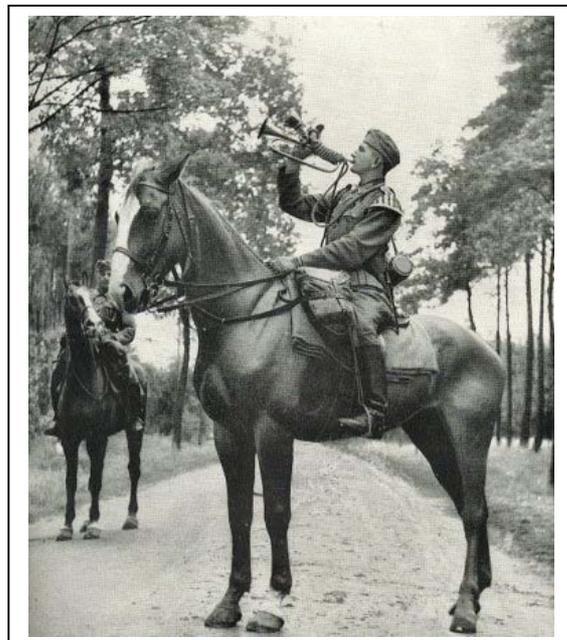




Campagne Front de L'EST

By Coco et Mickaël

L'Initiative.....	4
Les Scénarii.....	4
<i>Scénarii simples</i>	4
<i>Scénarii particuliers</i>	6
Les Années.....	7
Les Cartes bonus (bleues).....	7
Les Cartes historiques (Verte).....	7
Les Renforts par année.....	7
Les Cartes bonus d'initiative (Mauve).....	7
Progression sur la carte.....	8
Les Zones gagnées.....	8
Modificateurs de saison.....	8
Points d'armées par bataille.....	9
Conséquence des avancées territoriales.....	9
<i>L'encerclement</i>	9
<i>Les villes</i>	9
<i>La retraite</i>	10
Règles Spéciales.....	10
<i>Aviation Russe en 41</i>	10
<i>Aviation sur table</i>	10
<i>Les chasseurs</i>	11
<i>La DCA</i>	11
Les Troupes.....	12
<i>Les fusiliers russes de 41 à 42</i>	12
<i>La conscription</i>	12
<i>Expérience des troupes</i>	12
<i>La fatigue</i>	12
<i>Le repos</i>	13
<i>La reformation d'unités</i>	13
Le Matériel.....	13
<i>Matériel capturé</i>	13
<i>Le sabordage</i>	14
<i>Véhicule ou char immobilisé</i>	14



Divers	14
<i>Le feu</i>	14
<i>Les modificateurs</i>	14
Les Héros dans la Campagne	15
<i>Les talents</i>	15
<i>Les héros et les snipers</i>	15
<i>Nombre de médailles et avantages</i>	15
<i>Création de héros</i>	15
Les Unités de reconnaissance	16
Les Observateurs d'artilleries et chef d'unité	16
<i>Le PC de commandement</i>	16
<i>Coût</i>	16
Les Règles historiques	17
<i>Le « Lend Lease »</i>	17
<i>La conscription en Allemagne</i>	17
Éléments de décor	18
Carte	19





Règles de campagne

L'initiative

L'initiative se fait avec 1d6 modifié par une carte initiative ou par une carte historique. Le gagnant choisi le scénario et le nombre de points d'armées engagés.

En cas d'égalité, on joue le scénario « Engagement ».

Certain scénarii donnent des bonus. *Exemple : le Scénario Percée, s'il est retenu, donne un +1 au jet d'initiative. Si le joueur gagne l'initiative, il pourra faire sa percée.*

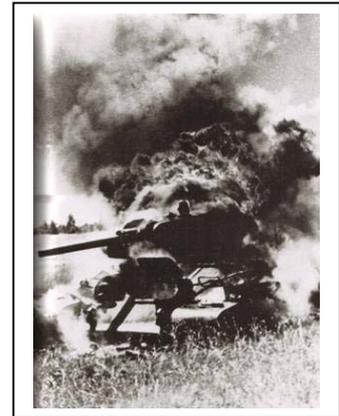
Les scénarii

Assaut
Percée
Contre Attaque
Engagement
Encerclement
Combat Urbain
Commando
Assaut aéroporté

La Tenaille



Soutien de Dégagement



Pour être attaquant, il faut gagner l'initiative, sauf dans le scénario Engagement.

Le nombre de tours dépend des scénarii et du nombre de points d'armées :

1500 : nombre de tours Standards, 2000 : +2 tours, 2500 : +3 tours, 3000 : +4 tours

Les scénarii simples :

L'assaut

Attaque de base depuis un de ses territoires (Territoires conquis ou conservés au début d'une des saisons. C.a.d. l'été, l'automne, l'hiver ou le printemps).

