** correspondent à de grandes surfaces de champ de bataille. En les combinant de différentes manières, vous pouvez créer une très large variété de théâtres d'opérations.



↙ Les petites **Tuiles de Terrain** servent à modifier les Plateaux de Terrain afin d'augmenter la variété des champs de bataille.



Elles présentent souvent des **Éléments de Terrain** tels que des **Bâtiments**, des **bosquets**, des **rochers** ou encore des **positions défensives** qui peuvent avoir des impacts tactiques sur le jeu.

#### 5.1 - EFFETS DE TERRAIN

Chaque symbole expliqué ci-dessous signale les effets qui définissent les différents **Éléments de Terrain**. Ils servent à définir les règles spéciales de chaque élément de terrain.

#### **+1 +2 +3** BONUS DÉFENSIF

Toute unité présente dans cet **Élément de Terrain** bénéficie du bonus si son type de défense correspond à la couleur du symbole de l'élément de terrain. Elle ajoute à sa **Valeur de Défense** la valeur du bonus inscrite dans le symbole.

#### **EAU**

Pénétrer dans cet élément est interdit aux unités n'ayant pas la **capacité spéciale Amphibie** . Les unités qui possèdent cette capacité spéciale peuvent s'y déplacer normalement. Les autres sont automatiquement **Détruites**, si pour une raison ou une autre, elles doivent pénétrer, complètement ou partiellement, dans une telle case.

#### **INFRANCHISSABLE**

Aucune unité ne peut pénétrer dans cet élément. Toute unité est automatiquement détruite si, pour une raison ou une autre, elle doit pénétrer, complètement ou partiellement, dans une telle case. S'il s'agit d'un véhicule, placez son épave le plus près possible de l'élément infranchissable sans qu'elle y pénètre.

#### **PASSAGE INTERDIT**

Il est impossible de passer entre les deux cases liées par ce symbole. De plus, la **LdV** est bloquée.

#### **INTERDIT À CERTAINES UNITÉS**

Certaines unités ne peuvent pas pénétrer dans cet élément. Le type d'unité concerné est indiqué par la couleur du ou des boucliers qui accompagnent le symbole de sens interdit.

Exemples : interdit aux **Unités d'Infanterie**, interdit aux **Véhicules Légers** et **Lourds**.

Toute unité est automatiquement détruite si, pour une raison ou une autre, elle doit pénétrer, même partiellement, une case qui lui est interdite. S'il s'agit d'un véhicule, placez son épave le plus près possible de l'élément infranchissable sans qu'elle y pénètre.

#### **OBSTACLES**

Cet élément bloque totalement les **Lignes de Vue**.

**-1 -2 -3** Cet élément réduit la puissance des tirs qui la traversent. Pour chaque case traversée par une **LdV** ainsi réduite, retranchez la valeur inscrite dans le symbole du résultat final du jet de dé. Ces malus sont cumulatifs si la **LdV** réduite traverse plusieurs cases (d'un ou plusieurs éléments). La case prise pour cible ou la case où se trouve la cible ne compte pas.

 Si le symbole est jaune, le malus n'est appliqué que si la cible est une **Unité d'Infanterie**.

#### **PASSAGE DIFFICILE**

Dès qu'une unité entre ou traverse cet élément, elle doit **stopper son mouvement immédiatement**. Pour se déplacer à l'intérieur d'une zone passage difficile, **l'unité ne peut progresser que d'une case à la fois et son mouvement se termine immédiatement**.





## STRUCTURE

Certains éléments de terrain comme les bâtiments ou les véhicules sont des **structures**.



Il faut leur infliger le **nombre de points de démolition** inscrit dans le symbole pour les détruire (voir **Destruction**, page 22). Une fois ce nombre atteint, retournez l'élément de terrain sur sa face en ruine ou retirez-le du jeu dans le cas d'une épave de véhicule.



## 5.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Les effets des éléments de terrain sont appliqués à l'ensemble des cases signalées par le contour coloré de l'élément de terrain ou à l'ensemble de la tuile de terrain sur lequel il est imprimé. Chaque élément de terrain est signalé par un ensemble de symboles qui résumet ses effets. Pour qu'une unité puisse bénéficier des bonus apportés par un élément de terrain, elle doit se trouver entièrement dans cet élément.

### IMPORTANT : ET SI ?

Certains symboles d'élément de terrains particuliers peuvent ne pas correspondre à ceux listés dans leur description. Ce qui est imprimé sur l'Élément de Terrain prime sur la description.



### BOCAGE

*Interdit aux véhicules - Passage difficile - Obstacle - Bonus défensif (infanterie)*

Le bocage est le symbole de l'enfer que les combattants, surtout du côté américain, ont eu à affronter lors de la bataille de Normandie. Il s'agit de murs séparant deux

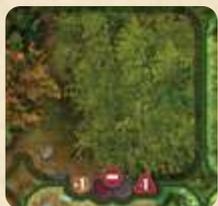
champs ou encadrant une route. Ces murs sont constitués d'arbres dont les racines enserrent des pierres, des rochers et d'autres racines et qui se révèlent quasiment indestructibles et particulièrement efficaces en tant que dispositifs défensifs.



### BOSQUETS ET FORÊTS

*Interdit aux véhicules - Passage difficile - Obstacle - Bonus défensif (infanterie)*

Un bosquet ou une forêt est toujours un endroit idéal pour se cacher ou pour cueillir des champignons.



Les cases du cœur d'une forêt sont interdites aux véhicules.



### ROCHERS

*Interdit aux véhicules - Passage difficile - Obstacle - Bonus défensif (infanterie)*

Les amas de rochers sont parfaits pour se cacher et interposer un obstacle entre vous et quelqu'un qui tente de vous tirer dessus. De plus, en les soulevant, vous pouvez trouver de charmantes petites bêtes...



### MARE

*Passage difficile - Eau*

Une petite plan d'eau, parfait pour pêcher ou se noyer.

## 5.3 - ÉLÉMENTS DÉFENSIFS



### POSITIONS DÉFENSIVES

*Bonus défensif (infanterie) - Interdit aux véhicules légers et/ou lourds - Obstacles (variables)*

Les positions défensives (sacs de sable, trous d'homme, etc.) prennent de nombreuses formes. La plupart sont interdites aux

**Véhicules Légers** et certaines à tous les véhicules. Certaines réduisent les **LdV**. Dans ce cas, la totalité de la tuile de terrain gêne la **LdV**, et pas seulement l'illustration de l'élément de terrain.

Une unité présente à l'intérieur d'une position défensive bénéficie d'une protection, sauf si l'unité qui tire est, elle aussi, à l'intérieur. Il en va de même pour un assaut.

Certaines d'entre elles permettent aux **Unités d'Infanterie** d'effectuer des **tirs d'opportunité** (voir p.24) pendant la **Phase d'Activation**. Les **tirs d'opportunité**, accordés par cet élément de terrain, ne peuvent pas être dirigés contre des unités présentes à l'intérieur.

## 5.4 - BÂTIMENTS



*(Variable) Bonus défensif - Interdit aux véhicules légers et/ou lourds - Obstacles - Structure*

Les bâtiments sont un élément essentiel de Heroes of Normandie. Ils apportent une excellente protection et sont donc souvent des objectifs de scénarios. Ils sont de plusieurs tailles et de plusieurs sortes, mais partagent une base de règles communes.

### BÂTIMENTS & LIGNE DE VUE

La plupart des bâtiments bloquent totalement la **LdV**. Dans ce cas, l'illustration est prise en compte et non la tuile entière **A**. Le marquage rouge bloque la **LdV** des unités situées à l'intérieur **B**.

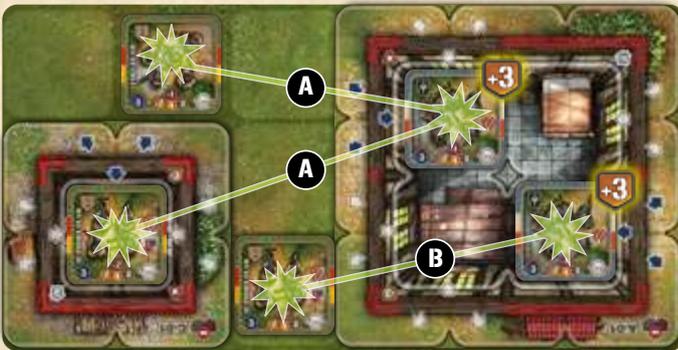


Une unité présente à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'un bonus à sa **Valeur de Défense**, sauf si l'unité qui tire est, elle aussi à l'intérieur. Il en va de même pour un assaut.