Percée

A) Percée de Conquête : Permet une attaque depuis un terrain nouvellement conquis (Scénario assaut uniquement) ou depuis la zone des derniers combats s'il n'y a pas eu de progression

L'attaquant a gagné le tour précédent, donne +1 en initiative.

B) Percée de Dégagement : Permet de fuir un encerclement, la région quittée est perdue, mais les troupes ayant traversé une zone ennemie sont sauvées en cas de victoire (en plus des éventuelles troupes n'ayant pas participé à la bataille).



Contre Attaque

A) Contre Attaque de Victoire : Permet une attaque vers un territoire nouvellement gagné (Victoire sur un assaut ou un engagement en étant défenseur).
Le défenseur a gagné le tour précédent, donne +1 en Initiative.

B) Contre Attaque Tactique : Permet une attaque vers un territoire nouvellement perdu (durant la saison en cour ou perdu le tour précédent).
Dans le scénario classique on remplace l'option tactique de l'attaquant « Panique » par « Attaque à l'aube » et le défenseur bénéficie de l'option tactique « Positions préparées » automatiquement et il choisit une option parmi les 3 choix : « Embuscade », « Placement caché » ou « Débordement ».

Engagement

Arrive lorsque les deux protagonistes ont une égalité d'initiative.
Ceux-ci définissent chacun 3 régions, soit 6 au total, on jette 1d6 pour voir où se situe la bataille. L'attaquant est celui dont le choix de la zone des combats est retenu

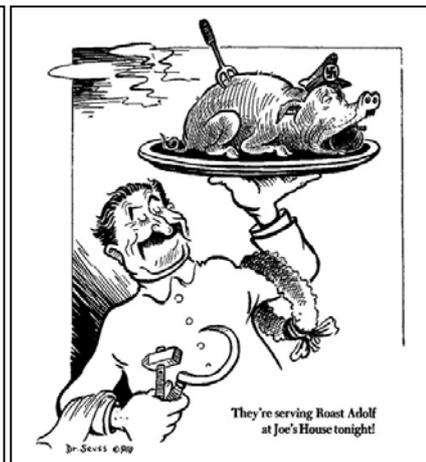
Encerclement

A) Encerclement Classique : Uniquement vers une région complètement encerclée.
La zone attaquée ne doit pas être en contact avec une mer ou une chaîne de montagnes.

B) Tenaille : L'attaquant peut lancer une attaque depuis 2 régions, qu'il contrôle, qui ne sont pas attenantes et qui peuvent faire tenaille sur l'objectif
Carte Encerclement, mais scénario Assaut pour les points et les options tactiques.

C) Soutien de Dégagement : Percée soutenue par une aide venant de la zone arrière (percée d'un côté et attaque arrière). L'attaquant ne gagne rien, il évacue ses troupes, mais en cas de défaite, l'ennemi progresse depuis la zone arrière qui l'a agressée. *(Voir carte scénario).*

L'attaquant en retraite entre par le « No Man Land » (tout ou une partie de ses troupes et fait progresser son attaque de renfort depuis la zone arrière en rouge).
Le défenseur fait rentrer ses renforts par un bord latéral prédéfini (une zone de 1m) ou par n'importe quel bord s'il choisit l'option tactique « Débordement » (procédure classique). Le défenseur débute la partie avec 3 Retranchements en plus de ses options tactiques.



Combat Urbain

A) Combat de Dégagement : Combat lancé depuis une grande ville pour le gain de ses régions limitrophes* (3 régions maximums en cas d'encerclement). Uniquement en ville (Capitale d'une région).

B) Combat d'Épuisement : Combat lancé depuis une grande ville avec les troupes civiles (500 points bonus). Le but est de ralentir l'offensive ennemie, aucun gain territorial, autre que la ville et ses territoires limitrophes* en cas de défaite ou de match nul (l'attaquant se doit de gagner la bataille).

C) Combat de Conquête : L'agresseur attaque une ville, le défenseur choisit, soit le Scénario Fortification soit le Combat Urbain, il bénéficie du soutien des troupes de défense civile, s'il le désire. Les gains territoriaux sont la ville elle-même et les territoires qui lui sont limitrophes* (valable pour l'attaquant comme pour le défenseur).

* Peu importe les limitations de saison, la limitation des points d'armées demeure.

Débarquement

A) Franchissement : Pour la conquête d'un territoire en bordure de Fleuve et sans ponts.(Carte Débarquement avec les modifications spécifiques).