### BÂTIMENTS & ACTION DE TIR



Pour tirer depuis un bâtiment, il faut que l'unité se trouve dans la case adjacente à l'ouverture par laquelle il veut tirer. Sa **LdV** est limitée par les **marquages rouges** encadrant l'ouverture.



↑ Pour tirer sur une unité à l'intérieur d'une maison, celle-ci doit se trouver sur une case immédiatement adjacente à une ouverture **A**. Une unité, située à l'extérieur du bâtiment et adjacente à une ouverture, peut tirer sur les unités présentes à l'intérieur du bâtiment, tant que les marquages rouges et d'éventuels murs intérieurs ne bloquent pas sa **LdV** **B**. Une unité, située à l'extérieur du bâtiment peut en retour être prise pour cible par une unité à l'intérieur du bâtiment sur laquelle elle a une **LdV**.

Dans les deux cas, la cible à l'intérieur du bâtiment bénéficie du **bonus de défense** apporté par le bâtiment.



Une ouverture est une partie d'un mur extérieur qui ne présente pas de marquage rouge et qui est traversée par une flèche bleue ou blanche. On ne peut entrer dans un bâtiment que par les cases pointées d'une flèche bleue (les portes). La demi-case n'est pas prise en compte pour le mouvement.

### BÂTIMENTS & ACTION DE MOUVEMENT

La **ZdC** d'une unité est limitée par les murs et les fenêtres des bâtiments.



↑ La **Zone de Contrôle** d'une unité adjacente à une flèche bleue pointant dans ou hors d'un bâtiment (unités **A** & **B**) s'étend aux cases pointées par la flèche et peut donc empêcher la sortie **A** et l'entrée **B** du bâtiment.



↑ Si deux bâtiments sont adjacents, seules les **Unités d'Infanterie** peuvent passer entre eux. Elle peuvent même s'y arrêter.



↑ Si deux bâtiments sont diagonalement adjacents, les véhicules peuvent passer ou s'arrêter entre eux.

## 6 - CAPACITÉS SPÉCIALES

Les **capacités spéciales** sont les éléments qui vont différencier vos unités et leur apporter à chacune une spécialité. Elles sont classées par famille :

- **6.1 - LES CHANGEMENTS D'ÉTAT.**
- **6.2 - CAPACITÉS SPÉ. DE TIR.**
- **6.3 - CAPACITÉS SPÉ. D'ASSAUT.**
- **6.4 - CAPACITÉS SPÉ. DE DÉFENSE.**
- **6.5 - CAPACITÉS SPÉ. DE COMMANDEMENT.**
- **6.6 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES.**

### 6.1 - LES CHANGEMENTS D'ÉTAT

Pour « activer » ou « désactiver » ces **capacités spéciales**, il faut retourner l'unité lors d'une **Action de Mouvement**, au début ou à la fin de celui-ci.



#### FACE ACTIVE / FACE INACTIVE

Une Unité peut **changer de face** au début ou à la fin de son **Action de Mouvement**, même si elle a un Mouvement Nul ou X.

- Une unité ne peut volontairement changer d'état qu'une seule fois au début ou à la fin de son **Action de Mouvement**.
- Une unité possédant une de ces capacités spéciales peut se déployer sur la face de son choix.
- Une unité sur une face ne bénéficie pas des capacités spéciales et valeurs de l'autre face.



#### EMBUSCADE

Une fois embusquée (retournée sur sa **Face Active**), l'unité applique les règles suivantes :

- Une unité embusquée **ne peut pas être prise pour cible par une Action de Tir**.
- Une unité embusquée **ignore les Gabarits d'explosion**.
- Une unité embusquée **ne bloque pas les LdV**.
- Une unité embusquée **peut être engagée dans un assaut**. Elle est alors retournée.
- Une unité embusquée doit d'abord **se retourner sur sa Face Inactive** si elle veut engager une autre unité en assaut.
- Une unité embusquée qui réalise une **Action de Tir** se retourne sur sa **Face Inactive**. Ceci est un mouvement forcé.
- Seul le propriétaire d'une unité embusquée peut consulter sa face cachée.

Pour repérer une unité embusquée il faut avoir une LdV dégagée. Si l'unité se trouve dans un **Élément de Terrain** il faut avoir une **LdV Dégagée** et se trouver à 2 cases (ou moins) d'elle. Retournez alors le pion sur sa face inactive. Ceci est un **Mouvement Forcé**.

**ATTENTION :** Les conditions de retournement d'une unité embusquée sont vérifiées à chaque case parcourue par l'unité embusquée ou à la fin de l'**Action de Mouvement** de toute autre unité.

- Une unité embusquée ne peut être retournée ou repérée qu'une seule fois par **Action de Mouvement**.
- Une unité embusquée repérée lors de son **Action de Mouvement** conserve la **Valeur de Mouvement** de sa face embusquée jusqu'à la fin de son activation.
- Deux unités embusquées peuvent se repérer mutuellement.
- Les **Véhicules Lourds** ne peuvent pas repérer les unités embusquées.



#### ÉQUIPAGE

Pour activer cette capacité spéciale, l'unité doit finir son mouvement dans un véhicule lourd ou léger.

- Retournez le pion et laissez-le sur le véhicule. L'unité ajoute alors ses **capacités spéciales** à celles du véhicule. L'unité ne compte pas dans la **capacité de transport** (ici 2) du véhicule et les véhicules sans cette **capacité spéciale** peuvent accueillir une seule unité avec **équipage**. L'unité ne peut pas être la cible d'une **Action de Tir** tant qu'elle est dans le véhicule.
- Pour quitter le véhicule, elle doit obligatoirement commencer son **Action de Mouvement** en se retournant sur sa **Face Inactive**.
- Si le véhicule est **Détruit**, l'unité doit être placée sur une case adjacente à l'épave sur sa **Face Inactive**. Placez sur elle un **marqueur Suppressed**. C'est un mouvement forcé.



#### TRÉPIED

Une fois votre unité retournée, ses propriétés changent. Cela peut être une mitrailleuse ou un mortier mis en position.

## 6.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR



### ARMES JUMELÉES

Lors d'une **Action de Tir**, lancez deux dés et conservez le meilleur résultat.



### CHASSEUR/DCA

Vous trouverez les règles et Unités d'Aviation dans des extensions de **Heroes of Normandie**. Les règles seules peuvent être consultées sur le site de **Devil Pig Games**.



### DESTRUCTION

Les unités possédant cette capacité spéciale peuvent détruire les structures . Si une structure ou une unité située dans une structure est visée par un matériel ou une unité possédant cette capacité spéciale, lors d'une **Action de Tir** ou d'un assaut, la structure peut recevoir des **points de destruction**. Si l'**Action de Tir** est dirigée contre une unité et non contre la structure directement, résolvez l'attaque contre l'unité avant de déterminer si la structure reçoit ou non des **points de destruction**. Après avoir résolu l'éventuelle **Action de Tir** contre une unité, lancez un nombre de dés égal à la valeur indiquée sur le symbole (ici 3). **Chaque résultat égal ou supérieur à 4, vous permet de :**



placer un **marqueur Destruction** (sur sa face 1 **point de destruction**)



ou en retourner un sur sa face 2 **points de destruction**.

Si le nombre de **points de destruction** des marqueurs atteint la **valeur de la structure** (ici 3), celle-ci est **Détruite**. Retirez l'épave du jeu ou retournez la tuile de terrain.

**Lors de la destruction d'un bâtiment, retournez-le sur sa face en ruine.** Toutes les **Unités d'Infanterie** présentes dans celui-ci reçoivent 1 **marqueur Suppressed** . Le joueur ayant l'initiative déploie en premier toutes ses unités dans les ruines du bâtiment. Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même. Tous les véhicules sont détruits. Placez leur épave dans les ruines du bâtiment.