B) Évacuation Navale : Permet l'évacuation par la mer. Après le Tour 1, à chaque Tour 10 % des points d'armée hors table évacuent la zone des combats, Si un des objectifs est atteint, l'embarquement cesse, Il reprend s'il est libéré.

Les troupes sur table peuvent sortir par le bord arrière pour bénéficier du rapatriement si aucun objectifs n'est contestés.

Il faut un port pour cette option stratégique. Le territoire ou la ville est perdu à la fin du scénario. 800 points, permettent la fuite de 1600 points d'armée, 1070 de 2200, 1330 de 2700 et 1600 de 3200 points d'armée. (*Voir carte scénario*).

On ne peut avoir que 300 points de fortification quelque soit le nombre de points investi. Dans un port, on peut utiliser les troupes de défense civile affectées à la ville.

Les scénarii particuliers

Opération commando

Une seule opération commando par année qui se joue avant une bataille classique dans un secteur délimité par le commando (6 tours maximum).

Assaut aéroporté

A) Assaut Préparatoire : Un seul assaut aéroporté par année, il se fait 4 tours avant une bataille standard.

De nuit selon le choix de l'attaquant.

B) Assaut de Conquête : Scénario Classique Aéroporté mais l'attaquant doit gagner avec une victoire décisive au minimum pour obtenir le gain du territoire (1 seul).

Permet la conquête d'un territoire à l'intérieur des lignes ennemies en attendant les renforts (Interdit en Ville).

Un échec de l'attaquant donne un **+3 en Initiative** au défenseur au tour suivant.

Une Victoire de l'attaquant lui donne **+1 à l'Initiative** au tour suivant.

Les Saisons par années & les Cartes Bonus

Les Années

41 : 6 tours été, 3 tours automne, 3* tours Hiver	12 Tours
42 : 2 tours Printemps, 5 tours été, 2 tours automne, 3* tours Hiver	12 Tours
43 : 2 tours Printemps, 5 tours été, 3 tours automne, 2 tours Hiver	12 Tours
44 : 2 tours Printemps, 5 tours été, 3 tours automne, 2 tours Hiver	12 Tours
45 : 5 tours Printemps, 7 tours été	12 Tours

*L'hiver 41 & 42 fût particulièrement dur

Les Cartes bonus (Bleues)

Années	Cartes Allemand	Cartes Russe
41	30	8
42	25	16
43	20	22
44	15	25
45	11	30



Les Cartes bonus historiques (Vertes)

Leur nombre est variable selon les années, les armées et les campagnes

Les Points d'armées et les Renforts par Années

Base :	20.000 pts	20.000 pts
41	+ 5.000 pts	
42	+15.000 pts	+10.000 pts
43	+15.000 pts	+15.000 pts
44	+10.000 pts	+15.000 pts
45	+ 5.000 pts	+10.000 pts



Les Cartes Bonus modificatrices d'Initiative selon les années (Mauves)

	Allemand	Russe
41	2X +3, 2X +2, 4X +1	1X +1
42	1X +3, 2X +2, 3X +1	2X +1
43	1X +2, 3X +1	1X +2, 3X +1
44	2X +1	1X +3, 2X +2, 3X +1
45	1X +1	2X +3, 2X +2, 4X +1

Les Cartes

On peut jouer au maximum 5 cartes évènements (bleue) par bataille.

On ne joue qu'une carte historique (verte) par bataille.

On ne joue qu'une carte initiative (Mauve) par bataille.

Les Cartes historiques priment dans certains cas sur les Cartes initiatives.

Progression sur la carte (Zones Gagnées par victoire)

	Match Nul	Marginale	Décisive	Ecrasante	
Allemand	+2	+3	+4	+5	
Russe	0	0	+1	+1	

	Match Nul	Marginale	Décisive	Ecrasante	
Allemand	+1	+2	+3	+4	
Russe	0	+1	+1	+2	

	Match Nul	Marginale	Décisive	Ecrasante	
Allemand	0	+1	+2	+3	
Russe	0	+1	+2	+3	

	Match Nul	Marginale	Décisive	Ecrasante	
Allemand	0	+1	+1	+2	
Russe	+1	+2	+3	+4	

	Match Nul	Marginale	Décisive	Ecrasante	
Allemand	0	0	+1	+1	
Russe	+2	+3	+4	+5	

Les Zones Gagnées

En plus de l'éventuel gain de la zone des combats, 2 autres territoires situés de part et d'autre (de préférence) de la zone attaquée doivent être choisis par l'attaquant dans le cas d'un gain de 2 ou 3 territoires.

Pour un gain de 4 ou 5 territoires, c'est le défenseur qui choisit les pertes de territoires excédants (soit les quatrièmes et cinquièmes territoires).

+1 = *gagne la zone attaquée.*

+2 = *gagne la zone attaquée + 1 autre zone au choix de l'attaquant.*
etc.

Les Modificateurs de Saison et de secteur de combat

Les saisons en Russie, dans le Nord-est de la Roumanie, L'Est de la Pologne

L'avance maximum en Automne est de 4 Zones

L'avance maximum en Printemps est de 3 Zones

L'avance maximum en Hiver est de 2 Zones (Option 41-42 : 1 Zone)

Les Saisons en Allemagne, En Hongrie, l'Ouest de la Pologne, La Roumanie

L'avance maximum en Automne est de 5 Zones

(Sauf N-E)

L'avance maximum en Printemps est de 4 Zones

L'avance maximum en Hiver est de 3 Zones

Points d'Armées investis par bataille

L'attaquant choisi le nombre de point 1500, 2000, 2500, 3000 points.

Les Batailles à 1500 voit l'avance maximum réduite de 3
Les Batailles à 2000 voit l'avance maximum réduite de 2
Les Batailles à 2500 voit l'avance maximum réduite de 1



Une victoire reste une victoire du point de vue des médailles, mais un résultat 0 ou négatif reste un match nul.

(Ex : le Russe gagne une victoire écrasante en été 41 avec une bataille à 2000 points, donc 1-2= -1 (match nul), il gagne cependant 2 médailles ; l'allemand dans les mêmes conditions 5-2=3 (gagne 3 territoires et 2 médailles)

Il est donc impossible de gagner un territoire en engageant 1500 points d'armées en hiver (2 zones maximums – 3 Zones = -1 zone).

Conséquences de certaines avancées territoriales

L'encerclement

Tout territoire isolé de l'arrière doit contenir un minimum de troupe.

Soit 150 points par capitale de région, 50 points par villes importantes et 300 pour la capitale Kiev (*Elle représente le minimum de troupes prises au piège*).

Le joueur peut décider de laisser plus de points d'armée dans l'étau, dans l'espoir de briser celui-ci.

Toutes troupes dont le total en points d'armées est inférieur à 2000 points se réfugient dans la capitale de région ou sont éliminées.

2000 points représentent le minimum de troupe par région prise au piège.

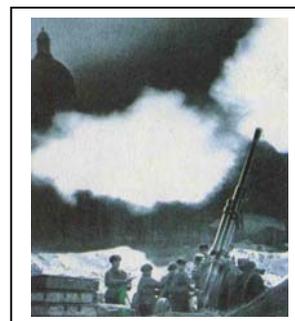
Les troupes encerclées perdent 10% de leur effectif par tour et ce après le début de l'encerclement. (Soit le début du tour suivant)

Les troupes réfugiées en ville gagnent le soutien de troupes mineures affectées à leur défense.

Si une troupe encerclée voit ses points d'armées chuter à 50 % de leur valeur initiale (Sans compter les troupes affectées à la défense civile), elle se rend.

Une ville = 500 pts d'armée fixe (Soldat de 3ème ordre, défense civile, etc.)

Ne Quitte pas sa Zone
125 points de AA minimum
pas de Reconnaissance
pas de Char Lourd
125 points AC Maximum
Tous Conscrits
3 Retranchements de base
1 Bunker de Base



Une Ville sans armée régulière (pris dans les points d'armées) se rend si elle est encerclée.

Retraite Tactique

Tout commandant ayant gagné une bataille peut, en plus de ses gains territoriaux éventuels, évacuer 4 territoires en été, 3 au printemps ou en automne et 2 en hiver.

Ces nouveaux territoires sont pris immédiatement par l'adversaire s'il le désire. Il peut lancer une attaque depuis ses territoires nouvellement conquis.

S'il ne le fait pas, C'est celui qui gagne l'initiative qui choisi ce gain ou pas. Le mouvement est gratuit, mais pas d'attaque depuis ces territoires lors de cette phase de conquête.

Retraite pendant une partie

Les troupes sur table peuvent faire retraite à partir du Tour 6, elles doivent quitter la table par le bord le plus éloigné.

Règles Spéciales

L'Aviation Russe en 41

Pas d'aviation sur les zones frontalières (aviation détruite ou clouée au sol en 41 pour le Russe uniquement).

P.S. : Concerne les frontières avec la Roumanie pour la campagne Front de l'Est Sud, en Ukraine.

L'Aviation sur table

Un avion avec des munitions de mitrailleuse ou de canon en abat un autre lors de son activation sur un Test d'expérience réussi (Vétéran 4+).

On utilise 1 munition de mitrailleuse ou de Canon que le Test réussisse ou non. Les Canons donnent +1 au Test d'expérience. Les avions blindés donnent -1 au test.