### LANCE-FLAMMES - action de tir alternative

Une unité équipée de lance-flammes utilise un **Gabarit** spécial. L'unité utilise les **Valeurs de Combat** du **Gabarit** quand elle se sert de son lance-flammes. Le gabarit apporte aussi la **capacité spéciale Tir en mouvement (-1)** .

Quand l'unité fait une **Action de Tir**, placez la plus petite extrémité du gabarit au centre de la case occupée par le pion ou sur le point rouge présent sur le pion, et dirigez-le dans la direction de votre choix en respectant les éventuels **angles limités de tir**. Toutes les unités (à l'exception de

celle qui fait l'**Action de Tir**) recouvertes même partiellement par le **Gabarit** sont touchées par le jet de flammes. Le **Gabarit** est affecté par les **Obstacles**. Il est également bloqué, dès le moment où il passe par le centre d'une case occupée par un véhicule.



Les unités touchées reçoivent, en plus des éventuels dégâts, 1 **marqueur Suppressed** .

**ATTENTION :** Une **Unité d'Infanterie** avec cette capacité spéciale est retirée du jeu si elle **perd un assaut**, mais est retournée si elle est détruite par une **Action de Tir**.

### LANCE-FLAMMES ET ÉLÉMENTS DÉFENSIFS

Si l'unité est sur une case adjacente à une **position défensive** ou une **tranchée** ou à l'intérieur de celle-ci, elle peut utiliser sa capacité spéciale Lance-flammes pour ne viser que les unités présentes à l'intérieur de l'élément. Les unités prises sous le **Gabarit** ne bénéficient pas du **Bonus de Défense** accordé par l'élément. Le **Gabarit** est contenu dans l'élément et n'affecte pas les cases en-dehors.

### LANCE-FLAMMES ET BÂTIMENTS

Pour pouvoir tirer à l'intérieur d'un bâtiment, il faut que l'unité se trouve dans une des cases adjacentes à une ouverture. Toutes les unités présentes dans le bâtiment sont touchées par les flammes et ne bénéficient pas des **Bonus de Défense** du bâtiment.



### OBSERVATEUR D'ARTILLERIE

Si vous avez au moins un observateur d'artillerie avec une **LdV Dégagée** sur l'**Intercase** visée par le **Gabarit** d'un **Tir Indirect** , vous réduisez d'1 **Intercase** la **distance de dispersion**.



### PERFORANT

Ajoutez 1 au résultat du dé quand vous devez déterminer la **localisation des dégâts** infligés à un **Véhicule Lourd**.



### PORTÉE LIMITÉE

L'unité ne peut pas tirer sur une cible située au-delà du nombre de **cases/intercases** indiqué.

- Si le symbole est cette capacité spéciale concerne les **Actions de Tir** qui ciblent des **cases**.
- Si le symbole est cette capacité spéciale concerne les **Actions de Tir** qui ciblent les **intercases**.



# RÈGLES

## CAPACITÉS SPÉCIALES



### TIR EN MOUVEMENT

L'unité peut faire une **Action de Tir** pendant son **Action de Mouvement**. Le **tir en mouvement s'effectue après être entré dans une case ou avant de quitter une case**. Le malus indiqué dans le symbole se retranche de la **Valeur d'Attaque** de l'unité (et non du résultat final).



### TIR DIRECT - action de tir alternative

Avec cette capacité spéciale, vous devez viser une **intercase**. Il n'y a pas de limite de portée, ni de malus associé. Vous devez avoir une **LdV Dégagée** ou **Réduite** sur l'intercase visée.

Prenez le **Gabarit** et placez-le sur l'**Intercase**. Utilisez les **Valeurs de Combat** correspondant à la couleur de la **Capacité Spéciale**.

- Vous ne pouvez pas placer un gabarit à l'intérieur d'un bâtiment.
- **A** Les unités et structures présentes sous le gabarit, même partiellement, sont touchées par l'explosion.
- **B** **-1 -2** Les malus apportés par les **Obstacles** qui gênent la **LdV** sur l'intercase visée sont pris en compte.
- Les unités à l'intérieur d'un bâtiment ne sont pas affectées par une explosion située à l'extérieur.
- **C** Les unités embusquées ne sont jamais affectées par les **Gabarits** d'explosion.
- Si un véhicule lourd est touché par un gabarit utilisez sa Valeur de défense latérale.



### TIR INDIRECT

*action de tir alternative*

Cette capacité spéciale fonctionne de la même façon que **Tir direct**, mais vous pouvez faire un **tir indirect** à la place si vous n'avez pas de **LdV Dégagée** sur l'intercase ciblée. Sinon, vous pouvez faire un **tir direct**.

Un **tir indirect** ne touche pas obligatoirement l'**intercase** visée et peut dévier. Référez-vous au **schéma de dispersion** indiqué sur le **Gabarit** et lancez un dé :

- Sur un résultat d'**1 à 4**, le tir est dévié dans la direction du chiffre indiqué sur le **Gabarit** de dispersion du nombre d'intercases inscrit dans le symbole.
- Sur un résultat de **5 ou 6**, le tir est réussi et touche l'**intercase** visée initialement.



Les jets de dispersion ne sont pas affectés par les **marqueurs Suppressed**.



Les malus apportés par les **Obstacles** qui gênent la **LdV** ne sont pas pris en compte.

**Vous ne pouvez pas utiliser la capacité spéciale Tir Indirect depuis l'intérieur d'un bâtiment.**

**IMPORTANT :** Résolvez chaque touche individuellement.

### DISPERSION ET CASES DÉCALÉES

- Si la dispersion fait passer le gabarit d'intercases décalées à la grille générale, le **joueur** qui fait l'**Action de Tir** choisit où le gabarit se place ↓.



**IMPORTANT :** Résolvez chaque touche individuellement.

## TIR D'OPPORTUNITÉ

Uniquement pendant la **Phase d'Activation** :

- Une unité non-activée peut faire une **Action de Tir** à n'importe quel moment de l'**Action de Mouvement** d'une unité ennemie.

L'unité visée n'arrête pas son mouvement même si elle subit un **Pas de Perte** et elle conserve la **Valeur de Mouvement** de sa face intacte jusqu'à la fin de son activation.

- Elle peut aussi faire cette **Action de Tir** sur une unité ennemie après l'**Action de Tir** de celle-ci.

Si l'unité tire, elle perd le **Pion Ordre** qu'elle possédait (si elle en possédait un) et reçoit un **Marqueur Active**.

## 6.3 - CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT

### ASSAUT

Seule une unité, ayant la capacité spéciale Assaut, peut engager un corps-à-corps contre une **Unité d'Infanterie** ou un Véhicule ennemi. Dans la grande majorité des cas un véhicule ne possède pas cette capacité. Les unités n'ayant pas cette **capacité spéciale** pourront se défendre, mais ne lanceront qu'un **seul dé**. Une croix en valeur de combat indique que l'assaut n'est pas possible contre une cible ayant ce type de défense sans **matériel** ou **capacité spéciale**.

## RÈGLES D'ASSAUTS

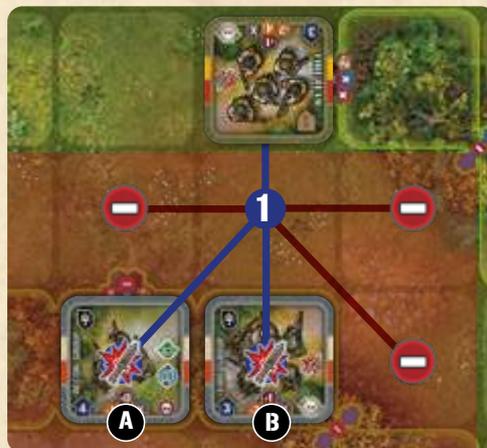
Durant son **Action de Mouvement** une unité ayant la **capacité spéciale Assaut** peut tenter d'entrer dans une case occupée par une unité ennemie (**appelée le défenseur**). Il faut néanmoins que l'unité en attaque ait une **Valeur de Combat** contre le type de défense du défenseur de **0 ou plus** (donc pas X). Que l'assaut soit réussi ou non, il met fin à l'**Action de Mouvement** de l'unité.