Un avion n'agit pas sur table pendant sa phase de combat aérien, on peut se mettre à plusieurs sur une même cible (+1 au Test d'expérience par avion supplémentaire).

Les combats d'aviation sont obligatoires sur table ou en phase active (au-dessus du champs de bataille). Les « Chasseurs » gagnent un +1 au Test d'expérience.

Un Joueur avec l'Option Tactique Supériorité Aérienne peut aligner un maximum de 4 avions.

Le Contact radio établi, l'aviation arrive au tour suivant au plutôt ou au tour défini par le joueur. Un Avion ne peut pas rester plus de 5 tours en jeu (en vol).

Les points d'aviations standards représentent l'achat de 2 avions d'un certain type. Les formations doivent être du même type d'appareil.



Une fois contactée l'aviation doit être active (elle survole la zone des combats).
Elle pourra agir au cour du tour.

Ou

Etre en phase non active (elle s'éloigne de la zone des combats).

Elle ne pourra pas agir au cour du tour.

On place un marqueur sur le socle des avions (actif / non actif) lors de la phase de ralliement. Tout les avions sont en formation et agissent de concert.

Les Chasseurs :

Russe Lavotchine LA-5 Mig-3 et 7 Yak-3 P-39 Kobra Hurricane	Allemand Me Bf 109 Me Bf 110C Fw 190D Me 262A-1
---	--

Alliés Axe Fiat G.50 Macchi MC.202 Folgore IAR-80 Hawker Hurricane VL Myrsky
--

Les Avions Blindés :

Russe Shturmovik	Allemand Hs 129B
----------------------------	----------------------------



La DCA

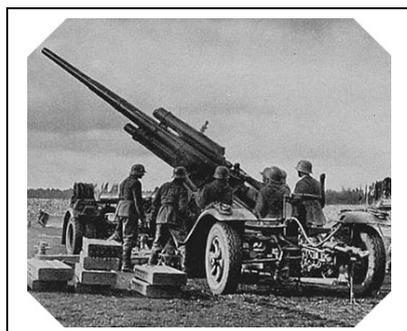
	30 cm	60 cm	90 cm	120 cm	150 cm	Table**	Active***
*MG AA	6	6	X	X	X	X	X
.50 Cal	5	6	6	X	X	X	X
20 mm	5	6	6	6	X	X	X
37 ou 40	5	6	6	6	6	X	X
76 mm	5	6	6	6	6	6	X
+ 80 mm	5	6	6	6	6	6	6

* .50 Cal ou DshK AA.

** Table signifie que la DCA peut atteindre n'importe quel endroit de la table.

*** Active signifie que la DCA peut atteindre un avion en phase active (non encore sur la table, mais qui survole le champ de bataille).

- Les Multitubes tirent 2 fois (2d6).



Les Troupes

Les fusiliers russes de 41 à 42

Les compagnies de plus de 9 unités de base (pas le support) peuvent être remises à la norme de 1942, Cad. 9 unités de bases maximums.

Pratiquement, les points de ces unités peuvent être revendus ou modifiés pour en acquérir de nouvelles aux normes standards.

Exemple une unité de fusiliers conscrits de 1941 à 240 points peut être modifiée pour obtenir une unité de vétéran de 1942 à 250 points en payant un supplément de 10 points.

Les unités de soutiens sont achetées ou réévaluées selon les cas.

La Conscription

Les troupes ayant subi des pertes au cours de l'année peuvent être ré équipée entièrement en début d'année, en suivant les règles de reformatations.

L'expérience des Troupes

Après chaque bataille, on distribue les médailles, avec les restrictions suivantes :

2 maximum par camp (en général 2 au gagnant, une au perdant).

1 maximum aux unités d'Elites.

Les médailles donnent :

Les Troupes Conscrites deviennent Vétérans après une médaille.
Les Troupes Vétérans deviennent Elites après 2 médailles.
Les Troupes Elites voient leur cher devenir un Héros* (ou une plaquette)
Après 3 médailles.

** Un Héros gagne des capacités spéciales et une certaine immunité aux Snipers.*

La fatigue :

Si une troupe participe à plus de 2 batailles d'affilées (3+), sont moral chute :

- De Fanatique vers Bon (normal).
- De Bon (Normal) vers Hésitant.
- De Hésitant vers Déserteur.

Les déserteurs effectuent un test de moral avant la bataille, un échec signifie qu'ils désertent (considérés comme perdu).



Le Repos

Pour retrouver son statut, l'unité doit se reposer d'autant de batailles effectuées moins une. *Par exemple, elle a participé à 4 batailles d'affilées, elle doit se reposer pendant 3 tours (batailles).*

La Reformation d'unités

Les reliquats de troupes peuvent être recomposés.