- **Un assaut ne peut être lancé que depuis une case libre ou occupée par un véhicule allié possédant la capacité spéciale Transport (voir p.27)**. Cette case doit être adjacente au **défenseur**.
- **L'attaquant** doit respecter les règles de déplacement expliquées dans le **chapitre Action de Mouvement** et il faut que sa **Valeur de Mouvement** lui permette d'entrer **DANS** la case de son adversaire.
- Les **ZdC** ennemies n'empêchent pas une unité d'entrer dans une case occupée par une unité ennemie si ce mouvement entraîne un **assaut**.



Pour symboliser l'Assaut en cours, placez le pion qui attaque à cheval sur le pion qui défend.

Ceci vous permettra aussi de vous rappeler quelle case l'**Unité attaquante** occupait avant l'Assaut. On appelle cette case "**Case de départ de l'Assaut**". Tant que l'Assaut n'est pas résolu, l'**Unité attaquante** n'est pas considérée comme étant dans la case du **défenseur**, mais est considérée comme ayant quitté sa case.



↑ L'unité Américaine entre dans les **ZdC** des unités **A** et **B**, avec le mouvement 1. Elle peut mener un assaut sur l'unité **B**, tout en se déplaçant dans la **ZdC** de l'unité **A** car cette **Action de Mouvement** est un **assaut**.

## - RÉSOLUTION DE L'ASSAUT

- **L'attaquant lance 2 dés** (2 dés), garde le meilleur résultat et y ajoute sa **Valeur de Combat** correspondant au type d'unité ennemie (contre l'**Infanterie**, les **Véhicules Légers** ou les **Véhicules Lourds**). Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (capacité spéciale, carte Action, option de recrutement, etc.) et soustrait les pénalités éventuelles.
- **Le défenseur lance 1 dé** (2 si l'unité a la capacité spéciale Assaut) et garde le meilleur résultat. Il ajoute son **Bonus de Combat** correspondant, le bonus de défense apporté par l'**Élément de Terrain** dans lequel il se trouve, sauf si **l'attaquant** et le **Défenseur** sont présents dans la même **position défensive** ou dans la **même pièce d'un bâtiment**, ainsi que tout autre bonus disponible (capacité spéciale, carte Action, option de recrutement, etc.). Il soustrait les pénalités éventuelles.

Si le **défenseur** est un **Véhicule Lourd** ayant deux armes, vous devez utiliser la **Valeur de Combat** de l'**Arme Secondaire**. S'il n'a pas d'**Arme Secondaire**, il perd l'assaut et prend un dégât automatique (**déterminer la localisation**).

**ATTENTION** : Une unité ayant une **croix en Valeur de Combat** contre la défense de son assaillant et aucun **matériel** ni **capacité spéciale** utiles est **immédiatement détruite** ou prend un dégât automatique s'il s'agit d'un **Véhicule Lourd** (**déterminer la localisation**).

Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne l'assaut.

# RÈGLES

# CAPACITÉS SPÉCIALES



↑ L'attaquant lance 2 dés, il obtient 6 et 1.

Il choisit le 6, y ajoute sa **Valeur de Combat** de +2 contre les **Unités d'Infanterie** et un autre bonus de +1 grâce à la carte **Tout Terrains** pour un total de 9.

Le défenseur lance 2 dés, il obtient 3 et 2.

Il choisit le 3, y ajoute sa **Valeur de Combat** de +2 contre les **Unités d'Infanterie** et le bonus de +2 apporté par l'**Élément de Terrain** dans lequel il se trouve pour un total de 7. **L'attaquant gagne donc l'assaut.**

## - VICTOIRE DE L'ATTAQUANT

### LE DÉFENSEUR EST UNE UNITÉ D'INFANTERIE

L'unité doit immédiatement reculer dans l'une des trois cases situées à l'opposé de l'attaquant. Si aucune de ces trois cases n'est accessible, l'**Unité d'Infanterie en défense** est immédiatement **Détruite**. Ce recul est un mouvement forcé et n'est donc pas considéré comme une **Action de Mouvement**.



Une unité qui recule peut entrer dans la **ZdC** d'une unité adverse, mais est **Détruite** si elle doit se déplacer à l'intérieur d'une **ZdC** adverse.



← L'unité ne peut pas faire le mouvement de recul **A**, car Le Recon Group l'en empêche. Le mouvement **B** est interdit, le passage est interdit. Le mouvement **C** la ferait se déplacer à l'intérieur de **ZdC** de l'unité Américaine **D**. L'unité est donc **Détruite**.



Si l'unité **en défense** possède ce symbole, elle est **Détruite** et son pion est retiré du jeu.



Si le symbole est présent sur l'unité **en défense**, elle subit un **Pas de Perte**, c'est-à-dire que son pion est retourné.

Une fois le **défenseur** éliminé ou la retraite (mouvement forcé) **du défenseur** résolue, l'**unité attaquante** doit obligatoirement prendre sa place si la case est toujours accessible, sinon l'**unité attaquante** revient sur la dernière case occupée avant l'assaut.

### LE DÉFENSEUR EST UN VÉHICULE LÉGER



Si le **Véhicule Léger en défense** possède ce symbole, il est **Détruit** et son pion est retiré du jeu.



Si le **Véhicule Léger** en défense possède une **Face Épave**, il est retourné sur place. Il devient alors un élément de terrain.

L'**unité attaquante** doit retourner sur la case de départ de l'assaut si elle ne peut pas pénétrer la case occupée par l'épave. Un **Véhicule Léger** qui perd un assaut ne recule jamais.

### LE DÉFENSEUR EST UN VÉHICULE LOURD

Si le véhicule en défense est un **Véhicule Lourd**, il faut déterminer alors la **localisation des dégâts**. Dans tous les cas l'**unité attaquante** doit retourner sur la case de départ de l'assaut (**Mouvement Forcé**). Un **Véhicule Lourd** qui perd un assaut ne recule jamais.



## - VICTOIRE DU DÉFENSEUR

L'attaquant subit un **Pas de Perte** ou un **Dégât** (déterminer alors la **localisation des dégâts**) comme expliqué dans Victoire de l'attaquant.

### L'ATTAQUANT EST UNE UNITÉ D'INFANTERIE

L'**unité attaquante** reste sur la case de départ de l'assaut. Ceci est un mouvement forcé. Le **défenseur** ne bouge pas.

### L'ATTAQUANT EST UN VÉHICULE

Si l'**attaquant** est un véhicule, sous forme d'épave ou non, il prend la place **du défenseur** si ce dernier est une **Unité d'Infanterie**. Le défenseur est alors repoussé dans une case adjacente libre choisie par son propriétaire. Ceci n'est pas une **Action de Mouvement**, mais un **Mouvement Forcé**. Si le **défenseur** est un véhicule, l'attaquant retourne sur la case de départ de l'assaut (**Mouvement Forcé**).

### EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité le **défenseur** reste sur sa case si l'**attaquant** est une **Unité d'Infanterie** ou si le **défenseur** est un véhicule. L'**unité attaquante** est repoussée sur la case de départ de l'assaut, ceci est un **Mouvement Forcé**. Aucun **Pas de Perte** n'est appliqué.

Si l'**attaquant** est un véhicule et le défenseur une **Unité d'Infanterie**, l'**attaquant** prend alors la place du **défenseur** qui est alors repoussé dans une case adjacente libre choisie par son propriétaire. Ceci n'est pas une **Action de Mouvement**, mais un **Mouvement Forcé**.

### ASSAUT ET UNITÉS AVEC UN ANGLE DE TIR LIMITÉ (voir Arc de tir, p.14)

Si une unité avec un **arc de tir** est prise d'assaut par une unité adverse depuis une case située hors de son arc de tir, vous devez lui assigner **1 marqueur Suppressed** avant de résoudre l'assaut.



**PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED** : Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé(s) de l'unité.

## 6.4 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE



### ONDES POSITIVES

Quand votre **Véhicule Lourd** est touché, votre adversaire doit lancer 2 dés pour la **localisation des Dégâts** et vous choisissez le résultat.