On recompose toujours à partir de l'unité la plus expérimentée (Elite, Vétéran, Conscrit).

- Si les pertes représentent moins ou sont égales à 25% : l'unité recomposée garde son statut d'origine.

- Si les Pertes représentent plus de 25%, mais sont égales ou inférieures à 50%. L'unité la plus expérimentée perd un niveau (élite devient vétéran).

- Si les pertes représentent plus de 50 %, alors l'unité prend le statut de l'unité la moins expérimentée.

On applique la même règle pour le moral (Fanatique, Normal, Hésitant, Déserteur).

Le Matériel

Le Matériel Capturé

Les chars et les véhicules blindés capturés doivent se voir affecter un équipage (un équipage survivant ou d'un autre véhicule qui se retrouve alors sans pilote), celui-ci doit s'entraîner avec ce nouveau matériel pendant 1 tour.

Exemple : un char capturé à la bataille 5, ne sera opérationnel qu'à partir de la bataille 7 s'il trouve un équipage qui s'entraîne avec celui-ci au tour 6.

Les Canons, l'antiaérien, etc. doivent se voir affecter une plaquette d'infanterie prise dans des reliquats de troupes ou dans des troupes fraîches, ils doivent s'entraîner de la même manière que les équipages de char.

Les Camions, les trains d'artillerie, qui ne nécessitent qu'un homme, échappent à cette règle et sont opérationnels immédiatement.

Les Tirs avec le matériel capturé se font avec un malus de -1.
(Cumulatif pour le Russe avec le -1).

Le Matériel non utilisé

Le matériel non utilisé pendant une partie, comme l'Aviation ou l'Artillerie hors table, est remis dans le stock d'armée.



Le Sabordage

Lors de l'activation, on fait un Test d'Expérience. Une réussite signifie la destruction du matériel. Un échec signifie que l'équipage ou les servants ont mis en panne le matériel (Qui ne peut plus tirer, ni bouger). Ils pourront retenter leur chance à une prochaine activation. Si un ennemi donne l'assaut à un véhicule ou autre matériel en panne suite à un sabordage, l'équipage ou les servants paniquent et sont fait prisonniers si aucunes troupes alliées ne peuvent leur donner du soutien.

Véhicule blindé ou Char Immobilisé

Si un char ou un véhicule blindé est immobilisé et non détruit, l'équipage même s'il rate son test de moral reste sur table. Il reste dans son char, son véhicule dans l'attente que la situation évolue et qu'il reprenne leur esprit, l'équipage peut au choix du joueur quitter le véhicule.
Si l'équipage est démoralisé, il se rend en cas d'assaut (si aucun alliés ne le soutien).

Divers

Le Feu

Il est possible de mettre le feu aux maisons en bois.



A) Sans matériel spécifique : Etre contre au tour précédent, réussir un Test d'expérience.

B) Avec un Lance-flammes ou un Cocktail Molotov : Etre à distance d'attaque, réussite automatique.

Conséquences :

Au tour suivant la zone touchée est en flamme, il faut réussir un Test d'expérience pour rester à l'intérieur ou pour traverser la zone, l'échec signifie la mort. Le feu se propage aux zones adjacentes et aux étages au tour suivant comme si elles venaient d'être touchées (début de phase ralliement).

Une unité peut quitter, si son mouvement le lui permet, une zone en flamme à la fin de la phase de ralliement, mais elle est automatiquement démoralisée.

Les unités de soutien (HMG, MMG, PTR) et mortier abandonne leur matériel aux flammes, (considéré alors comme en panne).

Les lance-flammes explosent automatiquement dans un bâtiment en flamme.

Un bâtiment en flamme illumine une zone de 10 cm.

Les Modificateurs

Un Vent fort peut propager le feu aux bâtiments voisins (10 cm) sur un 6 sur 1d6 (dans la direction du vent).

La Pluie neutralise le feu qui ne se propage que sur 1-3 sur 1d6.

La Chute de neige stabilise le feu qui ne se propage que sur 1-4 sur 1d6.

Les Héros dans la campagne

Les Talents

La Réussite automatique par partie de soit :

- 1 Tir
- 1 Test de moral individuel
- 1 Jet de cohésion de l'unité
- 1 Test d'expérience

En aucun cas un test automatique ne peut conduire à une destruction ou une mort automatique (un Save ou un test de destruction doit toujours être accordé).