## 6.5 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE COMMANDEMENT



### AUTONOME

Cette unité n'a pas besoin de **Pion Ordre** pour agir. Vous pouvez décider de l'activer à n'importe quel moment de la **Phase d'Activation** (donc avant les **Ordres Spéciaux**, peu importe qui a l'**Initiative**). Cela ne peut toutefois pas interrompre une activation en cours. Placez un **Marqueur Activer** dessus pour signaler son activation.



### ORDRE(S)

Cette **capacité spéciale** apporte un ou plusieurs **Pions Ordre** supplémentaires. La quantité dépend du **nombre d'étoiles** dans le symbole. Si l'unité subit un **Pas de Perte** ou si elle est **Détruite**, ajustez votre nombre de **Pions Ordre** au début de la prochaine **Phase d'Ordre**.



### ORDRE PERSONNEL

L'unité apporte un **Pion Ordre** supplémentaire. Toutefois, vous devez obligatoirement lui attribuer un **Ordre (Numéroté, Spécial ou Leurre)** à chaque tour.



### SCOUT

Après avoir déployé votre armée, hors du champ de bataille ou dans votre **zone de déploiement**, les unités possédant cette capacité spéciale peuvent faire une **Action de Mouvement** égale au chiffre inscrit dans le symbole. Cette **Action de Mouvement** ignore les **passages difficiles**.

- Ce mouvement peut se faire sans dévoiler à votre adversaire la **Face Inactive** de l'unité, si celle-ci a la **capacité spéciale Embuscade**.

- Elle ne doit cependant pas terminer son mouvement dans une case adjacente à un **objectif (principal, secondaire ou bonus)** ou **dans la zone de l'objectif lui-même** (bâtiment par exemple).
- Elle ne peut pas non plus effectuer d'**Action de Tir** ou d'**assaut** pendant cette **Action de Mouvement**.
- Un véhicule ayant la **capacité spéciale Transport** (ici Transport 2) et voulant utiliser sa **capacité spéciale Scout** ne peut embarquer avec lui que des troupes ayant la **capacité spéciale Scout**. Les unités embarquées ne peuvent pas utiliser leur propre **capacité spéciale Scout**.

## 6.6 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES



### TRANSPORT

Ce véhicule peut transporter des **Unités d'Infanterie**. Utilisez le barème suivant pour déterminer combien d'unités peuvent embarquer :



Les **unités** sur une face portant ce symbole et les **Personnages** comptent pour 1.



Les **unités** sur une face portant ce symbole comptent pour 2.



Les véhicules possédant la **capacité spéciale Transport** ne peuvent pas transporter plus d'un **pion d'infanterie** suffisamment large pour occuper plus d'une case, (← comme les canons par exemple).

Durant la **Phase d'Activation** ou de **Réserve**, une **Unité d'Infanterie** peut entrer ou sortir d'un véhicule au début ou à la fin de son mouvement, depuis ou vers une case adjacente. Une **unité dans un véhicule** ne peut pas être ciblée par une **Action de Tir**, ni être affectée par un **Gabarit** d'explosion, ni être la cible d'un **assaut**.

- Une unité à bord d'un véhicule peut recevoir un **Ordre**. Elle **peut tirer** depuis le véhicule **ou sortir de celui-ci**. Calculez la **LdV** de l'unité embarquée à partir d'une des cases occupées par le véhicule. Les **Unités d'Infanterie** ne bloquent pas les **LdV des unités embarquées**.
- Les unités d'arme lourde (**liseré rouge**) ne peuvent pas tirer depuis un véhicule, à moins qu'elles ne possèdent la **capacité spéciale Tir en mouvement**. Dans ce cas, la pénalité liée à cette capacité spéciale n'est pas appliquée.
- Une **Unité d'Infanterie** transportée par un véhicule n'exerce plus de **Zone de Contrôle** tant qu'elle est dans le véhicule.
- Il est possible de mener un **assaut** depuis un véhicule possédant la **capacité spéciale Transport**, de même que d'y effectuer une retraite en cas d'assaut perdu, que l'unité soit **attaquante** ou **en défense**. → Suite.

Si le véhicule est **Détruit**, les troupes à l'intérieur ne subissent pas de **Dégât** mais doivent être redéployées sur des cases libres adjacentes à l'épave. Ceci est un **Mouvement Forcé**. Elles doivent être déployées sur leur **Face Inactive** quand le véhicule est **Détruit**. Elles ne peuvent pas être redéployées dans une case appartenant à une **ZdC ennemie**. C'est le joueur possédant ces unités qui choisit où les redéployer. Placez **1 marqueur Suppressed** sur chacune d'elles. S'il n'y a pas de case libre, l'unité est **Détruite** dans l'explosion.

## 7 - OPTIONS DE RECRUTEMENT

### 7.1 - OPTIONS DE SOUTIEN

Ce sont des **Unités d'Infanterie**, des **canons** ou des **véhicules** qui s'ajoutent au groupe de combat présent sur la **Tuile de Recrutement**. Comme pour les **Tuiles de Recrutement**, les illustrations présentes sur les **options de soutien** vous indiquent quels pions et marqueurs vous pouvez déployer lors d'une bataille si cette tuile est présente dans votre **composition d'armée**.

Si la tuile de soutien apporte des marqueurs (matériel, trait de caractère...), ils ne peuvent être utilisés que par les unités qui sont présentes sur l'option elle-même.

#### OPTION DE RECRUTEMENT (SOUTIEN) :



### 7.2 - OPTIONS DE MATÉRIEL

Les Options de Matériel représentent l'équipement particulier de vos groupes de combat.

**ATTENTION** : Seules les Unités portant les bandes colorées spécifiques à la **Tuile de Recrutement** où l'Option de Matériel est placée peuvent en bénéficier. Cela inclut les Unités de la **Tuile de Recrutement** elle-même, ainsi que celles des Tuiles de Soutien attachées à la **Tuile de Recrutement**. Les autres Unités, arborant des **bandes colorées différentes**, ne peuvent pas en bénéficier ou utiliser cette Option.

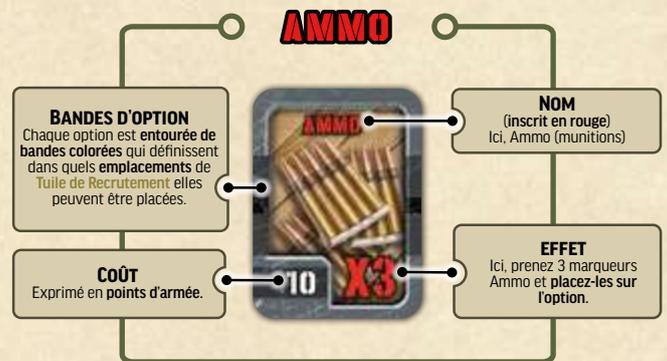
**EXCEPTION** : Si l'Option de Matériel est sur une **Tuile de Commandement**, toutes les Unités de votre armée peuvent en bénéficier.

Si votre armée inclut des **Options de Matériel**, prenez le nombre de marqueurs indiqués et posez-les sur l'Option de Matériel. Chaque marqueur est utilisable une fois pendant la partie. Une fois tous les marqueurs utilisés, vous ne pourrez plus utiliser l'Option de Matériel.

**IMPORTANT** : Vous devez annoncer que vous allez utiliser un marqueur avant votre action et avant tout jet de dé (les vôtres ou ceux de votre adversaire).

Vous pouvez utiliser jusqu'à **3 marqueurs identiques au cours de la même action**, à moins que l'Option de Matériel ne précise qu'il s'agit d'une **Action de Tir Alternative**.

#### OPTION DE RECRUTEMENT (MATÉRIEL) :



#### AMMO (Munitions)

Réservé à l'infanterie

Cette option vous accorde **3 marqueurs Ammo** qui apportent un **bonus de +1** à votre jet de dé lors d'une **Action de Tir** (Alternative ou non) contre une **Unité d'Infanterie**.



#### CULIN HEDGEROW CUTTER

Réservé aux véhicules lourds

Cette option vous accorde **2 marqueurs Passage**. Pendant l'**Action de Mouvement** d'un **Véhicule Lourd**, vous pouvez lui faire traverser un **bocage**. Placez un **marqueur Passage** sur la case traversée par le véhicule. Une fois que vous n'avez plus de marqueur Passage, on considère que le **Culin Hedgerow Cutter** est détruit.



Vous pouvez aussi défausser tous les **pions barbelés** traversés par votre véhicule lors d'une **Action de Mouvement**.



#### PANZERFAUST

Réservé à l'infanterie / action de tir alternative

Cette option vous accorde **3 marqueurs Panzerfaust**. La portée maximum d'un Panzerfaust est de **4 cases**.



Les **bonus de combat** sont inscrits sur leurs verso. Les Panzerfaust ont la **capacité Destruction 2**.



**RIFLE GRENADE** (Grenades à fusil)  
*Réservé à l'infanterie / action de tir alternative*  
 Cette option vous accorde **3 marqueurs Grenades à fusil**. Vous pouvez tirer une grenade à fusil à une portée maximale de **7 intercases**.



Les **bonus de combat** sont inscrits sur leurs verso. Les grenades à fusil ont la **capacité spéciale Tir indirect**.



**STICKY BOMB / MAGNETIC MINE** (Bombe collante)  
*Réservé à l'infanterie / action de tir alternative*  
 Cette option vous accorde **3 marqueurs Mine magnétique** ou **3 marqueurs Bombe collante**. La portée maximum d'une Sticky Bomb est de **1 cases**.



Les **bonus de combat** sont inscrits sur leurs verso. Elles explosent en fin de **Phase de Réserve**.



**GRENADES**  
*Réservé à l'infanterie / action de tir alternative*  
 Cette option vous accorde **3 marqueurs Grenade**. Ces marqueurs n'ont pas de règles particulières. Vous pouvez utiliser une grenade à une portée maximale de **2 intercases**.



Vous pouvez tirer par-dessus les **Éléments de Terrain** tant que la portée le permet.



Les **bonus de combat** sont inscrits sur leurs verso. Placez le **Gabarit** correspondant sur l'**intercase visée**. **Il n'y a jamais de dispersion**. Les unités présentes sous le gabarit, même partiellement, sont affectées par le tir. Résolvez chaque touche individuellement.

$2 + 2 + 2 + X = 7$   
 $+1 + 2 + 4 + X + 2 + 2 + X = 6$   
 $2 + 2 + X = 3$   
 $+1 + 2 + 4 + X = 4$

↑ L'unité **A** bénéficie du **Bonus de Défense** accordé par l'**Élément de Terrain**. Grâce au bonus alternatif de la carte Action, l'attaque a un total de 7 et est donc supérieure à la défense augmentée du bonus.

L'unité **B** n'est pas dans un **Élément de Terrain** mais le total de l'attaque est inférieur à sa **Valeur de Défense**. Le bonus alternatif de la carte Action ne bénéficie qu'à une des deux attaques et ne s'applique donc pas à l'unité **B**.

## GRENADES ET ÉLÉMENTS DÉFENSIFS

↓ Les unités présentes dans l'élément et prises sous un **Gabarit** d'explosion situé à l'extérieur sont affectées par la déflagration mais bénéficient du **Bonus de Défense** accordé par l'élément **A**. Si une unité est sur une case adjacente à une **position défensive** ou une **tranchée**, elle peut lancer une grenade à l'intérieur, directement dans une case (et non une intercase) **B**. L'explosion est contenue dans l'élément et n'affecte pas les cases en-dehors. Les unités présentes dans l'élément ne bénéficient pas du **Bonus de Défense**.



## GRENADES ET BÂTIMENTS

Les unités situées à l'intérieur d'un bâtiment ne sont pas affectées par un **Gabarit** d'explosion, si celui-ci est placé sur une **intercase située hors du bâtiment**.



← Pour lancer une grenade à l'intérieur d'un bâtiment, il faut que l'unité se trouve dans une des **cases adjacentes** à une ouverture délimitée **A** par les bandes rouges et pointées par des flèches.

Toutes les unités présentes dans le bâtiment sont touchées par la grenade et ne bénéficient pas du **Bonus de Défense** normalement accordé par le bâtiment.



← Lors du jet d'une grenade depuis un bâtiment, la première intercase est celle située sur la demi-case devant l'ouverture.

## GRENADES ET CASES DÉCALÉES



← Même si l'espace entre une intercase de la grille de base et une intercase de la grille décalée est différent, considérez-les comme identiques pour calculer la portée.

### 7.3 - TRAITS DE CARACTÈRE

Les traits de caractère représentent les spécialités de certains soldats ou troupes d'élite.

**EXCEPTION :** Si le trait de caractère apporte un ou plusieurs marqueurs, il bénéficie à toutes les unités de votre armée s'il est placé sur une **Tuile de Commandement**.

**ATTENTION :** Sinon, seules les unités portant les bandes colorées spécifiques à la **Tuile de Recrutement** où le trait de caractère est placé peuvent en bénéficier. Les autres unités, arborant des bandes colorées différentes, ne peuvent pas bénéficier ou utiliser cette option.

Si des marqueurs sont présents sur la tuile de l'option, prenez-en le nombre correspondant et placez-les sur l'option de recrutement.

#### OPTION DE RECRUTEMENT (TRAIT DE CARACTÈRE) :



#### VETERAN (Vétéran)

Ce trait de caractère vous accorde **3 marqueurs Vétéran**. Chaque marqueur vous permet de relancer n'importe quel jet de dé(s), le vôtre comme celui de votre adversaire, dont le résultat ne vous plaît pas. Vous devez conserver le nouveau résultat. **Vous pouvez utiliser un marqueur Vétéran sur un jet de dé(s) que vous venez de relancer.**

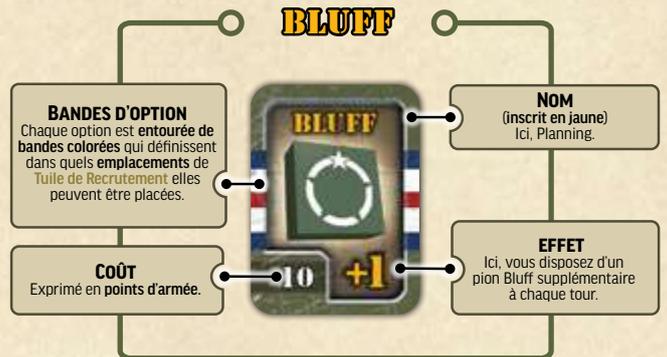
#### QUI Y A-T-IL DERRIÈRE ?



### 7.4 - ORDONNANCES

Les ordonnances représentent la planification et la stratégie mises en place par le quartier général. Il s'agit de **bonus qui profitent à toute votre armée**. Notez qu'elles affichent des bandes d'options d'une couleur qui les réservent généralement à des **Tuiles de Commandement** ou de **haut commandement**.

#### OPTION DE RECRUTEMENT (ORDONNANCE) :



#### BLUFF (confusion)

Cette ordonnance vous apporte **1 marqueur Ordre Bluff supplémentaire**. Vous ne pouvez pas posséder plus de **2 marqueurs Ordre Bluff**.



#### CONCEALED (Embusqué)

*Réservé à l'infanterie*

Cette ordonnance vous apporte **2 marqueurs Embusqué**. Ces marqueurs fonctionnent comme la **capacité spéciale Embuscade**.



Lors du déploiement, puis au début de n'importe quelle **phase de Réserve** (avant de déplacer vos unités), vous pouvez attribuer un **marqueur Embusqué** à toute **Unité d'Infanterie** qui

- répond aux conditions d'activation de l'embuscade et qui n'a pas été activée.
- Remplacez l'unité par le **marqueur Embusqué** et **placez l'unité à côté de sa tuile de recrutement**. Placez sur l'unité le **petit marqueur** portant la même lettre que le **marqueur Embusqué**.

- Pendant une **Phase de Réserve**, à la fin de l'**Action de Mouvement** d'une de vos unités, vous pouvez la remplacer par le **marqueur Embusqué** si les conditions le permettent.
- Une fois l'**unité débusquée**, remplacez le **marqueur Embusqué** par l'unité correspondante et reprenez le **marqueur Embusqué**. Vous pourrez vous en servir de nouveau dès la **Phase de Réserve** suivante.