Capacités Spéciales ou Matériaux Spécifiques

- Relance d'un test de ralliement d'une unité comme un commissaire mais sans exécution, (allemand uniquement).
- Armement Spécial (+ 1 niveau)

Exemple : une unité de réserve verra son chef armé d'un fusil de ligne, ceux de ligne d'un fusil lourd ou d'assaut.

- Les Commissaires médaillés peuvent nommer un Commissaire adjoint pour une unité sans l'un de ceux-ci (Tuer ou absent, russe uniquement).

Les Héros et les Snipers

Sur un Save 3+, le héros est blessé et est évacué, sur 4+ il revient à la prochaine bataille.

Le Nombre de Médailles & les Avantages de Commandement

Un héros peut avoir 2 médailles, ensuite c'est le sous-chef, ou les Commissaires au peuple, qui bénéficient des médailles, si ceux-ci ont tous une médaille, le chef peut être gratifié d'une troisième médaille, ensuite les sous-chefs pour une deuxième, etc.

Les Chefs Héros peuvent commander n'importe quelles unités du même type que celles qu'ils commandent, les Sous-chefs médaillés peuvent commander n'importe quelles unités de son groupement (comme un chef ordinaire).

La Création d'un Héros

Une médaille donne droit à une « Réussite automatique par partie » ou une « capacité spéciale ».

Deux médailles donnent droit à deux « Réussites automatiques par partie », deux « capacités spéciales » ou une « Réussite automatique par partie » et une « capacité spéciale ».



Les Unités de Reconnaissance

Les unités de reconnaissance peuvent tenter de faire du repérage sur un jet de 4+ (avec un malus de -1 au dé par tranche de 30 cm) sur une zone de 5 cm de diamètre (petit gabarit d'artillerie) pour débusquer des troupes en placements cachés (Numéro) ou en embuscades (qui ne pourra plus avoir lieu dans cette zone si le test réussi).

De plus celles-ci auront un mouvement gratuit avant le début de la partie sans test de repérage, les véhicules pourront néanmoins subir des tirs d'opportunités.

Elles ne peuvent pas repérer si elles bougent ou si elles tirent.

Les unités de reconnaissance motorisées fermées (char, etc.) doivent avoir le chef du véhicule sorti pour faire un test de repérage.

L'équipage peut descendre du véhicule pour faire une observation à pied. Le chauffeur reste néanmoins dans le véhicule qui ne pourra plus tirer.

Le repérage compte comme un tir au point de vue des règles de base.

Pas de repérage sous un bombardement d'artillerie hors table ou lorsque l'unité est paniquée.

Les Observateurs d'Artilleries et les Chefs d'unités

Ils utilisent les mêmes règles, mais avec un test de 5+, mais ils ne peuvent pas faire un réglage d'artillerie durant ce tour.

Le PC de Commandement

Disponible à partir de 2000 points d'armées.

Il coordonne les différentes unités. Au niveau des règles un chef d'armée peut commander n'importe quelles unités et il donne un jet de moral supplémentaire aux unités ayant subi plus de 50% de perte (une fois par partie sur une même unité).

Le commandant en second peut faire du repérage pour l'artillerie hors table ou sur table tant que le PC fixe ou mobile n'est pas détruit. Il ne peut pas s'éloigner de plus de 30 cm de son PC.

Le PC fixe est considéré comme étant de l'infanterie en positions préparées et avec un camouflage (considéré comme étant de petite taille).

Un PC fixe peut être placé dans un bunker 2 places.

Le second peut être équipé d'un téléphone de campagne, dans ce cas, il ne peut pas se déplacer.

Le téléphone peut être placé dans le PC fixe, dans ce cas, le second doit rester dans celui-ci.

Le téléphone de campagne est gratuit en défense et coûte 30 points en attaque.

		<u>Coût</u>	
-1 Chef d'armée	40 points	+ Gaz 67B	+ 10 points
		+ Jeep Willys	+ 25 points
		+ Kettengrad	+ 15 points
		+ Schwimmwagen	+ 15 points
		+ Kubelwagen	+ 10 points
		+ Sd Kfz 253 ou 254	+ 75 points
-1 Second & PC	40 points	ou Panzer OP	+ 90 points
		ou Sd Kfz 251/17	+ 70 points
		ou Opel Blitz 3-ton	+ 20 points
-1 Commissaire	20 points	+ Gaz 67B	+ 10 points
		+ Jeep Willys	+ 25 points



Règles Historiques

Le « Lend lease »

Le Russe peut acheter 10% de matériel étranger.

Ex : Le Russe a 10.000 points en 1942, il peut affecter 1.000 points en matériel étranger.

En 1942 :

Pour 3 Chars d'une même catégorie* achetés, il en a 1 gratuit (le moins cher).

Pour 2 Véhicules blindés d'une même catégorie, il en a 1 gratuit (le moins cher).

Pour 2 Véhicules non blindés d'une même catégorie, il en a 1 gratuit (le moins cher).

En 1943

Pour 4 Chars d'une même catégorie* achetés, il en a 1 gratuit.

Pour 3 Véhicules blindés, d'une même catégorie il en a 1 gratuit.

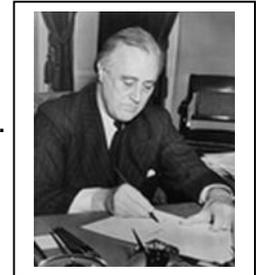
Pour 3 Véhicules non blindés d'une même catégorie, il en a 1 gratuit.

En 1944

Pour 5 Chars d'une même catégorie * achetés, il en a 1 gratuit.

Pour 4 Véhicules blindés d'une même catégorie, il en a 1 gratuit.

Pour 3 Véhicules non blindés d'une même catégorie, il en a 1 gratuit.



* : Char léger, lourd, Véhicule Blindé AA, Camion, etc.

Exemple : En 1942, le russe achète 4 chars légers américains (2 à 140 & 2 à 110), il reçoit un char à 110 points gratuitement.

La Conscription en Allemagne

Les effectifs en homme d'expérience ou tout simplement en âge de porter les armes commencent rapidement à manquer, ainsi l'infanterie achetée devra :

En 1943

- Pour 1 unité d'infanterie Elite ont paiera un supplément de 5%.

En 1944

- Pour 1 Unité d'infanterie Elite ont paiera un supplément de 10%.

En 1945

- Pour 1 Unité d'infanterie d'Elite ont paiera un supplément de 15%.
- Pour 1 unité d'infanterie Vétéran ont paiera un supplément de 5%.

Les Unités de Hiwis sont achetées aux prix standard, mais elles ne doivent pas représenter plus de 50% de l'effectif total de l'infanterie en nombre de compagnie.

De plus leur moral chute à partir de l'automne 1944 et l'année 1945 si elles ne combattent plus en Russie.

En 1944 : Au début de partie ont jette un dé sur 1-2 : Leur moral passe à Hésitant.

En 1945 : Au début de partie ont jette un dé sur 1-3 : Leur moral passe à Hésitant.

Les Volksgrenadiers sont considérés comme Fanatiques en 1945 hors Russie sans supplément de points, mais pas en Allemagne ou leur moral est Hésitant.

Les Unités d'Elites non fanatiques, le deviennent automatiquement en 1945, si l'action se situe hors Russie et ce sans supplément de points.

Eléments de Décor En Ukraine

D6

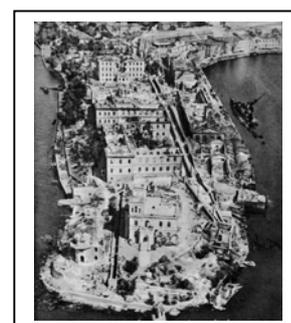
❶	1 :	Grande colline douce
	2-3 :	Crête
	4-5 :	Montée, élévation
	6 :	Balka, crevasse, glissement de terrain

❷-❸	1 :	Fleuve
	2 :	Rivière, torrent
	3-4 :	Ruisseau
	5-6 :	Marais

❹	1-4 :	Bois
	5-6 :	(5) Verger et Haie ou (6) Verger et muret

❺	1-2 :	Village (3d4 maisons)
	3-4 :	Kolkhoz (1 gd. Bâtiment + (1d2+3) dépendances)
	5 :	Ferme isolée (1d2 bâtiments)
	6 :	Quai de chemin de fer

❻	1 :	Forêt dense	
	2 :	Petite Gare +	1-2 : (1d2) dépendances
			3-4 : Dépôt de carburant
			5-6 : Terrain d'aviation
	3 :	Village	1-3 : Village en ruine (3d4 maisons)
			4-6 : Village en flamme (3d4maison)
	4 :	1d3+2 Fortifications abandonnées + tranchées	
	5 :		1-2 : Lac
			3-4 : Bassin de drainage
			5-6 : Ecluse
	6	2 Eléments de décor	



Région Montagneuse

Jète 1D6-1, le résultat 0 = 1 et le résultat Fleuve = Torrent

Région de Fleuve

Automatiquement Grand Fleuve + 1-2 : 1 Pont
 3-4 : 1 Pont de chemin de fer
 5 : 1 Pont & 1 Pont de Chemin de Fer
 6 : 1 Ponts Détruit + 1 Pont du Génie

❷-❸	1-2 :	Petit Affluent au Fleuve
	3-4 :	Petit Dock + Grue + 1d4 Bâtiments
	5-6 :	Marais