## IMPROVISATION

Vous pouvez piocher 1 carte de plus que le nombre maximum autorisé, mais vous devez ensuite en défausser 1. La directive improvisation peut être utilisée au début de la partie.



## PLANNING (planification)

Cette ordonnance vous apporte 1 Pion Ordre Numéroté supplémentaire.

**ATTENTION :** Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 Pions Ordres Numérotés.

## 7.5 - PERSONNALISATIONS

Les personnalisations sont des options de recrutement d'un genre spécial. Seuls les personnages peuvent utiliser une personnalisation. Un personnage est le pion principal d'une Tuile de Recrutement (et non d'une option). Ce peut être un « premier rôle » ou l'officier (liseré jaune) d'une Tuile de Recrutement.

Si la personnalisation apporte des marqueurs (comme les grenades), leur utilisation est limitée au nombre de ces marqueurs.

Les personnalisations apportant un ou plusieurs marqueurs, peuvent bénéficier à toutes les unités de votre armée si elles sont placées sur une Tuile de Commandement.

Un personnage dans un véhicule ne fait pas bénéficier celui-ci de ses personnalisations.

### OPTION DE RECRUTEMENT (PERSONNALISATIONS) :



## BAZOOKA

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation (arme de tir) vous apporte 2 marqueurs Bazooka. Le Bazooka fonctionne de la même façon que les unités du même nom.



## FLAMER (Lance-Flames)

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation (arme de tir) vous apporte la capacité spéciale lance-flames.



## KNIFE (Couteau)

Réservé aux personnages

Cette ordonnance vous apporte 1 marqueur Couteau qui apportent un bonus de +2 à votre jet de dé pendant un assaut. Défaussez un marqueur Couteau pour ajouter son bonus au résultat de votre jet de dé pendant un assaut.



## MP40

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation (arme de tir) vous apporte les Capacités Portée limitée 4 et Tir de suppression. Lorsque le personnage utilise le MP40 référez-vous aux valeurs inscrites sur l'option.



## OVERWATCH (Tir d'Opportunité)

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation vous apporte la capacité spéciale Tir d'opportunité.



## THOMPSON

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation (arme de tir) vous apporte les Capacités Portée limitée 4 et Tir de suppression. Lorsque le personnage utilise la Thompson référez-vous aux valeurs inscrites sur l'option.



## PANZERFAUST

Réservé aux personnages / action de tir alternative

Cette personnalisation (arme de tir) vous apporte 1 marqueur Panzerfaust. Lorsque le personnage utilise le Panzerfaust référez-vous aux valeurs inscrites sur le marqueur de l'option.

### 8 - AIDES DE JEU

#### 8.1 - SÉQUENCES DE JEU

##### 1 - PHASE D'ORDRE

**ÉTAPE 1** Résolvez tous les effets liés au Début de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

Certains effets en jeu sont résolus au Début de la Phase d'Ordre. La première chose que vous devez faire chaque tour est de résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 2** Prenez des Pions Ordre :

Pour déterminer le nombre de Pions Ordre Numérotés auquel vous avez droit, comptez le nombre d'Étoiles d'Ordre (quelle que soit leur couleur) présentes sur vos Tuiles de Recrutement, sur certaines Unités et sur certaines Options de Recrutement. Prenez toujours ces Pions Ordre dans l'ordre croissant des numéros (d'abord le 1, puis le 2, puis le 3, etc.).

**ÉTAPE 3** Placez les pions Ordre :

Le joueur qui a l'Initiative place tous ses Pions Ordre sur des Unités lui appartenant de façon à pouvoir lire les numéros inscrits dessus. Puis son adversaire fait de même. Les Unités ayant « reçu » un Pion Ordre Numéroté ou Spécial pourront donc agir pendant la Phase d'Activation. Toutes les autres Unités pourront réaliser une Action de Mouvement pendant la Phase de Réserve si elles n'ont pas reçu de Marqueur Activated .

**ÉTAPE 4** Résolvez tous les effets liés à la Fin de la Phase d'Ordre dans cet ordre :

Certains effets en jeu sont résolus à la Fin de la Phase d'Ordre. Une fois tous les Pions Ordres placés, vous devez résoudre ces effets dans l'ordre suivant :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

##### 2 - PHASE D'ACTIVATION

Les Unités avec un Pion Ordre Numéroté ou Spécial peuvent réaliser une Action de Mouvement ou une Action de Tir.

##### 3 - PHASE DE RÉSERVE

**ÉTAPE 1** Résolvez tous les effets liés au début de la phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 2** Défaussez les pions Leurre placés sur les unités de chaque joueur.

**ÉTAPE 3** Le joueur qui a l'Initiative joue en premier. Il doit réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

- Déplacer tout ou partie de ses unités n'ayant pas de Pion Ordre (autre qu'un Leurre) ou de Marqueur Activate .
- Défaussez un (et un seul) Marqueur Suppressed  par unité.

**ÉTAPE 4** Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.

**ÉTAPE 5** Résolvez toutes les actions liées à la fin de la phase de Réserve dans cet ordre :

- Capacités Spéciales (voir p.21).
- Cartes Action (voir p.17).
- Options de Recrutement (voir p.28).
- Effets spécifiques au scénario.

**ÉTAPE 6** Défaussez tous les pions Ordre.

**ÉTAPE 7** Défaussez autant de cartes que vous le voulez puis piochez-en autant que nécessaire pour compléter votre main à concurrence du nombre de cartes indiqué par le scénario.

**ÉTAPE 8** Déplacez le marqueur d'Initiative d'un cran sur le compteur de tour et retournez-le pour définir la nouvelle initiative.

Vous pouvez démarrer un nouveau tour !



## 8.2 - RAPPEL RÈGLES DE BASE

### ACTION DE MOUVEMENT

#### ÉTAPE 1 Annonce de l'Action de Mouvement

- Possibilité de **Tir en Mouvement** 
- Possibilité d'utilisation d'**En Alerte**  (si Tir en Mouvement).

#### ÉTAPE 2 Déplacement d'1 case ou Changement d'État (si début ou fin de l'Action de Mouvement)

- Vérification si l'Unité **embusquée**  se déplaçant est repérée.
- Possibilité de **Tir en Mouvement** 
- Possibilité d'utilisation d'**En Alerte** 
- Répétez cette séquence de déplacement jusqu'à la fin de l'**Action de Mouvement**.

#### ÉTAPE 3 Fin de l'Action de Mouvement

- Résolution de l'**Assaut**  , le cas échéant.
- Vérification si des **Unités embusquées**  adverses sont repérées.

### ACTION DE TIR

#### ÉTAPE 1 Annonce du type de tir (normal ou de Suppression ) et de la cible.

#### ÉTAPE 2 Calcul de la Valeur de Combat modifiée

- **Valeur de Combat** de l'Unité.
- Malus lié au **Tir en Mouvement**  (si l'Unité utilise la **Capacité Spéciale Tir en Mouvement**).
- Ajout de bonus divers (**Option de Matériel, Cartes Action...**).
- Doubler le bonus actuel (si l'Unité utilise la **Capacité Spéciale Tir de Suppression** ).
- Répartir le bonus actuel (si l'Unité utilise la **Capacité Spéciale Rafale** ).
- et d'1 dé (2 dés si l'Unité a la **Capacité Spéciale Armes Jumelées** ).

#### ÉTAPE 3 Résultat du meilleur jet de dé + valeur de combat modifiée

#### ÉTAPE 4 Application des malus au résultat du jet de dé final (**Marqueur Suppressed** , portée, **Obstacles, Cartes Action** ...)

#### ÉTAPE 5 Appliquez les éventuels Pas de Perte ou attribuez les éventuels marqueurs.



### PÉNALITÉS LIÉES AUX MARQUEURS SUPPRESSED



Chaque **Marqueur Suppressed**  inflige un **modificateur de -2 à TOUS les jets de dé(s) de l'unité, à l'exception des jets de Dispersion et de Destruction.**

**Ce malus ne se retranche pas de la Valeur de Combat de l'Unité mais du résultat final.**



Chaque **marqueur** inflige aussi un **modificateur de -2 à la Valeur de Mouvement. Si cette valeur tombe à zéro ou moins, l'Unité est Immobilisée.**

- Une Unité ayant reçu un **Marqueur Suppressed**  lors de son **Action de Mouvement** la finit sans appliquer le malus lié au marqueur.
- Les Unités adverses ignorent la **ZdC** d'une Unité ayant un **Marqueur Suppressed** .

**Une unité reçoit un ou plusieurs marqueurs Suppressed quand :**

- Un **Véhicule** termine son **Action de Mouvement** dans la case qu'elle occupe.
- Le Véhicule dans lequel elle est embarquée est **Détruit**.
- Elle subit un **Tir de Suppression** .
- Elle est prise sous un **Gabarit de lance-flammes** .
- Elle subit les effets d'une **Carte Action** .

### TIR À LONGUE PORTÉE



Au-delà de 7 cases, les tirs sont considérés comme étant faits à Longue Portée et subissent un **malus de -2** au résultat final de leur jet de dé.

### LIGNE DE VUE

- Une **LdV Dégagée**  est une **LdV** qui ne traverse aucun **Obstacle** (voir p.18).
- Une **LdV Réduite**  est une **LdV** qui traverse une ou plusieurs cases avec des **Obstacles** qui réduisent la **LdV** (voir p.18).
- Une **LdV bloquée**  est une **LdV** qui traverse une ou plusieurs cases avec des **Obstacles** qui bloquent la **LdV**.

### 8.2 - MOTS-CLÉS

#### > Action de Mouvement

Action entreprise par une Unité pour se déplacer en **Phase d'Activation** ou en **Phase de Réserve**.

#### > Action de Tir

Action entreprise par une Unité pour tirer sur une autre Unité en **Phase d'Activation** uniquement.

#### > Action de Tir Alternative

**Action de Tir** provenant d'une **Capacité Spéciale**, d'une Carte Action ou d'une Option de Recrutement que l'Unité peut utiliser à la place d'une **Action de Tir**. Cette Action ne peut pas bénéficier des Capacités Spéciales de l'Unité (sauf exception).

#### > Arme Lourde

**Unité d'Infanterie** équipée d'une arme lourde (mitrailleuse avec support, lance-flammes, mortier...). Elle est signalée par un **liseré rouge**.

#### > Arme Principale

L'**Arme Principale** d'un **Véhicule Lourd**. Elle est signalée par un **liseré rouge**.

#### > Arme Secondaire

L'**Arme Secondaire** d'un **Véhicule Lourd**. Elle est signalée par un **liseré jaune**.

#### > Bonus de Défense

Bonus accordé à la **Valeur de Défense** d'une Unité.

#### > Changement d'état

Capacité Spéciale qui permet à une Unité de pouvoir se retourner une fois par **Action de Mouvement**, au début ou à la fin, pour changer d'état (passer de la **Face Active** à la **Face Inactive** par exemple).

#### > Dégât

Dommage subi par un **Véhicule Lourd** reçu après un **Pas de Perte**. Il faut réaliser un Jet de Localisation pour déterminer le lieu et les effets du **Dégât**.

#### > Détruite

Une Unité **Détruite** est retirée du jeu. Cela peut causer la rupture du groupe de combat si le **Point de Rupture** est atteint.

#### > Effets de Terrain

Effets particuliers qui déterminent la nature d'un **élément de Terrain** ainsi que ses règles spécifiques.

#### > Éléments de Terrain

Zone imprimée sur un plateau de terrain ou une tuile de terrain, délimitée par un contour spécifique ou contenu dans une tuile de terrain et définie par un ou plusieurs **Effets de Terrain**.

#### > Emplacement

Permet d'ajouter une Option à la **Tuile de Recrutement** dans laquelle il se situe.

#### > Face Active

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Active (Capacités Spéciales actives, déploiement d'Armes Lourdes...)

#### > Face Diminuée

La face d'une Unité ayant déjà subi un **Pas de Perte**.

#### > Face Épave

La face d'un Véhicule représentant son Épave.

#### > Face Inactive

Pour les Unités pouvant changer d'état, la face qui présente leur Face Inactive (Capacités Spéciales non actives, Armes Lourdes non déployées...)

#### > Face Intacte

La face d'une Unité n'ayant subi aucun **Pas de Perte**.

#### > Gabarit

Élément en carton représentant un tir particulier (comme un lance-flammes) ou une explosion. Toutes les Unités recouvertes, même partiellement, par un **Gabarit** sont affectées par lui.

#### > Initiative

Le joueur qui l'a, joue en premier à chaque Phase. Elle sert aussi à départager certains litiges.

#### > Intercases

L'intersection des coins de quatre cases qui peut être ciblée par certains Matériels ou Capacités Spéciales.

#### > Ligne de Vue (LdV)

Permet de savoir si une Unité est visible par une autre. Elle peut être:

- **Dégagée**: l'Unité est visible.
- **Réduite**: l'Unité est visible mais l'**Action de Tir** subira un malus.
- **Bloquée**: l'Unité n'est pas visible.

#### > Marqueur Activated

Marqueur servant à signaler qu'une Unité a été Activée sans l'aide d'un **Pion Ordre**.



### > Marqueur Suppressed

Marqueur signalant l'état de stress d'une Unité ou une situation difficile dans laquelle elle se trouve. Il s'accompagne d'un **malus de -2 à tous ses jets de dé(s)** et à sa **Valeur de Mouvement**.

### > Mouvement Forcé

Une **Action de Mouvement** provoquée par une situation particulière. Si ce mouvement est impossible, l'Unité est **Détruite**. Ce mouvement ne permet pas de déclencher la **Capacité Spéciale En Alerte** 

### > Obstacles

**Effets de Terrain** qui bloquent ou réduisent la **LdV** d'une Unité.

### > Pas de Perte

Domage subi par les Unités. Quand une Unité en subit un, elle est soit retournée sur sa **Face Réduite**, soit retournée sur sa **Face Épave** soit **Détruite**.

### > Phase d'Activation

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs activent les Unités auxquelles ils ont attribué des **Pions Ordre**.

### > Phase d'Ordre

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs attribuent leurs **Pions Ordre** à leurs Unités.

### > Phase de Réserve

Phase du jeu pendant laquelle les joueurs font faire une **Action de Mouvement** ou certaines autres actions particulières à leurs Unités n'ayant pas été Activées durant la **Phase d'Activation**.

### > Pions Ordre Bluff

**Pions Ordre** n'entraînant pas d'Activation et servant à tromper l'adversaire.

### > Pions Ordre Numéroté

**Pions Ordre** portant un numéro et permettant d'Activer les Unités dans l'ordre croissant.

### > Pion Ordre Spécial

**Pions Ordre** ne portant pas de numéro et permettant d'Activer une Unité hors de la séquence normale des **Pions Ordre Numérotés**.

### > Tuile de Commandement

Tuile de recrutement particulière représentant un **officier supérieur**. Elle est signalée par des lauriers encadrant le titre de la tuile.

### > Tuile de Recrutement

Tuile représentant un **personnage** et/ou une **section composée de plusieurs Unités**. Elle a un coût exprimé en **points d'armée**.

### > Valeur de Combat

Le bonus apporté par l'Unité à son jet de dé lors de son **Action de Tir**. Il varie selon la **Valeur de Défense** de la cible.

### > Valeur de Défense

Le score à évaluer lors d'une **Action de Tir** pour infliger un **Pas de Perte** à l'Unité ciblée.

### > Valeur de Mouvement

La valeur inscrite dans la flèche bleue indique le nombre de cases qu'une Unité peut parcourir lors d'une **Action de Mouvement**.

### > Zone de Contrôle (ZdC)

Les cases adjacentes et accessibles à une Unité et sur lesquelles celle-ci a une **LdV Dégagée ou Réduite**. Les Véhicules ignorent les ZdC des autres Unités et les leurs sont ignorées par les autres Unités.

### > Unité Activée

Une unité qui a déjà agi. Elle est signalée par un **Pion Ordre Numéroté** ou **Spécial révélé**, ou par la **présence d'un Marqueur Activated**.

### > Unité Non-Activée

Une unité qui n'a pas déjà agi. Elle est signalée par un **Pion Ordre Numéroté** ou **Spécial non révélé**, ou par l'**absence de Marqueur Activated**.



